

Regina Braz Rocha

IDENTIDADE EM AÇÃO:

LINGUAGENS
E SUAS TECNOLOGIAS

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO - VERSÃO SUBMETIDA À AVALIAÇÃO.
Código do Projeto Integrador
0022P21505

mento:
ologias



MODERNA



MODERNA

Regina Braz Rocha

Bacharela e Licenciada em Letras (Português e Inglês) pelo Centro Universitário FIEO (Fundação Instituto de Ensino para Osasco). Mestre e Doutora em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Assessora pedagógica na área de Língua Portuguesa, Currículo e BNCC nas redes pública e particular de ensino. Professora por 14 anos em escolas públicas, particulares e projetos sociais. Autora de materiais didáticos e documentos curriculares dirigidos à formação de professores.

IDENTIDADE EM AÇÃO:

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

PROJETOS INTEGRADORES

Área do conhecimento: **Linguagens e suas Tecnologias**

MANUAL DO PROFESSOR

1ª edição

São Paulo, 2020

Coordenação editorial: Roberta Vaiano
Edição de texto: Ademir Garcia Telles, Débora Lima, Eliana Bighetti, Luiza Faustini
Assistência editorial: Daniel Maduar Carvalho Mota, Magda Reis
Gerência de design e produção gráfica: Everson de Paula
Coordenação de produção: Patrícia Costa
Gerência de planejamento editorial: Maria de Lourdes Rodrigues
Coordenação de design e projetos visuais: Marta Cerqueira Leite
Projeto gráfico: APIS design integrado, Adriano Moreno Barbosa
Capa: Diana Cordeiro, Bruno Tonel

Foto: Arte conceitual (cabeça em gesso de David): Unknown man/Shutterstock
Símbolos e ícones: M.Style/Shutterstock

Coordenação de arte: Carolina de Oliveira Fagundes

Edição de arte: Márcia Cunha do Nascimento

Editoração eletrônica: CaSa De IdEiAs

Coordenação de revisão: Elaine C. del Nero

Revisão: Arali Gomes, Áurea Faria

Coordenação de pesquisa iconográfica: Luciano Baneza Gabarron

Pesquisa iconográfica: Mariana Zanato, Paloma Klein, Márcia Sato

Coordenação de bureau: Rubens M. Rodrigues

Tratamento de imagens: Ademir Francisco Baptista, Joel Aparecido, Luiz Carlos Costa, Marina M. Buzzinaro

Pré-impressão: Alexandre Petreca, Everton L. de Oliveira, Marcio H. Kamoto, Vitória Sousa

Coordenação de produção industrial: Wendell Monteiro

Impressão e acabamento:

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Rocha, Regina Braz
Identidade em ação : linguagens e suas
tecnologias : manual do professor / Regina Braz
Rocha. -- 1. ed. -- São Paulo : Moderna, 2020.

Projetos integradores.
Bibliografia.

1. Linguagens e suas tecnologias (Ensino médio)

I. Título.

20-32413

CDD-373.19

Índices para catálogo sistemático:

1. Ensino integrado : Livro-texto : Ensino médio
373.19

Iolanda Rodrigues Biode - Bibliotecária - CRB-8/10014

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Todos os direitos reservados

EDITORA MODERNA LTDA.

Rua Padre Adelino, 758 - Belenzinho
São Paulo - SP - Brasil - CEP 03303-904
Vendas e Atendimento: Tel. (0__11) 2602-5510
Fax (0__11) 2790-1501
www.moderna.com.br
2020

Impresso no Brasil

SUMÁRIO

Apresentação	IV
Organização da obra	V
1. FUNDAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS GERAIS	V
1.1 Ser Integral: visão sistêmica da educação	V
1.2 Estrutura geral	VIII
2. FUNDAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS ESPECÍFICOS	IX
2.1 Linguagem: concepção geral e articulações dialógicas	IX
2.2 Argumentação e pensamento computacional	X
2.3 Práticas multiletradas e leitura inferencial	XI
2.4 Linguagens, altruísmo e não violência	XII
2.5 Práticas integradoras: educar no século XXI	XIII
2.6 Avaliação: metacognição e autorregulação	XV
PROJETO 1 - TEIA DA VIDA: UM PASSEIO FOTOGRÁFICO	XVII
Orientações gerais	XVII
Orientações específicas	XIX
Vivência 1 <i>A linguagem fotográfica</i>	XXII
Vivência 2 <i>A matemática da fotografia</i>	XXV
Vivência 3 <i>Construindo uma teia fotográfica</i>	XXVIII
Vivência 4 <i>Consciência planetária</i>	XXX
PROJETO 2 - SOMOS AGENTES DE TRANSFORMAÇÃO	XXXII
Orientações gerais	XXXII
Orientações específicas	XXXIV
Vivência 1 <i>Agir responsável na vida pessoal</i>	XXXVI
Vivência 2 <i>Cultura de cooperação e atuação pública</i>	XL
Vivência 3 <i>Agir responsável no mundo</i>	XLIII
Vivência 4 <i>Talentos no palco da vida</i>	XLV
PROJETO 3 - DO RÁDIO AO PODCAST	XLVI
Orientações gerais	XLVI
Orientações específicas	XLVIII
Vivência 1 <i>Nas ondas do rádio</i>	LI
Vivência 2 <i>Música e musicalidade nas redes</i>	LII
Vivência 3 <i>Informação e entretenimento</i>	LIV
Vivência 4 <i>Produzindo uma web rádio escolar</i>	LV
PROJETO 4 - GRAMÁTICA DA EMPATIA	LVII
Orientações gerais	LVII
Orientações específicas	LIX
Vivência 1 <i>Comunicação não violenta e usos das linguagens</i>	LXII
Vivência 2 <i>Psicologia positiva: ciência do bem-estar</i>	LXIV
Vivência 3 <i>Conflitos na vida real e na vida virtual</i> ..	LXVI
Vivência 4 <i>Por uma cultura altruísta na escola</i>	LXVIII
PROJETO 5 - POR UMA AGÊNCIA TRANSFORMADORA NO MUNDO DO TRABALHO	LXIX
Orientações gerais	LXIX
Orientações específicas	LXXI
Vivência 1 <i>Autoconhecimento, protagonismo e empreendedorismo</i>	LXXIV
Vivência 2 <i>Em busca do primeiro emprego</i>	LXXVI
Vivência 3 <i>Protagonismo financeiro e empreendedorismo</i>	LXXVII
Vivência 4 <i>Incubadora de empreendimentos solidários</i>	LXXIX
PROJETO 6 - OLIMPÍADAS DA PAZ	LXXXI
Orientações gerais	LXXXI
Orientações específicas	LXXXII
Vivência 1 <i>Olimpíadas: origens e valores</i>	LXXXV
Vivência 2 <i>Esporte para todos</i>	LXXXVII
Vivência 3 <i>Esporte: autocuidado, cultura e convivência</i>	LXXXIX
Vivência 4 <i>Olimpíadas cooperativas: esporte e cultura de paz</i>	XCI
REFERÊNCIAS TEÓRICO-METODOLÓGICAS COMENTADAS	XCIV

Prezado(a) colega,

Toda prática educativa relaciona-se a um contexto social que determina suas finalidades, segundo aspectos teórico-metodológicos e valorativos de tempo-espço específico. O Novo Ensino Médio traz um ponto de virada em certos padrões educacionais estabelecidos, exigindo de todos os envolvidos uma nova postura frente às necessidades e expectativas dos estudantes dessa etapa de ensino.

Nesse novo contexto que emerge diante de nós, profissionais da educação, o objetivo central passa a ser o fortalecimento do interesse juvenil pela escola, dando real significado a uma nova prática educativa necessária ao século XXI. Promover o engajamento e o protagonismo juvenil tornam-se fundamentais para garantir a permanência dos jovens na escola, assegurando o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores fundamentais na contemporaneidade.

Esta obra almeja auxiliar na implementação do Novo Ensino Médio e, sobretudo, oferecer uma resposta educacional a alguns dos graves problemas que afligem a humanidade, como a destruição dos ecossistemas, a cultura de violência e competição e a deterioração do bem-estar humano. São apresentadas práticas didáticas voltadas ao desenvolvimento de uma consciência integral engajada, baseando-se em cidadania e civismo, na educação ambiental e sustentabilidade, na valorização do multiculturalismo, nos usos éticos e responsáveis da ciência e da tecnologia, em uma mentalidade empreendedora ligada ao mundo do trabalho e ao campo da vida pessoal e no cuidado de si, considerando saúde física, mental e emocional.

Tais temas contemporâneos transversais são explorados na área de Linguagens e suas Tecnologias, visando aprofundar as aprendizagens relacionadas às competências gerais e aos conhecimentos específicos da área, para contribuir com a formação integral dos estudantes e com a construção de seus projetos de vida. Exploram-se valores como ética, liberdade, democracia, justiça social, pluralidade, solidariedade e sustentabilidade, na qualidade de fundamentos para um agir responsável em diferentes campos de atuação.

Neste **Suplemento para o professor**, apresentam-se a concepção de linguagem e os princípios teórico-metodológicos que orientam a construção dos seis projetos que compõem a obra. Além disso, são indicados alguns encaminhamentos e sugestões didáticas para desenvolver e/ou ampliar as inúmeras atividades propostas, explicitando como se dá a integração entre as disciplinas da área Linguagens e suas Tecnologias, bem como o diálogo com outras áreas (Matemática e Ciências da Natureza e suas Tecnologias, Ciências Humanas e Sociais Aplicadas). A ideia é que, aqui, você encontre também inspirações para a construção de itinerários formativos, ligados à investigação científica, processos criativos, mediação e intervenção sociocultural e empreendedorismo.

1. Fundamentos teórico-metodológicos gerais

1.1 Ser Integral: visão sistêmica da educação

O Plano Nacional da Educação (PNE), a Lei de Diretrizes e Bases da Educação 9394/96 (LDB), a Constituição Federal de 1988, a Declaração Universal dos Direitos Humanos e, agora, a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) convalidam a importância de uma educação integral, que tenha como premissa um olhar inovador e inclusivo para o processo educativo buscando levar os estudantes a “reconhecer-se em seu contexto histórico e cultural, comunicar-se, ser criativo, analítico-crítico, participativo, aberto ao novo, colaborativo, resiliente, produtivo e responsável” (BRASIL, 2018, p. 14). Essa premissa requer mais do que um rol de informações científicas que se transformam em conteúdos a serem ensinados e transmitidos.

O conceito de educação integral se relaciona ao desenvolvimento dos estudantes em suas múltiplas dimensões: pessoal, emocional, intelectual, física, social e cultural. Para a formação dos estudantes como sujeitos de direitos e deveres, a aprendizagem de conteúdos curriculares, ainda que imprescindível, é insuficiente. As novas gerações necessitam de outros conteúdos para seu desenvolvimento consciente, diante de questões como a cultura de paz, a democracia, os direitos humanos, a ética e a sustentabilidade. Segundo a BNCC (BRASIL, 2018, p. 14), a formação e o desenvolvimento humano global devem promover aos estudantes “uma educação voltada ao seu acolhimento, reconhecimento e desenvolvimento pleno, nas suas singularidades e diversidades”.

Com base nesse contexto e considerando sua perspectiva multidimensional, esta obra se fundamenta nos princípios da educação integral e da pedagogia sistêmica, articulados ao conceito de dialogismo, com princípio constitutivo das linguagens, emergindo dele o conceito de “aula como acontecimento” (GERALDI, 2015). Dessa forma, os projetos integradores aqui propostos visam participar do desenvolvimento dos jovens para a era planetária, que, conforme Morin, Ciurana e Motta (2003, p. 98), envolve uma reflexão sobre uma sociedade-mundo “composta por cidadãos protagonistas, consciente e criticamente comprometidos com a construção de uma civilização planetária”.

Na perspectiva da educação integral, com foco em uma aprendizagem situada, esta proposta visa à participação e à interação social entre os estudantes, buscando levar para a sala de aula experiências autênticas de aprendizagem orien-

tadas para um campo de estudo e um tema, da maneira mais contextualizada possível.

Entende-se que há inúmeras respostas para problemas já vividos, disponíveis e acessíveis aos estudantes em uma simples consulta à internet. Por isso, o ato de aprender não deve ser apenas uma reflexão sobre o que já foi respondido, mas engloba uma busca desse repertório que forma nossa herança cultural para formular outras questões, entender problemas e reorientar caminhos para novas respostas, considerando que os sujeitos envolvidos partem de uma experiência única para cada um. O professor, nesse caso, é aquele que cria circunstâncias para que os estudantes busquem respostas para suas questões. Além de mediador, o docente será um aprendiz, na medida em que precisa acompanhar os estudantes em uma nova forma de aprendizagem.

Isso remete ao que Geraldi (2015) chama de aula como acontecimento, sendo o “professor do futuro”, segundo o autor, não um sujeito com respostas prontas oriundas da nossa herança cultural, mas aquele que compartilha a sua experiência e olha para o estudante também como um sujeito que traz suas próprias experiências, a partir das quais surgem novas perguntas a serem respondidas. As perguntas mobilizam todo o processo de ensino-aprendizagem, e professor(a) e estudantes são coprodutores das respostas, cada qual com suas especificidades e papéis sociais, mas autores¹ de todo o processo.

Por isso, não se pode compreender o conhecimento de modo fragmentado, mas em uma perspectiva sistêmica, que considera a realidade como um todo, isto é, um ecossistema que articula vários sistemas (familiar, social, histórico, cultural etc.). Isso significa que o conhecimento sistêmico representa a compreensão dos múltiplos saberes, apreendendo a inter-relação existente em sua complexidade.

Bert Hellinger (1925-2019), pedagogo e terapeuta alemão, é o pensador que orienta os princípios gerais da pedagogia sistêmica que busca articular, no espaço de ensino-aprendizagem, conceitos como: amor, autoconhecimento, bem-estar, biografia, complexidade, comunidade, conectividade, cooperação, identidade, multidimensionalidade, ordem, pertencimento, valores, equilíbrio, sistema e outros (CARBONELL, 2016).

Nessa visão sistêmica, valoriza-se o conhecimento transgeracional, considerando que cada estudante está inicialmente conectado à sua família de origem e, conseqüentemente, às ideias e aos valores desse sistema. A escola passa a vincular-se, portanto, a inúmeros sistemas familiares, conferindo a importância de uma visão que valoriza o pertencimento e a inclusão de todas as diferenças e o reconhecimento claro do papel de todos os envolvidos (família, estudante, professor(a), gestor etc.).

Além do legado ancestral, a visão sistêmica também considera a multidimensionalidade do ser humano em uma visão

1. O termo “autor”, nesse contexto, é usado com o sentido de alguém que é responsável pela criação de algo, um agente do processo.

holística², qualificando a escola como espaço fundamental de conexões: (1) entre o estudante e si mesmo, desenvolvendo uma relação entre corpo, mente e espírito³, o que configura sua consciência pessoal; (2) entre o estudante e o outro, envolvendo relações interpessoais na comunidade, escola, família etc. e determinando sua consciência social; (3) entre os vários domínios de conhecimentos, integrando sua consciência intelectual, que articula saberes de diferentes campos; (4) entre o estudante e a coletividade, desenvolvendo sua consciência agentiva, que abarca um agir responsável no mundo, em uma perspectiva cooperativa e colaborativa.

A compreensão de todas essas conexões é o que abrange a consciência integral. A seguir, observe como a figura sintetiza o desenvolvimento integral e sistêmico dos estudantes.

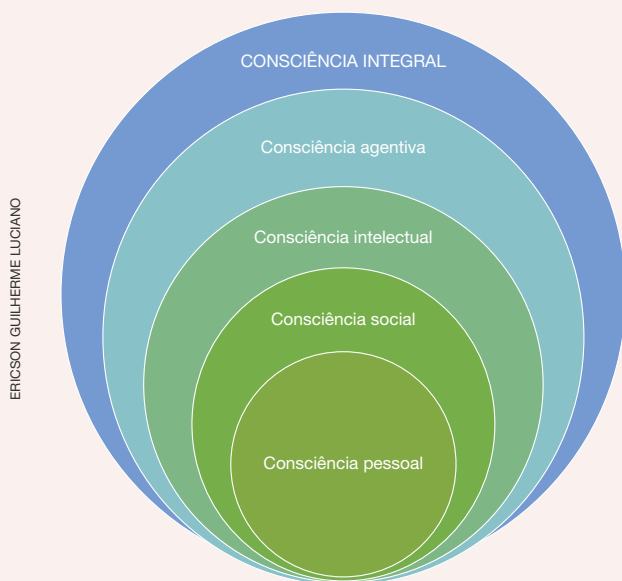


Fig. 1: Desenvolvimento sistêmico do Ser Integral

Pensando nessas premissas, todos os projetos desenvolvidos neste material apresentam práticas situadas, mobilizadas por meio de perguntas, às quais estudantes e professores(as) responderão de maneira engajada e vinculada às suas comunidades e territórios, buscando em nossa herança cultural não respostas prontas, mas instrumentos que orientam, de modo sistêmico, a uma construção mais integrada do conhecimento.

Acreditamos que a educação tem um potencial transformador do ser humano e da humanidade e, por essa razão, o papel da escola no processo de aprendizagem e desenvolvimento é essencial, uma vez que, nesse espaço, segundo o ideal vigotskiano, as pessoas são levadas a compartilhar significados e a construir sentidos acerca do conhecimento produzido pela humanidade.

Para compor cada projeto, considerou-se, com base nas ideias de Liberali e Fuga (2018), que é necessário um

compromisso com uma globalização mais humana que garanta a formação integral das novas gerações, investindo exatamente no agir transformador dos sujeitos. Segundo essas autoras, o conceito de “agência”, significando capacidade de agir, pode permitir que relações de aprendizagem sejam construídas entre os envolvidos na interação. O espaço escolar se torna, assim, um espaço “agentivo-transformador” por meio de ações colaborativas permeadas pelas diversas formas de agir no mundo.

Portanto, o conceito de agência, nesta obra, embasa a forma como o protagonismo juvenil será trabalhado em cada projeto. A ideia não se refere ao desenvolvimento de um estudante protagonista que lidere, que se destaque entre os demais, que supere antagonistas em uma cultura de competição. O foco é proporcionar experiências práticas e colaborativas, nas quais o estudante se engaje responsivamente, construindo uma ação transformadora no sentido de solucionar conflitos, problemas, questões, em uma cultura altruísta e cooperativa. O protagonismo juvenil almejado é o da colaboração, em que o estudante se torne um agente transformador de si mesmo e da sua comunidade.

Para isso, os projetos desta obra estão organizados em vivências. O termo “vivência” remete ao conceito vigotskiano de *perejivanie* (VIGOTSKI, 2010). Esse termo, oriundo do russo, etimologicamente – *pere-* = através e – *jit'* = viver (TVOROGOV, 2007)* –, assume significado próximo de “viver através” de algo, o que se relaciona, em português, ao vocábulo “vivência”.

Segundo o *Dicionário Houaiss da língua portuguesa* (2009), vivência pode remeter a algo “que se experimentou vivendo, vivenciando”, bem como ao “conhecimento adquirido no processo de viver ou vivenciar uma situação ou de realizar alguma coisa; experiência, prática”. Além disso, no mesmo dicionário, o termo vivenciar é especificado como “viver (uma dada situação), deixando-se afetar profundamente por ela”, sentido que remete de modo ainda mais preciso ao conceito vigotskiano.

Assim, em cada projeto desta obra, as vivências apresentam atividades que envolvem um processo de aprendizado a partir de experimentações. Assim, considera-se que, no espaço escolar, por meio de discussões, debates, *performances*, jogos cooperativos, atividades investigativas, leitura e produção textual diferenciadas, é possível mobilizar um engajamento real do jovem com sua vida em diferentes dimensões: pessoal, social, coletiva, agentiva.

Todo o trabalho foi articulado e pensado com base nos pilares da educação para o século XXI (DELORS *et al*, 1997): aprender a ser, aprender a conviver, aprender a fazer e aprender a conhecer. Cada um desses pilares foi associado a seis aspectos socioemocionais, que, por sua vez, organizam quatro dimensões: do autoconhecimento, da alteridade, da coletividade e da aprendizagem. Para compreender melhor, pode-se observar tais articulações na Mandala do Ser Integral:

2. O termo “holístico” foi empregado com o sentido de entendimento integral dos fenômenos que envolvem as diversas áreas do saber, participando de uma visão sistêmica da vida e assumindo, na educação, um caráter vivencial.
3. Neste projeto, espiritualidade não se relaciona diretamente à religião, mas sim ao fato de que o ser humano tenta compreender a si mesmo e ao seu entorno, buscando autorrealização e compreensão de sua essência e de sua força vital, ou seja, a espiritualidade foca a autorreflexão como forma de dar sentido ao mundo. Para alguns estudantes, esse processo se relaciona à sua religiosidade, que deve ser acolhida e respeitada, mas não é o foco das discussões propostas. Entende-se que a religião em si é uma escolha que envolve o próprio indivíduo e seu sistema familiar.

* TVOROGOV, N. D. (org.). *Psicologia clínica. Dicionário enciclopédico*. Moscou: Novyi Disk, 2007.



Fig. 2: Mandala do Ser Integral: articulação dos projetos integradores

- Aprender a ser: é o pilar que envolve a dimensão do autoconhecimento, que tem por base as capacidades socioemocionais: autocuidado, autoconsciência, autoestima, equilíbrio emocional, autorreflexão e construção de valores próprios. Na esfera das linguagens, envolve o trabalho com memória, práticas corporais e artísticas, comunicação pessoal e afetiva, para melhor desenvolver a personalidade, considerando “espírito e corpo, inteligência, sensibilidade, sentido estético, responsabilidade pessoal, espiritualidade” (DELORS *et al*, 1997, p. 99).
- Aprender a conviver: envolve a dimensão da alteridade, com foco na compreensão do outro e na percepção das inter-relações e interdependências sistêmicas que compreendem a vida em comunidade. Articulam-se a esse pilar as capacidades socioemocionais: empatia e acolhimento, escuta atenta, diálogo, convivência, pertencimento e postura ética. Valorizam-se o pluralismo de ideias e o ensino da não violência, almejando a construção de uma cultura de paz, que, gradativamente, possa superar preconceitos geradores de conflitos.
- Aprender a fazer: relaciona-se à dimensão da coletividade, pois envolve o papel assumido pelo estudante no mundo: Como atuará profissionalmente? Assumirá uma postura cidadã e protagonista em relação a sua vida pessoal, social e profissional? Colocará em prática seus conhecimentos de modo a contribuir para a coletividade e para si mesmo? Esse pilar envolve os aspectos socioemocionais de resiliência, cooperação/colaboração, diversidade, participação social, agência transformadora e responsabilidade.
- Aprender a conhecer: supõe, antes tudo, aprender a aprender, sendo indissociável do aprender a fazer. Trata-se da valorização do conhecimento, compreendendo-o de modo integrado. Envolve o entendimento de ações como a busca de informação, a aprendizagem ao longo da vida, a aplicação do conhecimento, vinculando-se ao pensamento crítico, científico e estético, à capacidade de reflexão e à metacognição.

Tal estrutura visa, essencialmente, que esta obra auxilie os estudantes no percurso trilhado para aprender e alcançar seus objetivos, tendo o compromisso de contribuir para a promoção de aprendizagens situadas e com sentido, por serem vinculadas aos desafios do mundo contemporâneo e à circulação e à produção de conhecimentos. Em todos os projetos propostos, o protagonismo juvenil envolve diferentes capacidades tais como: "abstração, reflexão, interpretação, proposição e ação", que, segundo a BNCC (BRASIL, 2018, p. 465), são importantes para a formação cidadã em suas múltiplas dimensões.

As diferentes atividades propostas buscam despertar variadas potencialidades e vocações dos estudantes, mobilizando a construção de uma agência transformadora, com postura ética e responsável, para atuar no campo da vida pessoal e nos variados campos que envolvem atuação pública, com espírito de equipe, engajamento, visão estratégica, resiliência, valorização do conhecimento, criatividade etc.

Enfim, esta obra toma como elemento fundamental o respeito aos direitos humanos e almeja participar, juntamente com o(a) professor(a) e a escola, do acolhimento das juventudes, construindo um espaço democrático e que, exatamente por isso, é baseado na liberdade, na justiça social, na solidariedade, na sustentabilidade, na inclusão, na comunicação não violenta e na cooperação.

1.2 Estrutura geral

Esta obra, em volume único, está organizada em seis projetos integradores, orientados a partir dos temas⁴: STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*), protagonismo juvenil, mídiamediação e mediação de conflitos. Nos dois últimos projetos, o tema do protagonismo juvenil une-se ao empreendedorismo e o da mediação de conflitos vincula-se ao esporte e à construção de uma cultura de paz. Tal proposta vincula-se aos temas contemporâneos transversais propostos na BNCC, cujos eixos envolvem meio ambiente, economia, saúde, cidadania e civismo, multiculturalismo, ciência e tecnologia (BRASIL, 2019).

Considerando tais temas integradores, os projetos articulam as disciplinas que formam a área das Linguagens e suas Tecnologias: Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa. Além do tema, a integração entre áreas ocorre por meio do diálogo e dos usos das linguagens, mobilizando atividades de leitura e produção de diferentes materialidades textuais, ou seja, há atividades que contemplam oralidade, escrita e outras semioses (imagem, movimento, gesto, cor, forma etc.) e que são propostas em conformidade com a especificidade de cada componente. Cada projeto conta com quatro vivências, e cada vivência foi concebida para ser desenvolvida em cinco etapas, construindo o percurso a ser trilhado pelo estudante. Além disso, etapas são organizativas do trabalho docente, pois estruturam o cronograma do projeto e demarcam especificidades das disciplinas da área e quais professores(as) poderão conduzir cada atividade do projeto. Essa organização garante que o tema integrador seja trabalhado com atividades

diversificadas ligadas a conhecimentos específicos de cada disciplina, permitindo visualizar de que modo os saberes estão integrados. As três primeiras vivências apresentam atividades e produções parciais, atuando como preparação temática e também estrutural para a produção que encerra o projeto, à qual a vivência quatro é sempre integralmente dedicada. Em cada vivência, as quatro primeiras etapas constituem atividades sequenciadas que culminam com uma produção parcial, apresentada na íntegra na última etapa, articulando diferentes práticas de linguagem e campos de atuação.

A organização proposta envolve os princípios da aprendizagem ativa, já que todas as seções colocam o estudante como agente transformador do processo, em atividades práticas, valorizando também situações de aprendizagem em que os estudantes coloquem a "mão na massa". Há atividades individuais (ler, investigar, criar etc.), colaborativas (ler, pesquisar, planejar, criar, desenvolver etc.) e interativas (apresentar, compartilhar, debater etc.), enfocando as disciplinas da área de Linguagens e suas Tecnologias, bem como conhecimentos de outras áreas (Matemática e suas Tecnologias, Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e Ciências da Natureza e suas Tecnologias).

Seções

Abertura

Apresentação das perguntas motivadoras que orientam os desafios propostos no projeto, por meio da leitura reflexiva de imagens relacionadas a diferentes expressões e linguagens (fotografia, artes plásticas, esporte, cinema).

Mapa do projeto

Apresentação do tema, desafio proposto, objetivos, justificativa, vivências e práticas de linguagens, recursos e aprendizagem esperada. Momento ideal para apresentar princípios avaliativos e autorregulatórios da aprendizagem.

Atividade experimental

Experiência multissensorial, proposta no início das vivências, para levantar conhecimentos prévios por meio de diferentes formas de expressão em linguagens (práticas corporais ou artísticas, pesquisas e outras produções textuais).

Leitura-se

Momento de leitura de textos verbais, imagéticos ou multissemióticos, embasado, em alguns momentos, pelo conceito de *design thinking*, no qual o estudante pode construir uma trajetória de leitura própria ou coletiva.

Desafio criativo e Mãos dadas

Seções dedicadas à produção textual individual (Desafio criativo) e colaborativa (Mãos dadas), envolvendo textos verbais (orais ou escritos), imagéticos e/ou multimodais/multissemióticos, embasadas pela junção da prática de produção textual com o conceito de *design thinking* e inseridas em momentos diversificados.

4. Cada tema é especificado e mais bem detalhado na descrição de cada projeto.

Reading

Atividades de leitura em língua inglesa que enfocam o segundo idioma no contexto de uma língua global, para participar do processo de construção de conhecimento.

Junto & Misturado

Proposição de jogos cooperativos ligados à Educação Física ou a práticas de gamificação, para refletir, de forma situada, sobre a cultura do movimento e das diferentes práticas corporais.

Investigação

Proposição de atividades de pesquisa científica, envolvendo curadoria de informação (seleção, avaliação, validação), tratamento de dados (análise, organização, relações com o propósito da pesquisa) e propostas de sala de aula invertida.

Roda de experiências

Atividade oral com discussão e avaliação das práticas realizadas. Articulam-se os processos de autorregulação da aprendizagem, como os *feedbacks* parciais a serem propostos pelo(a) professor(a).

Avaliação e Autoavaliação

Momento específico, ao final de cada projeto, constituído por princípios metacognitivos e autorregulatórios, para avaliar e autoavaliar aprendizagens coletivas e individuais, considerando os objetivos da aprendizagem estabelecidos.

Boxes

Ao longo das vivências, também são apresentadas informações adicionais, reflexões, conceitos, dicas que envolvem temas, textos, gêneros e diferentes conteúdos disciplinares, referências e outras possibilidades de atuação.

Perfil

Apresentação de biografia de autores, artistas, personalidades etc.

Entre artes

Indicação de leituras, vídeos, obras de arte etc., visando apontar possíveis relações de intertextualidade entre diferentes artes e textos analisados.

Cibercultura

Indicação de conteúdo ligado à cultura digital ou menção a alguma prática de escrita ou leitura multimodal/multissemiótica típica das redes.

Foco no trabalho

Reflexão sobre práticas protagonistas e empreendedoras do universo do trabalho.

Agência & Intercâmbio

Apresentação de informações que visam mobilizar o protagonismo juvenil, considerando o termo “agência” como capacidade de agir e “intercâmbio” como potencialidade de interagir, mediar e intervir social e culturalmente no mundo.

Linguagem verbal

Exposição de alguns aspectos gramaticais e estilísticos envolvidos na estruturação de palavras, sentenças, parágrafos e textos.

2. Fundamentos teórico-metodológicos específicos

2.1 Linguagem: concepção geral e articulações dialógicas

Um dos principais desafios da escola na atualidade é a formação de leitores e produtores de textos capazes de escolher materiais linguísticos adequados às suas necessidades e associados aos problemas que enfrentam em seu dia a dia – ou, em outras palavras, verdadeiros cidadãos de uma cultura multiletrada. Participar dessa cultura, no entanto, implica acessar ativamente a diversidade de situações mediadas por textos diversos (orais, escritos, gestuais, corporais, multissemióticos).

Informar-se lendo; corresponder-se escrevendo; conhecer mundos e culturas distantes por meio da leitura; escrever para organizar-se, para posicionar-se; fotografar-se para redes sociais; filmar seu cotidiano para um *videoblog*; apresentar-se oralmente, por escrito ou por meio das mais distintas práticas corporais são exemplos de atividades de linguagem movidas por necessidades concretas e, exatamente por isso, mobilizadoras do agir sobre a realidade em um constante movimento de transformação.

Como mobilizar esse mesmo agir em atividades de linguagem que promovam o desenvolvimento da consciência integral? Para responder a essa questão, valorizando os sujeitos envolvidos na interação como agentes transformadores em potencial e as experiências por eles vividas como propulsoras de transformações, esta obra objetiva mostrar que é possível que o jovem, ao criar, recriar e se apropriar da cultura e das múltiplas linguagens envolvidas nela, assuma uma postura engajada e apreenda instrumentos para modificar o seu entorno e também a sua própria vida.

O desenvolvimento das linguagens – princípio fundamental das relações humanas – em diferentes situações vividas contribui para a construção de uma consciência integral. Saber expressar-se de modo altruísta, por meio da fala e da escrita, de textos imagéticos ou multimodais/multissemióticos, de práticas corporais e artísticas, vinculados, portanto, a outras linguagens (gestos, expressões, recursos midiáticos), constitui competência fundamental para o agora, para as necessidades da sociedade do século XXI.

Nesta obra, portanto, não se considera a linguagem apenas como um conjunto de regras ou instrumento de comunicação, mas como princípio constitutivo de toda interação discursiva estabelecida entre sujeitos sócio-historicamente situados. A linguagem remete a toda multiplicidade de práticas verbais ou não verbais que se concretizam nas mais diversificadas relações sociais das quais participamos, de forma ativa e responsiva, em diferentes instâncias de atividade humana (família, escola,

comunidade, trabalho etc.) e que tornam possível vivenciar diferentes formas de manifestação da linguagem.

Essa concepção de linguagem vincula-se aos conceitos de texto e gênero discursivo. Para Bakhtin (2016), o texto é um enunciado concreto que constitui a unidade da comunicação discursiva. Isso significa que a interação entre, no mínimo, dois sujeitos instaura uma materialidade linguística que é o texto. Os textos, portanto, são o resultado concreto das nossas interações. Cada texto produzido é orientado pela finalidade discursiva dos interlocutores, pela esfera de atividade humana a que se vincula e pelo contexto mais imediato da interação (participantes, idade, local etc.), bem como pelos aspectos contextuais sociais, históricos e culturais mais amplos.

Essa orientação se relaciona ao gênero discursivo que organiza as nossas interações. Bakhtin (2016) define os gêneros como tipos relativamente estáveis de enunciados, para evidenciar que cada texto, vinculado a um campo de atividade humana, apresenta conteúdo temático (o que se pode dizer/ tematizar naquele texto), estilo (recursos das múltiplas linguagens) e forma composicional (plano de expressão, estrutura, sequência organizacional).

Na área das linguagens, neste projeto, tais premissas são utilizadas para promover a “participação mais plena dos jovens nas diferentes práticas socioculturais que envolvem o uso das linguagens” (BRASIL, 2018, p. 481). O conhecimento dos gêneros do discurso e das práticas de linguagem que lhes são inerentes pode proporcionar ao jovem do Ensino Médio o conhecimento das diferentes linguagens, tornando-o livre para o exercício da cidadania e para construir sua identidade.

Considerando que os recursos da língua constroem sentidos em discursos específicos, sendo mobilizados para produzir significados em determinados contextos, a concepção de gênero permite que o estudante articule os recursos das várias práticas de linguagem em situações de leitura, produção textual, análise linguística e semiótica, práticas corporais e artísticas, capacitando-o como sujeito atuante, que apreende meios para expressar sua própria voz de diferentes formas, com movimento, gestualidade, imagética ou verbalmente.

Para Bakhtin e o Círculo⁵, a natureza dialógica da linguagem salvaguarda o lugar de alteridade, ou seja, do outro e das múltiplas vozes que se defrontam para construir a singularidade de um texto. Isso significa que as práticas de linguagens resgatam as memórias discursivas dos sujeitos e toda sua historicidade, cultura e aspectos sociais. Medviédev (2012) concebe o gênero como modos de percepção da realidade inseridos na consciência humana, de acordo com os campos de atuação por ela vivenciados. A partir desses modos de enxergar a realidade, produzimos textos conforme determinados contextos de produção, recepção e circulação, em um espaço e tempo específicos.

Considerando esses conceitos, a obra não visa simplesmente expor os estudantes a uma gama considerável de

gêneros discursivos, oferecendo modelos a serem seguidos. O que se propõe são várias práticas de linguagem integradas, buscando desenvolver nos alunos uma compreensão responsiva, ou seja, uma resposta, uma ação diante da mobilização de diferentes gêneros discursivos e da articulação de cada disciplina que compõe a área de Linguagens e suas Tecnologias.

2.2 Argumentação e pensamento computacional

É comum que a argumentação seja associada apenas à produção de textos argumentativos, como debates, artigos, cartas etc. Contudo, ela assume papel central no processo de produção de conhecimento, tornando as habilidades de produzir argumentos e saber analisá-los um dos princípios fundamentais para o desenvolvimento do pensamento crítico, científico e criativo.

Na perspectiva dialógica, o ser humano é concreto, alguém que percebe o mundo de um lugar único, que jamais foi ou será ocupado por outra pessoa, tendo a alteridade como condição de sua própria constituição. Na escola, isso significa promover um processo de ensino-aprendizagem que provoque indagações e possibilite respostas, e não apenas a repetição de fórmulas prontas e modelos abstratos. Na teoria dialógica, portanto, visualiza-se a construção de um processo de ensino-aprendizagem com base no diálogo entre professor-estudante, entre estudante e textos e entre textos, mostrando que as escolhas do enunciador marcam sentidos diferentes e pontos de vista distintos.

Pensando nisso, na construção de cada projeto, considerou-se, com base nas ideias de Liberali (2012), que, muitas vezes, a forma de questionar, apresentar, descrever e contrapor em contextos enunciativos específicos contribui para situações reprodutivas ou criativas na produção de conhecimento. Busca-se, assim, um encaminhamento que promova situações criativas, nas quais se apresentem diferentes propostas sobre o mundo, capazes de suscitar questionamentos, permitindo que o estudante se engaje responsivamente, ou seja, torne-se enunciador do seu discurso ao estabelecer diálogos com textos que circulam em diferentes esferas de atividade humana.

Para Pontecorvo (2005), “discutir, argumentar e pensar”, na escola, fazem parte de um processo de construção do conhecimento, dando à argumentação não o sentido de disputa ou competição, mas um papel colaborativo a ser desenvolvido em atividades coletivas. A oposição ou discordância, nesse caso, é justamente o que mobiliza a produção de argumentos para sustentação do discurso e do pensamento, ou, ainda, para a negociação de determinados aspectos envolvidos.

Desse modo, partimos do princípio de que o argumentar participa de diferentes práticas de linguagem, pois, pelo diálogo travado entre um sujeito e as vozes instauradas nas diferentes formas de discurso, uma atitude responsiva pode

5. O termo “Círculo”, nos estudos bakhtinianos, refere-se ao grupo multidisciplinar de intelectuais (em geral, nascidos após 1890) que se reuniu entre os anos 1919 e 1929 em centros de estudo e pesquisa e institutos em Nevel, Vitebsk e São Petersburgo (à época Leningrado), na Rússia. Entre os principais nomes do Círculo, temos: o filósofo Matvei I. Kagan (1889-1937), o biólogo Ivan Kanaev (1893-1983), a pianista Maria V. Yudina (1899-1970), o teórico da literatura Lev V. Pumpsanski (1891-1940), o especialista em literatura, formado em direito, Pável Medviédev (1892-1938), o músico e linguista, Valentin Volóchinov (1895-1936) e o filósofo da linguagem Mikhail Bakhtin (1895-1975).

ser instituída, marcando apreciativamente as posições assumidas por um enunciador.

Para que a construção desse espaço democrático, em que a argumentação é um princípio que orienta reflexões e tomadas de decisão coletivas, postula-se, nesta obra, um trabalho que envolve a assimilação das palavras do outro (que pode ser um colega ou um texto em suas variadas possibilidades de composição), analisando-as e refletindo-as com suas próprias palavras. Para Bakhtin (2015), a assimilação da palavra do outro se torna imprescindível no processo de formação valorativa do ser humano. A constituição dessa formação depende de como a palavra de outrem surge em nossa consciência: como *discurso autoritário* ou como *discurso interiormente persuasivo*.

A “nossa fala” é permeada pelas palavras do outro, sendo que, quanto mais dinâmica for a vida social de um sujeito, mais a palavra, o enunciado do outro fará parte da constituição de seus textos. No cotidiano, os sujeitos falam a respeito do que os outros dizem, evidenciando declarações, informações, julgamentos, etc. para se referir, concordar, discordar deles, entre outras opções. Bakhtin observa que, mesmo que haja precisão no que é transmitido, o discurso de outrem, sempre que incluído em outro contexto, submete-se a transformações de significado (BAKHTIN, 2015).

Ainda segundo Bakhtin (2015), há um cruzamento de diversas vozes que “lutam” entre si na enunciação. Essa luta é marcada pelo discurso autoritário e pelo discurso interiormente persuasivo. O discurso autoritário se impõe e exige nosso “reconhecimento incondicional” (BAKHTIN, 2015, p. 137), pois é apenas transmitido. O discurso interiormente persuasivo, por sua vez, revela possibilidades que mobilizam transformações na consciência individual, à medida que esta, permeada por inúmeras vozes, pode tomar a palavra do outro em diferentes contextos dialógicos, mostrando novas e diferentes possibilidades semânticas.

Nesta obra, o argumentar se relaciona ao fato de que fazemos um constante movimento de “atualização” da palavra do outro em diferentes contextos, para que possamos obter novas possibilidades semânticas, implicando uma constante relação entre individual e coletivo, visto que o ser humano não existe isoladamente e, ao compor seu texto, sua experiência de vida e seus valores sociais e históricos entrecruzam-se com o discurso do outro.

Os processos argumentativos podem ser vistos, também, como formas de assimilação do discurso do outro. Nas atividades propostas, acreditamos que não se deva considerar o discurso de autoridade, pois ele impõe, muitas vezes, significados historicamente cristalizados, sem vínculo com a prática social dos sujeitos e que propõem a formação de um mero estudante-reprodutor. Considerando que o aprimoramento do ser humano nos usos das linguagens se dá de acordo com um processo de escolha e de assimilação das palavras de outrem, o discurso interiormente persuasivo possibilita o posicionamento crítico diante de um conflito discursivo instaurado, incentivando a participação do jovem de forma protagonista, já que ele pode assimilar conceitos,

informações, dados e ideias com suas próprias palavras, ou seja, construindo sua própria atualização semântica.

Nesta obra, tais concepções sobre argumentação se articulam ao que se denomina pensamento computacional, o qual não está fundamentalmente vinculado à computação, nem a práticas de linguagem que envolvam, por exemplo, a produção de *e-mails* ou *posts* em redes sociais. Segundo Wing (2006), o pensamento computacional contempla a resolução de problemas por meio de conceitos fundamentais da ciência da computação. O computador em si é apenas uma das ferramentas que participa do processo. Para a autora, pensamento computacional é uma habilidade fundamental para todos, não somente para especialistas na área, pois envolve pensar recursivamente, interpretar códigos, avaliar se uma solução é boa ou ruim, construir representações do que pode ser útil ou não, com uma modelagem dos aspectos envolvidos. Enfim, pensar como um cientista da computação é muito mais do que programar uma máquina.

Wing (2006) explica ainda que o pensamento computacional é uma ferramenta que serve aos humanos na resolução de seus problemas. Não se trata de fazer com que os sujeitos pensem como máquinas, mas que desenvolvam um raciocínio lógico e um pensamento crítico e criativo. Entre as etapas do pensamento computacional, podem ser depreendidas, a partir do que Wing postula: decomposição, ou seja, a subdivisão da questão ou problema em fragmentos mais fáceis de compreender; padrões, princípios geradores de um problema; abstração, construção de soluções válidas para problemas diversos; algoritmo, sequenciamento/ordenamento de passos para resolver o problema.

Tais princípios estão intimamente ligados ao desenvolvimento da argumentação, no que se refere ao raciocínio lógico, à habilidade de selecionar dados e informações pertinentes a um processo (curadoria de informações), relacioná-los e construir um ponto de vista sobre o problema, confrontando com o processo desenvolvido pelo outro, para assim chegar a uma construção coletiva.

2.3 Práticas multiletradas e leitura inferencial

Com o surgimento e avanço das novas tecnologias, o contexto de usos da escrita se modificou profundamente. A sociedade contemporânea está imersa em múltiplas linguagens e as informações deixaram de se constituir única e exclusivamente por meio de textos verbais.

Tabelas, gráficos, infografias, fotorreportagens e diversas outras formas de comunicar estão disponíveis para um novo leitor. Às práticas letradas que fazem uso de diferentes mídias e, conseqüentemente, de diversas linguagens, incluindo aquelas que circulam nas mais variadas culturas, deu-se o nome de multiletramentos.

Rojo (2012) explica que os multiletramentos são, portanto, as práticas de linguagem que envolvem os textos multimodais ou multissemióticos contemporâneos, em sua maioria digitais,

mas também impressos e falados, que exigem novos procedimentos e capacidades de leitura além da linguagem puramente verbal, pois articulam (re)produção de imagens e fotos, diagramas, gráficos e infográficos, vídeos, áudio, linguagem verbal etc.

Isso não significa desconsiderar o letramento com foco nos textos orais e escritos, mas estender as práticas de leitura e de produção de textos desenvolvidas nas várias áreas do conhecimento para a ampla variedade de textos que podem ser acessados de qualquer lugar a qualquer momento. Se o texto mudou, mudou também o leitor, que agora interage com informações em diferentes modalidades de linguagem.

É exatamente nesse sentido que a leitura inferencial ganha destaque. O ato de ler, além de ser decodificação do sistema linguístico, é interação entre leitor e autor, buscando compreensão, para, a partir dela, posicionar-se diante do lido, demarcando uma atitude apreciativa e responsiva do sujeito leitor. Segundo Rojo (2004, p. 3), cada texto traz em si um “conjunto de sentidos e apreciações de valor das pessoas e coisas do mundo, dependentes do lugar social do autor e do leitor e da situação de interação entre eles – finalidades da leitura e da produção do texto, esfera social de comunicação em que o ato da leitura se dá”.

Para compreender um texto, envolvem-se capacidades de decodificação, compreensão e apreciação. A leitura inferencial remete diretamente à construção da compreensão que abrange, por exemplo, desde estratégias mais localizadas, como depreender o sentido de uma palavra ou outro signo de acordo com o contexto em que é empregado, até estratégias globais, que envolvem a compreensão de implícitos, ironias, enfim, das pistas que o autor deixa para que, no texto em sua totalidade, determinado sentido seja construído. Isso requer o uso do próprio conhecimento de mundo e o estabelecimento de relações entre o que se lê e o repertório intelectual, cognitivo, emocional e lógico já apreendido.

A leitura inferencial, embora esteja ligada à capacidade de compreensão, precisa ser ativada conjuntamente com determinadas estratégias de apreciação. Segundo Rocha (SÃO PAULO/SME, 2018), as relações de intertextualidade (retomada de outros textos) e interdiscursividade (diálogo entre discursos, ou seja, entre os já ditos) exigem que o leitor estabeleça relações e infira os sentidos construídos pelos fios dialógicos que tecem cada texto.

Segundo a autora, “a identificação de diferentes perspectivas ou vozes presentes nos textos, analisando os efeitos de sentido do uso do discurso direto, indireto, indireto livre, citações etc.” favorece situações em que os estudantes podem discutir, avaliar, apreciar valores, ideias, princípios assumidos por um autor em seu texto, concordando com ele ou discordando do que se apresenta, inferindo ainda aspectos cidadãos, éticos, políticos etc. envolvidos em dada situação.

Nos textos multimodais/multissemióticos, todas essas relações também envolvem a articulação de diferentes lingua-

gens (oral, escrita, gestual, corporal etc.) e múltiplas semioses (gráficos, fotografias, diagramas, imagens estáticas e em movimento), que, juntas, constroem determinado sentido e exigem do leitor as capacidades de leitura inferencial e apreciativa.

2.4 Linguagens, altruísmo e não violência

Se a linguagem se constitui na interação, ou seja, se é justamente nas relações com o outro que nos posicionamos como sujeitos sócio-historicamente situados e materializamos nossos textos, de acordo com nossas finalidades e com o contexto, o papel da alteridade torna-se crucial para o desenvolvimento humano.

Isso nos leva a questionar a agressividade e o contexto de violência e competição em que estamos imersos. Nenhuma argumentação, tecnologia ou metodologia inovadora contribuirá, de fato, para a construção de uma sociedade mais pacífica, democrática e inclusiva se não mobilizarmos a aprendizagem socioemocional e ferramentas de alteridade.

É preciso desenvolver o seguinte pensamento: com aquele que é diferente de mim, que se opõe ao que penso, eu aprendo, pois passo a enxergar o mundo de outro lugar. É o outro que me permite realmente ver, pois nele se encontra o que eu não sou. Entendê-lo me faz crescer e permite que eu me transforme, me “amplie” como ser humano. Não significa necessariamente concordar, mas expandir meu olhar para além do meu próprio ponto de vista, princípio básico da empatia.

Por isso, consideramos que os princípios da comunicação não violenta (CNV) tornam-se pilares fundamentais desta obra, pois configuram um conjunto de modos de pensar e de se comunicar com o outro por meio de conexões gentis, compassivas e mais profundas, buscando evidenciar a nossa natureza humana e valorizar a do outro.

Marshall B. Rosenberg (1934-2015), psicólogo, professor e pacifista norte-americano, desenvolveu técnicas comunicativas para mediar os conflitos surgidos no espaço escolar, processo que constituiu as bases fundantes do conceito de comunicação não violenta (CNV).⁶

Por séculos, fomos conduzidos por uma cultura de competição e violência, em que o mais importante era perceber as vantagens que poderíamos obter. Tudo isso fez aflorar o egoísmo, a ganância e o preconceito, motivadores, entre tantos outros, de conflitos e de violência. A comunicação não violenta nada mais é do que um conceito que nos impulsiona a seguir nosso instinto natural de compaixão, permitindo resgatar o que temos de mais positivo em nós mesmos: amor ao próximo, respeito, compreensão, gratidão, gentileza etc. Assumir uma postura não violenta por meio da comunicação é permitir aflorar nossas atitudes positivas, abandonando as negativas.

A obra pretende sensibilizar os estudantes para essa postura, que não se confunde com passividade; muito pelo contrário, ela requer engajamento entre os envolvidos, para sair do con-

6 O livro *Comunicação não-violenta: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais*, de Marshall B. Rosenberg, foi publicado em 2006, pela editora Ágora. Por anteceder o Novo Acordo Ortográfico, utilizou-se, no título, hífen em “comunicação não-violenta”. Optamos por registrar sem hífen ao longo da obra, respeitando as regras do sistema ortográfico vigente, mantendo a grafia original somente no título do livro.

dicionamento “eu quero/preciso ter razão” em direção a uma nova forma de se relacionar, o “eu quero aprender com você”.

Os quatro componentes da CNV são: (1) observação de ações concretas; (2) expressão dos sentimentos em relação ao que se observa; (3) identificação de necessidades e desejos que geram os sentimentos identificados; (4) expressão de pedidos claros e de ações concretas. A observação substitui os julgamentos; a expressão de sentimentos não considera avaliações; as necessidades se opõem à manipulação; e os pedidos assumem o lugar de vozes autoritárias.

A CNV baseia-se em habilidades de linguagem e comunicação que humanizam nossas relações, mesmo em situações de conflito e de grande estresse. Segundo Rosenberg (2006), a CNV nos orienta a reformular a maneira como nos expressamos e ouvimos os outros. Em vez de reações habituais e automáticas, nossas palavras tornam-se respostas conscientes baseadas na firme percepção do que estamos percebendo, sentindo e desejando. Somos levados a nos expressar com honestidade e clareza, enquanto prestamos aos outros uma atenção respeitosa e empática.

Em qualquer situação de interação, o enfoque não é atacar e defender-se, mas esclarecer o que está sendo observado e sentido para construir uma compreensão das reais necessidades que envolvem uma situação. Nesta obra, portanto, partindo do que propõe Rosenberg (2006), a CNV é mais do que um processo comunicativo, pois envolve uma forma de se posicionar no mundo de modo mais pacífico e compassivo e, ao mesmo tempo, engajado com a construção de uma sociedade mais altruísta e solidária.

2.5 Práticas integradoras: educar no século XXI

Os projetos integradores são estratégias pedagógicas de caráter interdisciplinar que visam à integração de diferentes campos do conhecimento, por meio de um eixo temático, problema, questão motivadora etc. Tais propostas são constituídas de etapas e fases, com a intenção de promover a integração curricular, para que, a partir disso, os estudantes passem a analisar, mobilizar e aplicar conhecimentos que contribuam para a construção de uma visão integrada dos saberes.

A metodologia baseada em projetos integra o conjunto denominado “metodologias ativas”, estratégias de ensino cuja principal orientação é mobilizar a efetiva participação dos estudantes no processo de aprendizagem, integrando saberes e construindo práticas híbridas e flexíveis. No contexto da cultura digital, tais propostas vinculam-se diretamente ao conceito de aprendizagem significativa (Vigotski, Ausubel e outros teóricos), que considera que a criança ou o jovem aprende de fato se o contexto no qual se insere é significativo para si.

A construção de projetos nessa metodologia envolve tarefas e desafios que buscam resolver um problema; por isso, nesse sentido também se aproxima da aprendizagem baseada em problemas, que enfoca a pesquisa sobre as

causas específicas de um problema. Nos projetos integradores, há tanto aspectos interdisciplinares como específicos das áreas mobilizadas, com foco no desenvolvimento do pensamento crítico e criativo. Nessa metodologia, segundo Moran (2018), é essencial que haja *feedbacks* e paradas estratégicas que mobilizem momentos de avaliação e autoavaliação. A maior diferença do projeto integrador para uma sequência de atividades é que o primeiro vincula-se a um produto final, que não precisa ser necessariamente um objeto concreto, mas uma ideia, uma campanha, uma intervenção artística etc.

Nesta obra, os projetos se organizam por temas integradores (STEAM, protagonismo juvenil, mídiaeducação e mediação de conflitos) que foram articulados a temas transversais contemporâneos (BRASIL, 2019), conforme se explicita na descrição de cada projeto. As etapas envolvem questão motivadora, investigação, reflexão, crítica, participação ativa e construção de produtos parciais e do produto final. A investigação é bastante valorizada em diferentes tipos de atividades, pois permite a utilização dos procedimentos de pesquisa científica, que estimulam a autonomia, e de explicação, por meio de atividades de exposição oral e rodas de experiências, nas quais são possíveis explicar, ilustrar, construir exemplos, demonstrar princípios científicos, relatar experiências etc.

Isso se relaciona ao que Moran (2018) especifica como tipos de aprendizagem: personalizada, compartilhada e por tutoria. Nesta obra, estimula-se a aprendizagem personalizada, enfocando atividades com significados únicos para cada estudante, valorizando suas experiências vividas para contribuir com seu projeto de vida e estimular o autoconhecimento e a autoavaliação. Consideram-se também as necessidades mais comuns dos jovens contemporâneos, que podem ser articuladas facilmente pelo(a) professor(a) a questões específicas da turma e do território no qual a comunidade escolar se encontra. Já a aprendizagem compartilhada é estimulada pelo trabalho em equipe, construindo práticas de cocriação e espaços de produção colaborativa. A tutoria, por sua vez, está vinculada à perspectiva da colaboração, na qual estudantes com diferentes saberes podem atuar em atividades como tutores e orientadores de uma tarefa.

Além disso, valoriza-se a experimentação e a aprendizagem *maker*, que envolvem processos de reflexão, pesquisa, questionamentos, erros, criação, compartilhamento de ideias e cocriação. Nessa perspectiva, a busca de soluções empreendedoras pode se dar por meio de jogos, experiências, desafios. Todos os envolvidos passam a ser pesquisadores, descobridores e realizadores, que, segundo Moran (2018), conseguem “assumir riscos, aprender com os colegas, descobrir seus potenciais”, para que “o aprender se torne uma aventura permanente, uma atitude constante”.

A aprendizagem colaborativa está no centro do trabalho com projetos nesta obra. Isso não significa que seja desnecessário haver produções ou tarefas individuais, mas o enfoque é a construção de propostas de solução e inter-

venção. Logo, mesmo as proposições individuais precisam ser compartilhadas, discutidas ou servir de reflexão para o processo como um todo. Outras metodologias ativas que participam das etapas dos projetos dessa obra envolvem:

- **Sala de aula invertida**

Algumas atividades preveem que o estudante faça uma pesquisa prévia (em casa ou na escola) e prepare uma breve exposição das informações, incluindo dúvidas, mediadas pelo(a) professor(a) após esse momento. Há, portanto, uma inversão, já que é o estudante que, primeiramente, expõe o conteúdo. Porém, não se trata apenas de assistir a vídeos ou ler textos antes da aula, mas sim de mobilizar o envolvimento com pesquisas e atividades supervisionadas.

- **Jogos e gamificação**

Algumas tarefas trazem experiências de jogos cooperativos e alguns princípios dos *games*, visando “competições” com desafios coletivos, fases, conquistas etc. Essa perspectiva visa à motivação dos estudantes e à expressão por meio de diversificadas práticas corporais.

- **Experimentação e aprendizagem maker**

A expressão “mão na massa” tem sido apresentada como síntese da cultura *maker*. Na verdade, a ideia é a de que o estudante possa fazer por si mesmo, de modo colaborativo, investigações, prototipagens, resolução de problemas, estimulando a análise e a compreensão do erro, bem como a resiliência. Em geral, as tarefas vinculam-se aos usos das novas tecnologias, como um dos instrumentos a serem mobilizados na solução de problemas.

- **STEAM**

A sigla STEAM refere-se a uma metodologia que visa integrar as seguintes áreas: Ciência (*Science*), Tecnologia (*Technology*), Engenharia (*Engineering*), Arte (*Art*) e Matemática (*Mathematics*). Trata-se de uma modalidade específica de projeto integrador, com foco na resolução de problemas, na criatividade, no aprendizado interdisciplinar e no protagonismo do estudante. Nesta obra, tal proposta torna-se tema integrador do primeiro projeto.

Além dessas considerações ligadas às aprendizagens ativas e significativas, aplicamos o processo de *design thinking* (DT) a práticas de leitura e produção textual. Consideramos que algumas das práticas de leitura e produção de textos também devem ser vivenciais. O que isso significa? O leitor real não recebe um rol de questões prontas diante de um texto; na verdade, é o próprio leitor que elabora questões, discorda do texto ou concorda com ele, busca outras opiniões ou pesquisas, em um processo de compreensão ativa e responsiva. Na produção de textos ocorre o mesmo, já que, de modo geral, buscamos referências textuais para construir nossos textos de acordo com necessidades específicas de comunicação. Receber um rol de regras prontas e fechadas não é a prática textual da vida real.

Então, nesta obra, propõe-se uma articulação inovadora entre a prática denominada *design thinking* e as práticas de leitura e produção. Segundo Gonsales (2016), o termo *design*

thinking (DT) poderia ser traduzido como “*design do pensar*” ou “pensamento de *design*”. É uma forma de pensar e abordar problemas, uma espécie de modelo para o raciocínio que coloca os participantes de determinada situação de interação no centro da solução de um problema. Essa proposta surgiu no mundo corporativo, por volta do ano 2000, em uma agência de inovação do Vale do Silício. O grande diferencial do DT é que ele não é uma metodologia em si, ou seja, um procedimento a ser seguido, pois, por meio desse processo, podem ser geradas diferentes possibilidades de construção/solução.

Há muitos materiais que o colocam como sinônimo de aprendizagem baseada em projetos, porém, além de origens distintas, o DT não propõe um produto final antecipadamente (GONSALES, 2016). Na verdade, no DT, o produto é gerado, escolhido e pensado no processo, ou seja, a produção final é sempre diferente em cada prática. Na aprendizagem por projetos, já sabemos no início o que vamos produzir no final.

As etapas do DT são organizadas em empatizar, definir, idealizar, prototipar, testar e implementar. Levar essa metodologia para as práticas de leitura e produção textual é possibilitar que os estudantes se tornem ativos no processo de leitura, fazendo as perguntas que serão discutidas pelo grupo, elaborando um desafio de pesquisa a partir do tema de um texto, anotando dúvidas para uma discussão, construindo mapas conceituais, resumindo, debatendo etc. Na escrita, ações como planejar, criar, revisar, reescrever, editar etc. serão realizadas a partir da busca ativa de ferramentas de edição, das necessidades de comunicação, da experimentação, da reflexão sobre o erro e o acerto etc.

Para isso, propõe-se que as etapas do DT sejam adaptadas para as práticas de leitura da seguinte forma:

- **Desafio de leitura:** promoção do empatizar que estabelece uma finalidade de leitura, que pode ser proposta antecipadamente ou criada pelo grupo.
- **Interpretação:** definição e levantamento de dados, informações, dúvidas, para a construção da compreensão por meio de sínteses, criação de questões, glossários etc.
- **Apreciação e ideias:** idealização de estratégias para interpretação/produção, com realização de pesquisas para gerar ideias/compreensão, refinar os sentidos construídos e estabelecer relações com outros textos.
- **Experimentação:** criação e teste de algum recurso de leitura, envolvendo diferentes modalidades (oralidade e escrita) e linguagens (mapa conceitual, fichas, sumarização, resumo colaborativo etc.).
- **Avaliação:** considerações sobre o que foi aprendido com o texto lido e/ou produzido, ou seja, o que a leitura permitiu “implementar” na vivência e também na vida.

No caso da produção de textos, as etapas tradicionais (planejamento, textualização, revisão e edição) são mantidas, porém, tendo como enfoque o engajamento e a participação ativa dos estudantes, não de forma a “preencher” um modelo de texto, mas para refletir sobre possibilidades de composição, estilos e temas.

2.6 Avaliação: metacognição e autorregulação

Todos os projetos desta obra foram elaborados considerando os princípios da avaliação formativa e autorreguladora, constituindo uma intervenção pedagógica fundamental no ensino e na aprendizagem, já que orienta tanto o trabalho docente como o do próprio estudante por meio de pistas indicativas da aprendizagem.

Com intencionalidade e ocorrência ao longo do percurso de cada projeto, a avaliação formativa valoriza o processo e não somente o resultado; indica ao professor como reorientar suas práticas de ensino; serve ao estudante para autorregular suas aprendizagens, conscientizando-se que tem um papel imprescindível na construção de seus conhecimentos (HOFFMANN, 2013).

Pensando nisso, os projetos da obra trazem alguns momentos avaliativos, que não precisam necessariamente ser os únicos propostos pelo(a) professor(a). Primeiramente, há alguns momentos dedicados à sondagem⁷, que podem ocorrer na abertura de cada projeto e também nas atividades experimentais propostas. A sondagem se relaciona à verificação de competências e habilidades a respeito das quais os estudantes já têm conhecimentos, bem como sinaliza quais são as aprendizagens essenciais para o desenvolvimento de outras competências e habilidades, articuladas, nesse caso, a um tema e aos objetivos de cada projeto integrador.

Junto a isso, parte-se de uma perspectiva de avaliação processual, que consiste em acompanhar as aprendizagens durante todo o processo de desenvolvimento das atividades, estabelecendo momentos específicos para *feedbacks* orientadores e para a autoavaliação. As rodas de experiências são propostas com essas finalidades. Além disso, a avaliação é flexível, podendo ser inserida em outros momentos não demarcados no material, sempre que o(a) professor(a) notar uma dificuldade a ser superada ou aspecto a ser retomado. Nesses momentos, os estudantes necessitam de um olhar sobre a própria aprendizagem, sobre o erro, para, assim, buscar estratégias que o auxiliem a avançar na aprendizagem.

A avaliação dos resultados ou cumulativa objetiva verificar as aprendizagens ao final de uma etapa, no caso, ao final do projeto, vinculando-se, sobretudo, ao produto final. Não se trata, segundo Luckesi (2011), de algo classificatório ou meramente quantitativo, mas de desenvolvimento complementar à sondagem e às práticas de avaliação formativa. Pensando nisso, ao final de cada projeto há um momento específico de avaliação e autoavaliação, considerando a perspectiva de toda a turma, dos grupos de trabalho, bem como o olhar individual do estudante sobre a sua aprendizagem.

Para que isso ocorra, no início de cada projeto, considerando o mapa inicial, é fundamental esclarecer e compartilhar os objetivos da aprendizagem, envolvendo os estudantes com as várias estratégias avaliativas que serão utilizadas no decorrer dos projetos:

- discussões, com atividades reflexivas que, pela interação, permitam analisar como se dará a aprendizagem coletiva e colaborativa (coavaliação).
- *feedbacks* pontuais a serem oferecidos pelo(a) professor(a) com base em ações de aprendizagem antecipadas e esclarecidas.
- favorecimento da metacognição (reconhecimento dos processos cognitivos) como fonte de autorregulação, motivação e autoavaliação (FIGUEIRA, 2003).

A ideia é que o estudante seja orientado, inclusive, a como e quando avaliar, bem como a usar os resultados para promover novas aprendizagens. A avaliação passa a ser prática processual dos estudantes, na monitoração de suas aprendizagens.

Considerando tal aspecto, a partir das competências gerais e específicas da BNCC, bem como das habilidades da área de Linguagens e suas Tecnologias, propusemos objetivos específicos e a antecipação e planejamento de ações. Tal estratégia visa traçar prioritariamente objetivos e ações que resultam em determinado aprendizado, que pode ser monitorado por professores(as) e estudantes de uma dada maneira, e, por isso, pode ser construído por meio de atividades específicas. Observe um exemplo de objetivo específico retirado do projeto 2.

Espera-se que o estudante: compreenda, por meio da escrita sobre si (competências gerais 4, 5, 8, 10; específicas 1, 3, 6; 7), o que significa o agir responsável, considerando autoconhecimento, autogestão, contribuindo para despertar o senso de pertencimento (competências gerais 3, 4, 8, 10; específicas 2, 4, 3, 6), bem como a essência de participação e atuação cidadã (competências gerais 5, 10).

Nesse caso, o(a) professor(a) pode compreender a partir de quais competências gerais e específicas a escrita de si será desenvolvida, bem como os conceitos de agir responsável, autoconhecimento, participação e atuação cidadã, tornando mais clara a aprendizagem e o desenvolvimento esperado.

Por exemplo, na escrita de si, uma das competências gerais articuladas é a 4⁸. Isso significa que o professor precisa considerar se o estudante escreveu sobre si mesmo, utilizando diferentes linguagens, como a artística, por exemplo, para partilhar experiências e sentimentos sobre si mesmo.

7. Optou-se pelo termo "sondagem" no lugar de avaliação diagnóstica. Sondagem remete à ideia de exploração e investigação. Já o termo "diagnóstico" remete à identificação de doenças, o que pode ser compreendido, no contexto educacional, como defasagens, problemas, dificuldades, não sendo condizente com a visão avaliativa e sistêmica aqui defendida.

8. "Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo." (BRASIL, 2018, p. 9).

Note que a monitoração da aprendizagem, nesse caso, não apresenta viés quantitativo, mas se constitui em análise qualificada que oferece ao(a) professor(a) elementos específicos para observar a aprendizagem de modo continuado, permitindo intervenções mais conscientes. A avaliação configura-se como espaço de mediação, aproximação e diálogo entre professor(a) e estudante, o que permite acompanhar o processo de aprendizagem, possibilitando informações para as regulações do trabalho docente e das aprendizagens (SILVA, 2013).

Além disso, também é proposta a “antecipação e planejamento de ações” com foco nas especificidades da área de Linguagens e suas Tecnologias, relacionando cada habilidade à proposição de uma ação que possa ser (auto)regulada por professor(a) e estudante. Observe exemplificação retirada do projeto 1.

Habilidade envolvida	Ação planejada e antecipada a ser aprendida
(EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos. (BRASIL, 2018, p. 493).	Produzir individualmente fotografias, levando em conta formas e funcionamentos, para produzir sentidos no contexto apresentado.

Nesse caso, a ação estabelecida permite que tanto professor(a) quanto estudante vejam com clareza o que precisa ser feito e, com isso, após as atividades, é possível criar estratégias avaliativas para analisar se a ação foi realizada e de que modo. Por exemplo, o próprio estudante pode questionar: eu produzi fotografia? Levei em conta formas e funcionamentos aprendidos? Produzi sentido em conformidade com o tema discutido na atividade? Do mesmo modo pode proceder o(a) professor(a).

É fundamental, portanto, que os estudantes tenham conhecimentos claros dos objetivos gerais e específicos que remetem à aprendizagem a ser desenvolvida, bem como das ações a serem realizadas em cada etapa. Para isso, o(a) professor(a) recebe no início de cada projeto um quadro de antecipações de ações que pode ser utilizado e também modificado pelo(a) professor(a), considerando as especificidades de sua turma. Todas as etapas são identificadas para o(a) docente com as competências e habilidades envolvidas.

Para desenvolver uma aprendizagem autorregulada, portanto, é necessário definir os objetivos a atingir e, durante o percurso, avaliar se o caminho escolhido está sendo eficiente ou se é necessário mudar os rumos. Exatamente por isso a metacognição (FIGUEIRA, 2003), forma como o estudante planeja, monitora e regula suas estratégias cognitivas, está intimamente relacionada à aprendizagem autorregulada, que é resultante da articulação de conhecimentos, motivações (objetivos claros, compartilhados e compreensíveis) e estratégias necessários para alcançar um resultado.

A metodologia de aprendizagem baseada em projetos auxilia a desenvolver processos motivacionais, metacognitivos e comportamentais que consideram o exercício da autorregulação como estímulo tanto à aprendizagem do estudante como à sua criatividade, o que facilita a compreensão do que se aprende, mobiliza a busca por novos conteúdos e formas de fazer e aprender, trazendo um novo olhar para o erro, que passa a significar indícios do raciocínio desenvolvido, servindo de base e conhecimento prévio para novas ações e reformulação de estratégias.

Assim, o papel do(a) professor(a) será determinante não pelo apontamento dos erros, mas pelos questionamentos feitos que poderão favorecer a análise autorregulada dos estudantes, auxiliando na busca de novas estratégias e caminhos a serem utilizados no processo de aprendizagem.

Orientações gerais

Tema integrador, objetivos e justificativa

O termo **STEAM** é um acrônimo da língua inglesa, formado com a letra inicial das seguintes áreas do conhecimento: Ciências (Science), Tecnologia (Technology), Engenharia (Engineering), Arte (Art) e Matemática (Mathematics). Ele refere-se a uma metodologia que visa favorecer atividades transdisciplinares, integrando essas diferentes áreas para promover aprendizagens significativas, criativas e colaborativas. Ao ser posta como tema integrador, essa metodologia visa orientar um projeto vinculado a questões socioambientais e tecnológicas e a desafios da contemporaneidade. Relacionando o tema à área de Linguagens e suas Tecnologias, escolheu-se o trabalho com a fotografia, buscando vincular conhecimentos cotidianos, com a produção artística e documental que a envolve.

No percurso proposto, o gênero discursivo fotografia será analisado considerando possibilidades de composição imagética, que envolvem técnicas específicas e recursos tecnológicos, demarcando, a partir disso, questões de estilo que o constituem. O conteúdo temático escolhido para articular tais princípios envolve, sobretudo, as relações entre ser humano e meio ambiente (tema contemporâneo transversal), percorrendo fotografias que visam resgatar a essência humana, o entendimento do planeta como nosso lar comum, os problemas ambientais, mobilizando a construção de composições imagéticas que representem uma nova consciência diante das questões do clima e da sustentabilidade, fundamentando-se no conceito de cidadania global.

Para isso, propõem-se quatro **objetivos gerais**:

- Desenvolver, a partir da pesquisa e da observação, procedimentos leitores e de apreciação estética considerando os principais fundamentos da linguagem fotográfica.
- Explorar a sequência de Fibonacci em elementos da natureza, na arte e *design*, na arquitetura e engenharia, para compreender os princípios matemáticos da técnica de

composição fotográfica embasada no retângulo áureo e na espiral áurea.

- Aprofundar a leitura de composições fotográficas ligadas ao conteúdo temático do projeto (teia da vida, consciência planetária, cidadania global) para refletir sobre questões socioambientais que envolvem a interferência humana no sistema orgânico da vida.
- Produzir coletivamente fanzine e exposição fotográfica, contemplando os registros produzidos ao longo das vivências, tendo como conceito o desenvolvimento de uma consciência planetária embasada pelos princípios da cidadania global.

Os objetivos se justificam, pois, primeiramente, o desenvolvimento de procedimentos leitores e de apreciação estética de textos imagéticos é fundamental para o alfabetismo visual, dada a relevância que a imagem adquiriu com o avanço tecnológico. A isso se articula a escolha do gênero fotografia, que perpassa tanto as práticas do campo da vida cotidiana, com registros pessoais, como *selfies* e recordações, quanto o campo de atuação pública, com fotografias documentais, fotos-denúncia, fotomontagens e outras modalidades de composição imagética, o foco deste projeto. Para aprofundar o estudo do estilo e da forma de composição de fotografias, exploram-se conceitos matemáticos que se relacionam a técnicas de registro fotográfico, colocando em diálogo os princípios matemáticos com aspectos presentes na natureza, na arte e *design*, na arquitetura e engenharia. O conteúdo temático, por sua vez, se justifica pela aproximação da expressão fotográfica com práticas engajadas que podem contribuir para a disseminação de uma consciência mais ecológica, sustentável e cidadã.

Quadro geral

A estrutura de cada projeto, constituído por quatro vivências compostas por cinco etapas cada uma, permite demarcar especificidades de cada disciplina na integração dos conhecimentos por meio de atividades diversificadas, além de orientar o cronograma que será proposto a seguir.

Professor(a) orientador(a)	Recomenda-se, neste projeto, que o(a) professor(a) de Arte seja o(a) orientador(a) do processo de aprendizagem, já que o gênero discursivo principal em todas as vivências é a fotografia e a linguagem artística e imagética.
Pilares da educação no século XXI	Os pilares são desenvolvidos nas quatro vivências, de modo articulado, porém, em cada vivência, há foco em um: <ul style="list-style-type: none"> • Aprender a ser – Vivência 1: A linguagem fotográfica • Aprender a conhecer – Vivência 2: A matemática da fotografia • Aprender a conviver – Vivência 3: Construindo uma teia fotográfica • Aprender a fazer – Vivência 4: Consciência planetária
Competências	Gerais: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10 Específicas – Linguagens e suas Tecnologias: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 Específicas – Matemática e suas Tecnologias: 3

Habilidades	(EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG202), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG304), (EM13LGG401), (EM13LGG403), (EM13LGG503), (EM13LGG602), (EM13LGG603), (EM13LGG604), (EM13LGG701), (EM13LGG703), (EM13LGG704), (EM13LP01), (EM13LP11), (EM13LP14), (EM13LP15), (EM13LP18), (EM13LP21), (EM13LP25), (EM13LP27), (EM13LP28), (EM13LP31), (EM13LP30), (EM13MAT315)
Práticas de linguagem envolvidas	Fotografia, texto-legenda, reportagem, pesquisa, jogo cooperativo, artigo de divulgação científica, composições geométricas, quadrinhos, pintura, arquitetura, ilustração, foto-denúncia, fotomontagem, debate deliberativo, fanzine, exposição fotográfica, <i>release</i> , carta ao leitor
Produções parciais	Registros fotográficos
Produto final	Fanzine e exposição fotográfica
Recursos necessários	<ul style="list-style-type: none"> • celular ou câmera fotográfica*; • papel Kraft ou cartolina; canetão; • objetos escolhidos para registro fotográfico; • régua, compasso, lápis, transferidor, tesoura, cola; • recortes de revistas, jornais; • impressão de fotografias; • computador com acesso à internet**; projetor (ou papel Kraft e canetão); • recursos de edição de imagens e textos (aplicativos ou <i>softwares</i>) ou recortes de revistas, jornais para confecção do fanzine.

* Caso nem todos os estudantes tenham celular ou câmera fotográfica, é possível adaptar as atividades individuais para coletivas. Outra possibilidade é a escola oferecer uma câmera fotográfica cujo uso pode ser compartilhado entre os grupos.

** As pesquisas na internet podem ser realizadas na escola, em casa ou em outros locais aos quais os estudantes tenham acesso. Se não houver possibilidade de realizar a pesquisa, será importante fazer um levantamento prévio de materiais sobre o gênero fotografia.

Cronograma trimestral

A estrutura geral de cada projeto, composto por quatro vivências com cinco etapas cada uma, permite demarcar especificidades de cada disciplina na integração dos conhecimentos, por meio de atividades diversificadas, além de orientar o cronograma a ser proposto a seguir. Partindo da carga horária semanal da área de Linguagens e suas Tecnologias, que seria em torno de 12 horas-aula⁹, propusemos projetos trimestrais, com carga horária total de 72 horas, considerando até o máximo de 8 horas semanais, a fim de não comprometer a totalidade de horas da área, que também estará vinculada ao desenvolvimento de conhecimentos específicos de cada disciplina¹⁰. Essa mesma distribuição ocorrerá nos demais projetos.

Meses	Semanas			
	1	2	3	4
1	Abertura (2 aulas) Vivência 1 Etapa 1 (4 aulas)	Vivência 1 Etapas 2 e 3 (7 aulas)	Vivência 1 Etapas 4 e 5 (5 aulas)	Vivência 2 Etapas 1 e 2 (6 aulas)
2	Vivência 2 Etapas 3 e 4 (7 aulas)	Vivência 2 Etapa 5 (4 aulas) Vivência 3 Etapa 1 (3 aulas)	Vivência 3 Etapas 2 e 3 (7 aulas)	Vivência 3 Etapas 4 e 5 (7 aulas)
3	Vivência 4 Etapas 1 e 2 (6 aulas)	Vivência 4 Etapas 3 e 4 (8 aulas)	Vivência 4 Etapa 5 (4 aulas)	Autoavaliação e avaliação final (2 aulas)

Neste projeto, especificamente, há aulas envolvendo outras áreas. Observe:

- Vivência 1/Etapa 1: sugestão de 1 aula para Física e 1 para Biologia
- Vivência 2/Etapas 1, 2, 3: 4 aulas de Matemática
- Vivência 3/Etapas 2 e 3: sugestão de 2 aulas de Biologia/Ecologia

Considerando a articulação entre áreas, o projeto se configura com uma carga horária total de 80 horas-aula.

9. Consideramos as quatro disciplinas envolvidas com base em uma divisão de carga horária tradicional: 6 h/a em Língua Portuguesa; 2 h/a em Educação Física; 2 h/a em Arte; 2 h/a em Língua Inglesa. Tal divisão pode ser alterada, de acordo com as possibilidades de novos arranjos curriculares propostos no Novo Ensino Médio.

10. Esse modelo também permite que o grupo de professores(as) da área estendam o período proposto, caso seja necessário, de acordo com o contexto da escola, outros projetos, itinerários formativos etc., gerando maior flexibilidade na organização dos demais arranjos curriculares necessários ao Novo Ensino Médio. Nesse caso, os(as) professores(as) envolvidos(as) podem optar pelo desenvolvimento de uma etapa semanal, organizando projetos semestrais.

Referências comentadas

Gerais

- ANG, T. *Fotografia*. O guia visual definitivo do século. Trad. Thaís Costa. São Paulo: Publifolha, 2015.

O livro expõe a história da fotografia, articulada aos avanços tecnológicos, apresentando mais de mil imagens icônicas, acompanhadas de textos que contextualizam os registros, de mais de 50 renomados fotógrafos como Alfred Stieglitz, Man Ray, Cartier-Bresson, Sebastião Salgado, entre outros.

- MUNIZ, C. R. (org.). *Fanzine*: autoria, subjetividade e invenção de si. Ceará: UFC, 2010.

A publicação científica reúne artigos de nove autores, de diferentes locais do Brasil, que refletem sobre a produção e a circulação dos fanzines em diferentes contextos e com distintas finalidades discursivas.

- HANSEN, D.; KENNELLY, S. *Anatomia da pliometria*: guia ilustrado da potência muscular em movimentos esportivos de salto, corrida, arremesso, flexão e agachamento. Trad. Paulo Laino Cândido. São Paulo: Manole, 2019.

O livro apresenta uma abordagem abrangente, fundamentada pelo conhecimento de especialistas, sobre a pliometria como treinamento constituído por um sistema de movimentos esportivos explosivos com foco na melhoria das qualidades de produção de força do corpo humano.

- DOCZI, G. *O poder dos limites*. Harmonias e proporções na Natureza, Arte e Arquitetura. São Paulo: Mercuryo, 2012.

Amplamente ilustrada, a obra traz exemplos das proporções presentes em elementos da natureza, nas artes e na arquitetura, não como ideal de belo, mas como padrões entre coisas naturais e as criadas pelo ser humano.

Complementares

- ELAM, K. *Geometria do design*. Estudos sobre proporção e composição. São Paulo: Gustavo Gili, 2018.

O livro traz princípios de diferentes sistemas de proporções, incluindo a seção áurea e outros, para analisar *designs* de cartazes, produtos e edifícios. A proporção não é utilizada como avaliação estética, mas como análise simétrica de ordem e equilíbrio visual na arte e no *design*.

- *Miniguia de treinamento pliométrico*. Disponível em: <<http://www.treinamentoesportivo.com/wp-content/uploads/2011/05/Mini-Guia-Pliometria.pdf>>. Acesso em: 4 jan. 2020.

Trata-se de orientações e sugestões de atividades para treinamento pliométrico, propostas pelo *site* citado, especializado em práticas esportivas. Além do guia, na página há inúmeros artigos envolvendo outros tipos de práticas corporais.

Orientações específicas

Abertura

Neste projeto, o símbolo da flor da vida é utilizado como uma metáfora da vida no planeta como um sistema interconectado, ou seja, a teia da vida referida no título. As perguntas

motivadoras propostas remetem à articulação de conceitos artísticos, matemáticos e científicos, que serão explorados ao longo das etapas propostas, para que os estudantes possam criar uma representação imagética dessa teia.

Sugere-se reservar duas aulas para a abertura, considerando a análise da fotomontagem que compõe a capa do álbum *A head full of dreams*, da banda britânica de rock alternativo *Coldplay* (2015). Produzida com a técnica da colagem por Pilar Zeta, simulando um caleidoscópio no contorno, a capa explora, na parte central, a simbologia da flor da vida. Comente com os estudantes sobre a composição da imagem e, se possível, explore outras produções da artista, por meio de pesquisa de suas obras na internet. Além disso, a fotomontagem e a técnica da colagem podem ser introduzidas para a turma, por meio da análise de produções de outros artistas. O símbolo da flor da vida, por sua vez, pode integrar uma atividade de História, na qual os estudantes percorram crenças e valores dados a essa simbologia por diferentes povos da Antiguidade.

O(A) professor(a) de Inglês pode explorar a letra da canção que dá título ao álbum (*A head full of dreams* – Uma cabeça cheia de sonhos), além do clipe que está disponível no canal oficial da banda no YouTube. O clipe foi filmado na Cidade do México, sob direção de Marcus Haney, trazendo, no início, parte do discurso da personagem de Charles Chaplin do filme *O grande ditador*. Explore o título com os estudantes, questionando o que significa ter uma cabeça cheia de sonhos, quais são as mudanças que eles desejam para si e para o mundo. Relacione a capa, a simbologia da flor da vida e a letra da canção e discuta com eles o que seria a “teia da vida”, o que tece harmonicamente a vida no planeta, como nossas ações interferem nesse tecido etc. A ideia é instigar os estudantes a levantar hipóteses sobre a vida, em uma perspectiva sistêmica, que considera todas as interconexões entre seres e planeta.

Nesse conjunto de reflexões, é muito importante conversar com os estudantes acerca de seus conhecimentos prévios sobre fotografia e exposições fotográficas, bem como estimular o levantamento de hipóteses com base nas perguntas motivadoras, como etapa fundamental da autorregulação da aprendizagem, princípio avaliativo e autoavaliativo que orienta parte essencial da metodologia de aprendizagem baseada em projetos adotada nesta obra.

Vivências, avaliação formativa e autorregulação da aprendizagem

Na primeira vivência, *A linguagem fotográfica*, o objetivo é percorrer alguns fundamentos da linguagem fotográfica, articulando-os à observação e leitura de imagens que representam identidade, diferenças sociais, além de observar alguns efeitos de luz e sombra em diferentes composições.

O enfoque está no pilar “aprender a ser”, envolvendo a dimensão do autoconhecimento, tendo por base as capacidades socioemocionais autoconsciência, autorreflexão e construção

de valores próprios. Para isso, a linguagem fotográfica é explorada a partir do trabalho com a memória pessoal, bem como coletiva, evidenciando aspectos artísticos e formas de expressão pessoal e afetiva, buscando promover reflexões sobre si e sobre a essência humana.

Assim, como **objetivos específicos**, espera-se, nessa vivência, que o estudante:

- compreenda e coloque em prática diferentes técnicas de composição fotográfica, sendo necessário, para isso, recorrer à investigação e à análise crítica para valorizar conhecimentos historicamente construídos sobre a linguagem da fotografia como forma de expressão pessoal, estética, cultural, que demarca diferentes ideias e posições, servindo também de prática engajada na veiculação de diferentes discursos (competências gerais 1 e 2 e específicas 1 e 2).
- entenda e empregue recursos de leitura e apreciação estética de textos imagéticos, especificamente da fotografia e suas diferentes modalidades, o que envolve a fruição estética de diferentes tipos de fotografia, compreendendo réplica e posicionamento ético diante dos discursos e valores veiculados (competências gerais 3 e 7; específicas 4 e 6), bem como a utilização da linguagem fotográfica e de seus fundamentos articulados aos usos das novas tecnologias digitais (competências gerais 4 e 5; específicas 3 e 7).

Na vivência *A matemática da fotografia*, a sequência de Fibonacci é retomada com os estudantes com a finalidade de discutir a presença do número de ouro em alguns elementos da natureza, na arte, no *design* e na engenharia/arquitetura, considerando também a discussão sobre alguns mitos e informações sem comprovação científica relacionada a esse conceito. O objetivo é apresentar aos estudantes mais algumas técnicas de composição fotográfica, entre as quais está uma embasada pela espiral e retângulo áureos.

Considerando o tema integrador STEAM, tendo a área de Arte como orientadora dos processos de aprendizagem, por meio do gênero discursivo fotografia, a Matemática traz alguns de seus princípios articulados tanto ao gênero de foco como ao conteúdo temático do projeto. Isso significa que os conceitos matemáticos discutidos podem ser aprofundados, caso o(a) professor(a) considere pertinente, promovendo inclusive pesquisas sobre áreas como a Ciência da Computação e a Engenharia de *Software* que consideram, por exemplo, o número de ouro como fundamento de alguns algoritmos, podendo ter aplicação no processamento de textos, na ordenação de estrutura de dados etc.

O enfoque está no pilar “aprender a conhecer”, envolvendo, sobretudo nesse caso, a busca de informação, a aplicação do conhecimento, vinculando-se ao pensamento crítico, científico e estético, à capacidade de reflexão e à metacognição. Assim, como **objetivo específico**, espera-se, nessa vivência, que o estudante:

- relacione princípios artísticos (competências gerais 3 e 4; específica 5, 6), matemáticos (competências gerais 1 e 2;

específica 3) e científicos (competências gerais 1 e 2) na composição fotográfica (competência geral 5; específicas 1, 3, 7) ligada às questões ambientais e ao conceito de cidadania global (competência geral 7).

Em *Construindo uma teia fotográfica*, terceira vivência, o objetivo é aprofundar fundamentos da linguagem fotográfica, bem como técnicas e finalidades discursivas de fotomontagens e foto-denúncias. Nesse caso, enfoca-se o pilar “aprender a conviver”, que envolve o olhar para o outro, com foco na compreensão das inter-relações e interdependências sistêmicas que compreendem a vida em comunidade e, sobretudo, a empatia para com aqueles em situação de vulnerabilidade. Com base nisso, como **objetivos específicos**, espera-se que o estudante:

- perceba a importância do desenvolvimento de uma consciência planetária fundamentada em sustentabilidade e prosperidade com respeito a toda forma de vida no planeta (competências gerais 1 e 2; competência específica 2);
- utilize a linguagem fotográfica (fotomontagem e outras técnicas de composição estudadas) como forma engajada e protagonista de expressão (competências gerais 3, 4, 5, 7; competências específicas 1, 3, 6, 7).

Por fim, a última vivência, *Consciência planetária*, apresenta etapas que envolvem a construção detalhada dos produtos finais: a exposição e o fanzine fotográficos. Assume-se enfoque no “aprender a fazer”, visando construir práticas colaborativas no processo das atividades, com foco em responsabilidade socioambiental, por meio de uma agência transformadora, ou seja, da mobilização, pela arte, de um agir engajado com o bem-estar coletivo e planetário. Assim, partindo do seguinte **objetivo específico**, espera-se que o estudante, ao final da produção:

- reconheça o papel expressivo da fotografia (competências gerais 4 e 5; competências específicas 1, 3, 6, 7) como recurso de engajamento, vinculando práticas artísticas, como o fanzine e a exposição fotográficos, a um modo de posicionar-se no mundo diante de temas relevantes para a coletividade (competências gerais 1, 2, 7; competência específica 2).

Tais objetivos específicos ligam-se diretamente às competências gerais e específicas incluídas em cada vivência. Será muito importante que tais aspectos sejam apresentados aos estudantes como práticas autorregulatórias que implicam motivação e planejamento das ações necessárias para as aprendizagens envolvidas. Na autorregulação da aprendizagem, é fundamental que os estudantes saibam os objetivos a alcançar e compreendam ações que devem ser planejadas e/ou realizadas para isso. Desse modo, articula-se a cada habilidade da BNCC vinculada às atividades propostas uma ação que pode ser explicitada aos estudantes durante cada etapa.

Autorregulação de aprendizagem

Habilidades da BNCC envolvidas	Antecipação e planejamento de ações com base nas habilidades da BNCC
(EM13LGG101)	Analisar processos de produção e circulação de discursos em fotografias pesquisadas, para compreender posições fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.
(EM13LGG102)	Analisar visões de mundo presentes em discursos veiculados em diferentes fotografias, para ampliar possibilidades de explicação, interpretação e intervenção crítica da/na realidade.
(EM13LGG103)	Examinar o funcionamento da linguagem da fotografia, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos imagéticos.
(EM13LGG104)	Experimentar a linguagem fotográfica em produção de texto relacionada ao campo da vida pessoal.
(EM13LGG201)	Utilizar linguagem fotográfica como forma de expressão artística e pessoal, valorizando-a como fenômeno social, cultural, histórico.
(EM13LGG202)	Interpretar perspectivas de mundo nos discursos de fotografias de diferentes tipos, compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem sentido e ideologias.
(EM13LGG301)	Produzir individualmente fotografias, levando em conta formas e funcionamentos, para produzir sentidos no contexto apresentado.
(EM13LGG302)	Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes em fotografias, levando em conta contexto de produção e circulação.
(EM13LGG304)	Utilizar a linguagem fotográfica para formular proposta e intervir socialmente levando em conta o bem comum e os Direitos Humanos.
(EM13LGG401)	Analisar criticamente textos em língua inglesa, vinculados aos contextos de uso e ao conteúdo temático da vivência.
(EM13LGG403)	Fazer uso do Inglês como língua de comunicação global em atividades de leitura e análise de texto.
(EM13LGG503)	Vivenciar jogo cooperativo em atividades interdisciplinares com Matemática.
(EM13LGG602)	Fruir e apreciar esteticamente fotografias de diferentes tipos e origens.
(EM13LGG603)	Expressar-se em processo de criação autoral individual empregando a linguagem fotográfica.
(EM13LGG604)	Relacionar práticas artísticas ligadas à fotografia com as diferentes dimensões da vida social, cultural, política e econômica.
(EM13LGG701)	Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), para utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado ao gênero fotografia e ao contexto proposto.
(EM13LGG703)	Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em projetos autorais, para produzir fotografias e construir glossários e painéis coletivos.
(EM13LGG704)	Investigar aspectos e fundamentos relacionados à linguagem fotográfica, por meio de ferramentas digitais.
(EM13LP01)	Relacionar fotografia a suas condições de produção e circulação (leitor/audiência previstos, objetivos, pontos de vista e perspectivas, papel social do autor, época etc.), para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de análise crítica.
(EM13LP11)	Fazer curadoria de informação relacionada ao gênero fotografia, seus fundamentos e técnicas, bem como ao conteúdo temático do projeto.
(EM13LP14)	Examinar e discriminar enquadramento, ângulo/vetor, foco/profundidade de campo, iluminação, cor, linhas, formas etc., para compreender efeitos de sentido decorrentes de escolhas e composição de fotografias.
(EM13LP15)	Planejar, produzir, revisar, editar e avaliar fotografias produzidas, considerando sua adequação às condições de produção do texto, ao contexto, ao gênero discursivo em questão e suas regularidades.
(EM13LP18)	Utilizar <i>softwares</i> de edição de fotos e textos para editar ou criar textos em conformidade com a finalidade proposta, utilizando práticas colaborativas de escrita para a produção de glossário e painel coletivo.
(EM13LP21)	Produzir, de modo colaborativo, fanzine fotográfico.
(EM13LP25)	Participar de reuniões e debates deliberativos, exercitando a escuta atenta e o seu turno e tempo de fala, posicionando-se de forma ética, respeitosa e fundamentada.
(EM13LP27)	Engajar-se na proposição de intervenção, por meio de exposição fotográfica, como forma de fomentar princípios fundamentais para a coletividade e sua relação com o planeta.
(EM13LP28)	Organizar situações de estudo e utilizar procedimentos e estratégias de leitura adequados à natureza da linguagem fotográfica e seus fundamentos.
(EM13LP30)	Investigar conceitos da linguagem fotográfica, por meio do levantamento de dados e informações, em fontes abertas e confiáveis, registrando resultados em glossário e painel coletivo.
(EM13LP31)	Compreender criticamente texto de divulgação científica escrito, buscando sumarizar informações para identificar o sentido construído.
(EM13MAT315)	Investigar e registrar sequências recursivas, com foco específico, na sequência de Fibonacci.

Nas etapas de cada vivência, os objetivos específicos e o quadro de ações são estratégias da avaliação formativa a serem considerados por você. Registre *feedbacks* parciais para que os estudantes recebam de modo contínuo estratégias e reflexões que os permitam avaliar processos, identificar erros e criar estratégias para avançar na aprendizagem. Ao final da vivência, aproveite o espaço destinado às rodas de experiência, em que se pode retomar o quadro com os estudantes, para proceder com a autoavaliação, identificando ações realizadas de modo completo ou parcial, adequadas ou inadequadas aos objetivos propostos.

VIVÊNCIA 1

A linguagem fotográfica

Primeira etapa – Fundamentos da fotografia

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Arte, com possível participação de Biologia e Física

A primeira etapa traz uma atividade de pesquisa e experimentação fotográfica com foco na valorização de conhecimentos relacionados ao gênero fotografia e sua relevância cultural e social, recorrendo ao exercício da curiosidade intelectual. Para isso, os estudantes utilizarão diferentes linguagens para realizar a pesquisa e compor um registro fotográfico inicial, buscando utilizar as tecnologias digitais de forma reflexiva e criativa com foco no campo da vida pessoal e na sua identidade.

Inicie apresentando algumas questões que envolvem a finalidade discursiva da fotografia na atualidade: O que pensamos ou sentimos pode ser materializado em uma fotografia? Nossos valores e pontos de vista podem ser comunicados em uma imagem fotográfica? Nosso planeta, galáxia e aspectos do universo podem ser registrados? Seres microscópicos podem ser capturados em uma fotografia? Diante de múltiplas possibilidades oferecidas pela fotografia, o que nos falta ver? O que é preciso, de fato, enxergar? Explore a composição fotográfica apresentada na página, que consiste em um registro da década de 1930, capturando o reflexo do fotógrafo em um globo. Questione-os: Qual seria a finalidade discursiva dessa fotografia, considerando os diversos campos de atuação (pessoal, da vida pública, artístico etc.)?

Depois, oriente a pesquisa proposta na atividade experimental, seguindo com a produção da fotografia. Para otimizar o tempo da aula, a pesquisa pode ser realizada nos moldes da **sala de aula invertida**, reservando um momento para que os estudantes exponham suas descobertas. Na produção, a ideia não é que os estudantes dominem tudo o que pesquisaram, mas que escolham um dos elementos para realizar uma experimentação fotográfica, que pode servir como forma de sondagem para avaliar o que já sabem sobre fotografia,

os conhecimentos obtidos com a pesquisa e o que ainda precisam aprender.

A seguir, veja uma síntese de informações importantes que os estudantes devem considerar na pesquisa:¹¹

(1) Elementos formais da composição fotográfica

- **Linha:** limite que demarca elementos da imagem e/ou orienta a percepção do leitor. Pode ser horizontal, diagonal, vertical, curva, circular, contorno etc.
- **Cor:** o fotógrafo profissional trabalha com uma paleta de cores, que podem ser consideradas quentes ou frias, harmônicas ou destoantes, na escala de cinza (preto e branco) etc. Pode-se ressaltar que, cientificamente, as cores vistas pelas pessoas são resultado da percepção da luz visível pelo sistema nervoso. O(A) professor(a) de Biologia pode fazer uma breve aula sobre cérebro e percepção visual, explicando como nossos olhos percebem a luz e como essa informação é interpretada pelo cérebro, permitindo definir cores, formas, espaços etc.
- **Figura:** é o elemento representado na fotografia, demarcado por linhas que o diferenciam do fundo, podendo gerar uma área de luz, textura e cor.
- **Tonalidade e forma:** tais elementos vinculam-se às definições de luz e sombra, elementos fotográficos fundamentais que possibilitam ampla gradação de tonalidades, criando contornos mais ou menos marcados nas formas representadas, colocando em evidência, com isso, determinadas linhas e formas. Destaque que uma imagem em preto e branco também opera com os princípios de luz e sombra, dentro do que se chama escala de cinza.
- **Textura:** é resultado da interação da luz com uma superfície; é a iluminação que evidencia a textura.

(2) Princípios do *design* fotográfico:

- **Enquadramento:** é a forma como o fotógrafo enfoca o elemento retratado ou o ponto de foco. Para esse item, os estudantes podem pesquisar também planos e ângulos de enquadramento, aspectos que serão comentados mais adiante.
- **Variação e padrão:** as versões de um elemento ou de elementos similares podem demarcar variantes de cor, textura, tamanho, criando gradações visuais; a repetição de um elemento ou a recorrência de elementos parecidos gera padrões que podem ser observáveis em linhas, formas, tonalidades, cores etc.
- **Contraste:** modo como os elementos contrastam entre si, considerando cor, linha, forma, figura.
- **Equilíbrio:** pode ser simétrico, quando as massas visuais estão igualmente distribuídas e distanciadas do ponto de referência; e assimétrico, quando os elementos mais leves ou menores podem estar mais distantes do ponto de referência visual.

11. Baseado em: PRÄKEL, David. *Fundamentos da fotografia criativa*. Trad. Maria Alzira Brum Lemos. São Paulo: G. Gili, 2014.

- **Movimento:** nada se move na fotografia, mas ela pode capturar o movimento potencial, como uma gota de água caindo ou ainda dar a ideia de algo dinâmico, como a fotografia de uma estação de trem, que traz o vaivém dos passageiros. Pode-se também sugerir algo estático, como registro de um objeto.
- **Foco:** o controle do foco direciona o olhar do leitor para determinados pontos considerados relevantes pelo fotógrafo. Ele representa o ponto para o qual o olhar do leitor é direcionado e pode se relacionar com a nitidez com a qual um elemento é representado.
- **Profundidade:** em linguagem fotográfica, menciona-se profundidade de campo para referir-se à escolha do quanto de uma imagem aparece enfocada, podendo receber foco integral ou parcial.

Para responder ao que é fotografia, pode ser muito importante fazer um breve histórico com os estudantes, explicitando que já na Antiguidade se conheceu uma forma de projetar imagens, quando foram descobertos os princípios da câmara escura. Contudo, somente no século XIX inventou-se uma maneira de capturar a imagem. O(A) professor(a) de Física pode discutir o funcionamento da câmera fotográfica, destacando como eram os equipamentos antigos, os filmes fotossensíveis, até chegar às câmeras digitais e aos *smartphones*. Será muito interessante discutir que a invenção da fotografia se deu com base em estudos científicos, como os do inglês William Henry Fox Talbot (1800-1877) e do francês Louis J. M. Daguerre (1787-1851) que, apoiados em vários experimentos científicos, criaram o negativo (que poderia ser reproduzido várias vezes no processo conhecido como revelação) e a imagem positiva (reproduzida em chapa de cobre, sem possibilidade de reprodução) respectivamente. Promova um experimento que mostre o funcionamento de uma câmara escura, e, depois, explicito como isso foi aprimorado tecnologicamente para as câmeras modernas. Então, pode-se aprofundar alguns conceitos físicos da óptica (luz, cor, onda, reflexão, transmissão, absorção, refração etc.).

Tecnicamente, os estudantes poderão concluir que a fotografia é a arte de reproduzir imagens sobre uma superfície fotossensível ou, no caso da fotografia digital, trata-se da captura de uma imagem que resulta em arquivo de computador que pode ser impresso, editado, transferido ou armazenado. De modo mais subjetivo, explique que não se fotografa unicamente para ver equipamentos em funcionamento. Esclareça que a fotografia é uma forma de expressão e sempre será uma abstração, já que é uma extração, um recorte no tempo-espaco de um objeto, fato, sujeito etc. A fotografia tem uma característica muito importante que é a credibilidade. Há a crença de que a câmera não mente. Uma crença muito questionável, mas que, se for de fato considerada, dá à fotografia um poder muito grande de influenciar as pessoas. Discuta com os estudantes: a fotografia também é um ponto de vista a respeito de algo, exemplificando com fotografias jornalísticas, por exemplo, sobre o mesmo fato, mas que mostram o acontecimento sob óticas diferentes. Nesse sentido, a fotografia

também pode ser um instrumento de expressão pessoal, de trabalho documental, jornalístico ou artístico.

As atividades de Física e Biologia são sugestões que poderão ou não ser adotadas pelo grupo de professores que participarão do projeto.

Segunda etapa – Fotografia: leitura de imagem

Número de aulas previstas: 4

Professores envolvidos: Arte e Língua Portuguesa

Nesta etapa, os estudantes analisarão uma fotografia documental, para colocar em prática os fundamentos pesquisados, bem como aprimorar a leitura inferencial e a capacidade de apreciação estética e de réplica aos discursos veiculados, valorizando os princípios da argumentação no processo de coprodução do conhecimento, bem como as estratégias de decomposição e abstração oriundas do conceito de pensamento computacional.

Muito tem-se falado sobre alfabetização visual nos últimos tempos. Explique à turma que a natureza da experiência visual é muito vasta, pois perpassa a nossa forma de compreender o entorno e interagir com ele, ou ainda reagir a ele. Expandir nossa capacidade de ver é expandir nosso potencial de ler o mundo, criar mensagens visuais e perceber o outro de forma mais empática.

Pensando nisso, comente com os estudantes que as técnicas que estão sendo pesquisadas por eles não são camisas de força para se analisar imagens, mas caminhos que ajudam a desenvolver o alfabetismo visual. Retome o painel sobre fotografia (linha, cor, figura, tonalidade e forma, textura, enquadramento, variação, padrão, contraste, equilíbrio, movimento, foco, profundidade) e, com base no que entenderam sobre a composição fotográfica, peça que expliquem cada elemento que relaciona a fotografia à linguagem artística e à linguagem emocional. Após a discussão, peça que construam definições, tais como as sugeridas a seguir:¹²

Linguagem artística

- **Autenticidade:** imagem apropriada, significativa, verdadeira e original em relação ao contexto.
- **Conceito:** ideia desenvolvida.
- **Espaco negativo:** espaco ao redor do enquadramento fotográfico, ou seja, o espaco que não está ocupado pelo objeto de foco.
- **Estética de *snapshot*:** fotografia construída ou encenada para parecer uma imagem casual, real. Contudo, nela há toques artísticos.
- **Imagem construída:** registro fotográfico de uma situação encenada.
- **Explícito:** elemento exposto e identificável claramente na fotografia.

12. Baseado em: PRÄKEL, David. *Fundamentos da fotografia criativa*. Trad. Maria Alzira Brum Lemos. São Paulo: G. Gili, 2014.

- Implícito: sentido que precisa ser inferido, deduzido, pela composição fotográfica.
- Justaposição: duas ideias juntas para criar efeito de comparação e/ou contraste.
- Narração/sequência: história contada por uma imagem ou por um grupo de imagens relacionadas.

Linguagem emocional

- Ambígua: usa duplo sentido ou implícitos.
- Contundente: causa certo desconforto ou é despojada de alguma forma.
- Desafiadora: apresenta tabus ou conteúdos excessivamente fortes.
- Direta: concentra-se na mensagem que quer transmitir.
- Distante/fria: não desperta vínculo emocional.
- Emocional e evocativa: evoca emoções e memórias.
- Empática: cria um processo de identificação com o leitor, que compartilha da emoção/situação representada.
- Enigmática: é misteriosa ou aberta a muitas interpretações.
- Espiritual: evoca aspectos sagrados de diferentes práticas da espiritualidade humana, sendo ou não vinculada a religiões.
- Engajada: apresenta motivação social ou política.
- Íntima: traz imagens pessoais.
- Morna/aconchegante: gera bons sentimentos ou emoções.
- Nostálgica: evoca tempo passado como melhor do que o presente.
- Perturbadora: transmite inquietação.
- Visceral: transmite sentimentos intensos, poderosos e profundamente emotivos.

Depois, peça que expliquem o que entenderam dos quatro recursos que compõem o percurso de leitura de imagem e, então, oriente-os a analisar a fotografia. Para essa atividade, pode ser importante explicar aos estudantes os diferentes tipos de planos fotográficos:

- plano geral: o elemento ocupa todo o enquadramento da foto, sendo retratado integralmente, no caso de uma pessoa, dos pés à cabeça;
- plano americano: o elemento é retratado de modo parcial, se for uma pessoa, há um corte na altura do joelho;
- plano médio: o elemento é retratado pela metade, ou seja, uma pessoa é retratada da cintura para cima;
- plano médio curto: variante do anterior, considerando, em uma pessoa, o corte na altura do peitoral;
- primeiro plano: conhecido como o famoso *close-up*, retratando o rosto e parte inicial do ombro;
- primeiríssimo plano: foco integral no rosto;
- plano de detalhe: captura de uma parte do corpo, parte de um elemento.

Ao final da leitura de imagem, sugira aos estudantes que procurem uma fotografia recente e, com base nela, construam uma sequência narrativa que estabeleça um diálogo entre a

foto de Finbarr O'Reilly com os dias atuais, considerando que decorreu mais de uma década. Discuta com eles a razão pela qual nós, como seres humanos, permitimos que pessoas vivam dessa maneira, qual é o papel social desse tipo de fotografia, que, logicamente, visa sensibilizar e conscientizar, mas que também consiste em uma forma de ação engajada.

Terceira etapa – Tipos de fotografia e estilo

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Língua Inglesa e Arte

Os estudantes irão pesquisar diferentes tipos de fotografia profissional, considerando o estilo e as características que as identificam, bem como reunindo nomes de fotógrafos brasileiros que se destacam em cada modalidade fotográfica. Primeiramente, a turma lerá um excerto jornalístico em inglês que define o que vem a ser fotojornalismo, para aprofundar conhecimentos sobre a fotografia documental. Se possível, peça aos estudantes que retomem as fotografias pesquisadas na etapa anterior para discutir o conteúdo temático de relevância social que, em geral, elas representam. Depois, proceda com a pesquisa e, caso os estudantes precisem de auxílio, podem ser indicados alguns nomes de fotógrafos para serem pesquisados, lembrando que muitos deles transitam entre uma modalidade e outra:

- foto documental e/ou fotojornalismo: Sebastião Salgado, Evandro Teixeira, Tatiana Altberg, Vania Toledo, German Lorca, Maurício Lima, Alice Martins, Sérgio Jorge;
- natureza, vida selvagem, astrofotografia: Araquém Alcântara, Victor Lima, Márcio Cabral;
- turismo: Paulo Del Valle;
- música: Rui Mendes, Walter Firmo, João Wainer (moda, livro, publicidade);
- moda, editorial e/ou publicidade: Nana Moraes, Danilo Borges, Gustavo Arrais, Bob Wolfenson, Feco Hamburger, Ella Dürst, Léo Faria (*street style*);
- aerofotografia: Cássio Vasconcelos;
- comida: Mauro Holanda;
- esporte: Fred Pompermayer (*surf*), João Castellano (esportes);
- arquitetura: Pedro Kok;
- arte: Jacqueline Hoofendy (arte e *performance*), Cláudia Jaguaribe (arte e fotoesculturas);
- animais: Johnny Duarte;
- social e natureza morta: Duo Borgatto, formado pelo casal Fábio Borgatto e Julia Seloti;
- comercial e publicitária: Xico Buny (fotografia de produto), Rogério Miranda.

Oriente os estudantes a realizar o percurso de leitura (percepção inicial, contextualização, desconstrução, reconstrução) das fotografias pesquisadas para posterior compartilhamento com a turma.

Quarta etapa – Efeitos de luz e sombra

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Arte

O objetivo desta etapa é analisar efeitos de luz e sombra em fotografias produzidas para banco de imagens. O enfoque recai sobre a observação dos fundamentos da composição fotográfica, articulados à iluminação e à captura/produção de sombras na imagem, que pode ressaltar cor ou textura, ocasionando, muitas vezes, um efeito de sombra que destaca uma linha ou contorno. Há ainda estratégias que visam capturar sombras e compor, com elas, uma figura na fotografia ou sugerir uma ilusão de ótica.

A partir da análise, oriente os estudantes a pesquisar fotografias que aplicam efeitos de luz e sombra em suas composições. Ao final, solicite aos estudantes que discutam as conclusões a que chegaram e exemplifiquem a composição fotográfica de que mais gostaram entre as analisadas e pesquisadas.

Quinta etapa – Somos luz: técnicas de composição fotográfica (I)

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Arte

A partir da reflexão sobre registro fotográfico de um espetáculo de dança e dos fundamentos da fotografia estudados até aqui, os estudantes produzirão uma fotografia, buscando empregar, entre outras estratégias, algum efeito de luz e sombra. Discuta com eles qual é a essência humana, o que nos identifica como espécie e mostra como podemos ser luz. A ideia é trazer metaforicamente a temática “ser luz ou sombra” no mundo, valorizando, agora, aspectos positivos da humanidade em contraponto à questão da fome, discutida anteriormente, e de outras “sombras” sociais analisadas em fotografias pesquisadas anteriormente.

No planejamento, que pode ser realizado fora da sala de aula, oriente-os a escolher um lugar, esboçar como poderá ser feito o enquadramento e avaliar quais elementos quer destacar, considerando os pontos de foco e o uso de luz e sombra. Isso significa que a foto será composta com elementos previamente pensados para facilitar o enquadramento.

Oriente-os a tirar mais de uma fotografia e a escolher aquela que será apresentada à turma, para, depois, compor a exposição fotográfica final. Explique que é fundamental que o texto-legenda seja relacionado à imagem e à temática proposta, que é a representação da essência do ser humano como espécie.

Roda de experiências: avaliação parcial

Nesse momento, ofereça *feedbacks* parciais aos estudantes, apresentando suas percepções oralmente ou por escrito, bem como promova situações de autoavaliação, retomando objetivos e ações estabelecidas de acordo com o quadro inicial. Observe, para isso, as habilidades e competências enfocadas em cada etapa, conforme se apresenta a você no livro do estudante.

Proceda com as questões propostas também na roda de experiências, que visam relacionar conhecimentos prévios do gênero fotografia com o que foi experimentado na vivência, de modo a avaliar as novas aprendizagens alcançadas, bem como servir de antecipação para reflexões a serem propostas nas vivências seguintes, como a questão da sustentabilidade e da consciência planetária.

Será muito importante valorizar aspectos relacionados à autoconsciência, autorreflexão e construção de valores próprios que foram mobilizados durante a análise de diferentes tipos de fotografia, bem como na produção dos registros fotográficos propostos.

VIVÊNCIA 2

A matemática da fotografia

Primeira etapa – Sequências numéricas e atividade física

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Matemática e Educação Física

A primeira etapa visa refletir sobre sequências numéricas que apresentam determinada regularidade, no caso a sequência de Fibonacci. Mesmo que seja o(a) professor(a) de Educação Física a conduzir sozinho a atividade, será fundamental que o(a) professor de Matemática participe do processo de orientação do jogo proposto. Além disso, é provável que os estudantes já tenham estudado a sequência de Fibonacci no Ensino Fundamental. Por isso, é importante perguntar se eles já viram tal conceito e, em caso afirmativo, do que se lembram.

No jogo que compõe a atividade experimental, propõe-se uma atividade baseada em treinamento de saltos (ou treinamento de pliométrie), aliado à resolução de um problema matemático. Tal proposta pode estar articulada a uma sequência de exercícios a ser realizada anteriormente, para que o estudante ganhe mais condicionamento físico. Há vários tipos de salto: saltos no lugar, saltos em progressão, saltos em profundidade e exercícios para os membros superiores. Consulte o *Miniguia de treinamento pliométrico*, indicado nas referências.

No caso de ser uma atividade mais inicial para a turma, recomendamos saltos no lugar, por ter intensidade e impacto mais baixos. Caso opte por fazer uma sequência desse tipo de treinamento, a intensidade pode ser modificada com altura do salto e da queda e tipo de salto, o que pode ser inserido aos poucos na rotina das aulas. Será interessante se os exercícios estiverem ligados às demandas de alguma modalidade esportiva, como, por exemplo, o basquete, em que os saltos são fundamentais, ou ainda com o treinamento vinculado à corrida. Faça o aquecimento articular e o alongamento antes do início da atividade e oriente o movimento correto e o tipo de salto a ser dado. Caso os estudantes optem por pular corda ou fazer polichinelo, será importante que esse treinamento já tenha sido iniciado em atividades anteriores.

Organize a turma em grupos de 4 ou 5 estudantes. Disponibilize canetão e um painel coletivo (pode ser um *flipchart* ou cartaz), que deve ter um espaço delimitado para cada grupo. Oriente-os a anotar a sequência numérica somente no espaço designado a seu grupo. Quem usar o espaço alheio por engano, perde pontos, que serão distribuídos entre as outras equipes. Cada grupo vai receber um papel Kraft ou cartolina para registrar o rascunho das observações.

Para resolução do problema matemático, até o final da sequência haverá quantidade significativa de saltos, por isso os estudantes poderão dividi-los entre si. Explique que a “divisão” de saltos deve ser feita em sequência, ou seja, um membro do grupo continua de onde o outro parou. Acompanhe os grupos e sinalize na hora se o número da sequência estiver incorreto. Caso isso ocorra, o estudante deve riscar o termo e realizar tudo novamente, saltos e anotação. Embora os estudantes estejam competindo, esclareça que eles podem utilizar o conhecimento construído pelos outros grupos. Por exemplo, um grupo descobriu um número correto da sequência, o(a) professor(a) validou, os outros podem imediatamente realizar a sequência de exercícios e fazer anotação. Por isso, trata-se de um jogo semicooperativo.

O quadro a seguir serve como modelo para facilitar o registro da sequência pelos alunos.

Mês	Casais de coelhos adultos	Casais de coelhos jovens	Total de casais
1	1	0	1
2	1	0	1
3	1	1	2
4	2	1	3
5	3	2	5
6	5	3	8
7	8	5	13
8	13	8	21
9	21	13	34
10	34	21	55
11	55	34	89
12	89	55	144

Na próxima etapa, o(a) professor(a) de Matemática poderá aprofundar os conhecimentos da sequência de Fibonacci.

Segunda etapa – Número de ouro e sequência de Fibonacci

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Matemática e Língua Portuguesa

Nesta etapa, o objetivo é retomar mais detalhes sobre a sequência de Fibonacci, considerando sua relação com o que se chama “número de ouro” ou “proporção áurea”. O(A) professor(a) de Língua Portuguesa pode explorar o gênero artigo de divulgação científica, considerando forma de com-

posição, estilo e conteúdo temático, bem como o contexto de produção e circulação que o envolve.

As questões de análise podem ser conduzidas pelo(a) professor(a) de Matemática, considerando os encaminhamentos a seguir. Nas atividades propostas, o enfoque está em investigar e registrar sequências recursivas, no caso, a sequência de Fibonacci. A habilidade em foco (EM13MAT315: Investigar e registrar, por meio de um fluxograma, quando possível, um algoritmo que resolve um problema), contudo, recomenda que, quando possível, sejam propostas atividades relacionadas à construção de fluxogramas. Sendo assim, caso o(a) professor(a) de Matemática considere pertinente, sugerimos o artigo “Análise da preparação de um algoritmo para a solução de um problema”, do professor universitário Dr. Gil Carlos R. Medeiros (Disciplina: Algoritmos e Programação, Universidade Federal de Pelotas. Disponível em: <<https://wp.ufpel.edu.br/gilmedeiros/files/2016/04/Algoritmos-1-Fibonacci.pdf>>. Acesso em: 17 jan. 2020), que explora um problema-exemplo envolvendo a sequência de Fibonacci, podendo haver, portanto, um aprofundamento dos estudos.

- 1) Para Luiz Barco, Fibonacci contribuiu para o conhecimento dos algarismos arábicos, e sua sequência mobilizou “numerosas considerações matemáticas que se sucederam nos séculos seguintes”.
- 2) a) Não existe comprovação científica sobre a presença da sequência de Fibonacci nos aspectos apontados. (1) os ramos e folhas de algumas árvores relacionam-se mais à Geometria Fractal, que estuda padrões que têm a particularidade de serem autossimilares em diferentes escalas, o que significa que é possível haver relação com a proporção áurea, mas não significa que essa seja a regra. (2) Não há comprovação de que a métrica dos poemas de Virgílio, em sua obra *Eneida*, tenha sido embasada no número de ouro. (3) Muitos matemáticos já demonstraram que a concha do náutilo se enquadra melhor na espiral logarítmica configurável.
 - b) Espera-se que, nesse momento, os estudantes apenas considerem que é necessário cautela para analisar o número de ouro, havendo muita especulação e informação sem comprovação científica ligadas a ele.
- 3) Entre os principais aspectos, estão:
 - Problema de reprodução dos coelhos.
 - “Cada termo, após os dois primeiros, é a soma dos dois imediatamente precedentes”.
 - “Frequência e a variedade de suas aparições na natureza e nas artes”.
 - Razão denominada de seção áurea de um segmento.
 - Da seção áurea ou proporção áurea, obtém-se uma equação de segundo grau cuja raiz positiva resulta, aproximadamente, em 1,61803.
 - O pentagrama ou pentágono estrelado tem diagonais que se cortam formando novo pentágono (A·B·C·D·E), operação que pode ser repetida infinitamente.

- “Efetuando-se as divisões, quanto mais avançarmos nessa sequência mais próximos chegaremos de 1,61803”.
- 4) Explique que se trata de uma sequência recursiva, pois cada termo pode ser obtido em função dos termos anteriores. Comente com os estudantes que o:
- 1º termo somado com o 2º termo gera o 3º termo.
 - 2º termo somado com o 3º termo gera o 4º termo.
 - 3º termo somado com o 4º termo gera o 5º termo, e assim por diante.

Assim, recebe o nome de “sequência de Fibonacci” o encastramento de inteiros (F_n): (1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, ...), na qual $F_1 = F_2 = 1$ e $F_n = F_{n-1} + F_{n-2}$, para todo $n > 2, n \in \mathbb{N}$. É possível apresentar as propriedades elementares da sequência de Fibonacci, promovendo uma pesquisa com os estudantes, caso seja pertinente.

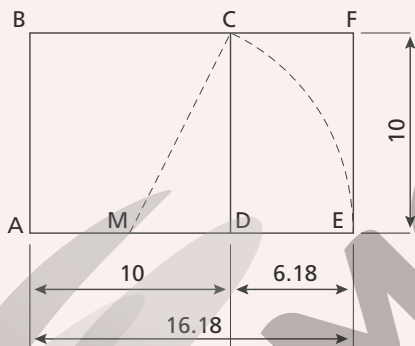
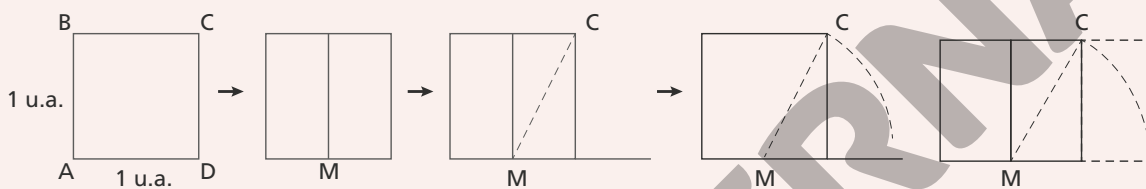
- 5) Comente com os estudantes que o número de ouro possui algumas propriedades, sendo conhecido desde a

Antiguidade. O primeiro registro sobre ele está na obra *Os elementos*, de Euclides (especula-se que seu nascimento seja por volta de 300 a.C.). Esse matemático definiu uma forma de fazer a seção de um segmento, o que ele denominou de divisão em média e extrema razão.

O número de ouro, de acordo com inúmeros autores, também era conhecido da escola pitagórica. Ao longo da história, muitos valores ideológicos se relacionaram ao número de ouro, por exemplo, a ideia de que essa proporção seria o ideal de beleza, nas artes, no corpo humano, na arquitetura. Mas, hoje, muito do que se considerava representação da proporção áurea já foi comprovadamente descartado, conforme será discutido na próxima etapa.

Com relação aos resultados, espera-se que os estudantes percebam que há uma aproximação com o número de ouro.

- 6) Demonstre o processo de construção do retângulo áureo, considerando as orientações dadas:



Explique aos estudantes que se chama retângulo áureo (ou retângulo de ouro) o que tem a seguinte propriedade: ao ser dividido em um quadrado e em um retângulo, o novo retângulo será proporcionalmente semelhante ao original. É importante explicitar a sequência e o cálculo da proporção áurea. Comente que o segmento MC será equivalente ao segmento ME . O vídeo disponibilizado pela TV Escola traz uma animação que apresenta a construção do retângulo de ouro (<<https://www.youtube.com/watch?v=VCweJojHO88>>; acesso em: 21 jan. 2020). Além disso, se for possível, podem-se utilizar *softwares* de construção geométrica como o GeoGebra

(<<https://www.geogebra.org/>>; acesso em 21 jan. 2020)). Chame o lado maior de a e o lado menor de b e explique que o retângulo áureo é aquele cuja medida do lado a dividida pela medida do lado b equivale ao número de ouro: $\frac{a}{b} = \phi$.

Caso considere pertinente à turma, demonstre a equação do 2º grau tomando como exemplo um retângulo áureo de lado maior medindo $a + b$, sendo a equivalente à medida do lado do quadrado. O esquema a seguir traz tal demonstração, que também pode ser encontrada em diferentes videoaulas na internet (exemplo: <<https://www.youtube.com/watch?v=3z6A60hrS6A>>; acesso em 21 jan. 2020)), caso queira promover um momento de sala de aula invertida.

$$\begin{aligned} \frac{a+b}{a} &= \frac{a}{b} \\ (a+b) \cdot b &= a \cdot a \\ ab + b^2 &= a^2 \quad (:b^2) \\ \frac{ab}{b^2} + \frac{b^2}{b^2} &= \frac{a^2}{b^2} \\ -\left(\frac{a}{b}\right) + \frac{a}{b} + 1 &= 0 \\ \frac{a}{b} = \phi \therefore -\phi^2 + \phi + 1 &= 0 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} -\phi^2 + \phi + 1 &= 0 \quad \begin{cases} a\phi^2 + b\phi + c = 0 \\ a = -1 \\ b = 1 \\ c = 1 \end{cases} \\ \Delta = b^2 - 4ac &= 1^2 - 4(-1)(1) = 1 + 4 = 5 \\ \phi = \frac{-b \pm \sqrt{\Delta}}{2a} &= \frac{-1 \pm \sqrt{5}}{2 \cdot (-1)} = \frac{-1 \pm \sqrt{5}}{-2} \\ \phi' &= \frac{-1 + \sqrt{5}}{-2} = \frac{-1 + 2,2360}{-2} = \frac{1,2360}{-2} = -0,6180... \\ \phi'' &= \frac{-1 - \sqrt{5}}{-2} = \frac{-1 - 2,2360}{-2} = \frac{-3,2360}{-2} = 1,6180... \end{aligned}$$

- 7) Explique que, a partir do retângulo de ouro, pode-se construir uma espiral que se dá pelo rastreamento do vértice do retângulo maior. No *link*: <<https://www.humorcomciencia.com/wp-content/uploads/2019/02/espiral-%C3%A1urea-hcc.gif>> (acesso em: 18 dez. 2019), há uma animação que exemplifica essa construção.
- 8) Espera-se que os estudantes percebam, inicialmente, a razão áurea na primeira figura. Explique que o triângulo áureo agudo é um triângulo isósceles, sendo que a medida de uma lateral dividida por sua base é igual ao número de ouro. Já um triângulo áureo obtuso é um triângulo isósceles cuja medida de sua base dividida pela medida de uma de suas laterais equivale ao número de ouro. Comente que a proporção áurea permite, assim como no retângulo de ouro, a repetição infinita de pentagramas, conforme a segunda figura. Para confirmar as hipóteses dos estudantes, será importante mostrar como essa relação se dá matematicamente, caso considere pertinente. Para isso, recomendamos a leitura da dissertação de mestrado “A razão áurea e a sequência de Fibonacci”, de Marcelo Manechine Belini (USP-São Carlos, 2015, disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/55/55136/tde-06012016-161056/publico/MarceloManechineBelini_dissertacao_revisada.pdf>; acesso em: 18 dez. 2019), na qual o autor demonstra a construção da relação do pentagrama com o número de ouro, além de apresentar outras propriedades da sequência de Fibonacci. Uma estratégia é solicitar aos estudantes que pesquisem e apresentem, em momento combinado, como se dá essa relação.

Terceira etapa – O número de ouro na natureza, na arte, na arquitetura

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Matemática, Arte e Língua Portuguesa

O propósito desta etapa é analisar como o número de ouro pode ser observado na natureza, na arte, no *design* e na arquitetura e em alguns princípios da engenharia. Os(As) professores(as) de Língua Portuguesa e Arte podem explorar a tira em quadrinhos e seus efeitos de sentido, bem como diferentes composições artísticas embasadas pelo número de ouro, articulando-as aos fundamentos fotográficos já estudados na vivência anterior. O(A) professor(a) de Matemática pode se concentrar na pesquisa e também na discussão de algumas controvérsias geradas a partir de mitos e curiosidades que envolvem a razão áurea.

Quarta etapa – O retângulo áureo e a espiral áurea na fotografia

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Arte

Nesta etapa, o(a) professor(a) de Arte deve se concentrar na explicitação de mais uma técnica de composição fotográfica, agora embasada pelo retângulo e espiral de ouro. Após o entendimento da regra dos terços, da espiral áurea bem como da simetria dinâmica, oriente os estudantes, em grupos, a fotografar objetos e elementos da sala de aula para colocar em prática o que aprenderam.

Solicite a eles que pesquisem, na internet, outros exemplos de fotografias que utilizam as técnicas apresentadas. Especificamente sobre Henri Cartier-Bresson, é possível pesquisar como as técnicas estudadas podem ser inseridas em suas fotografias, localizando imagens em que o traçado do *grid* possa ser visualizado. Além disso, é importante considerar o uso de alguns aplicativos a serem instalados em *smartphones*, caso seja possível.

Quinta etapa – O planeta é meu lar: técnicas de composição fotográfica (II)

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a): Arte

Na última etapa desta vivência, o foco está no tema do projeto: a teia da vida. Cada estudante fará uma representação fotográfica, utilizando os conhecimentos relacionados à sequência de Fibonacci e ao número de ouro, para retratar um elemento do lar de todos nós: o planeta. Oriente os estudantes a pesquisar composições imagéticas que, na opinião deles, representem a vida e o planeta, bem como outras produções que, utilizando a proporção áurea, enfatizem um elemento natural que simbolize o tema do projeto.

Roda de experiências: avaliação parcial

Recomendamos retomar objetivos, ações e discutir questões propostas na roda, conforme encaminhamentos sugeridos na primeira vivência, tendo como enfoque a avaliação formativa e os princípios autoavaliativos da autorregulação da aprendizagem.

VIVÊNCIA 3

Construindo uma teia fotográfica

Primeira etapa – Mundo natural: da micro à astrofotografia

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Arte e Língua Portuguesa

Para esta atividade, explicita que a microfotografia, também chamada de micrografia ou fotomicrografia, é uma técnica fotográfica pela qual se obtêm imagens ampliadas de estruturas não visíveis a olho nu, sendo importantes para estudos científicos (fotografia do verme marinho). Já a macrofotografia ou simplesmente macrofoto é o registro fotográfico de pequenos seres, destacando

detalhes imperceptíveis à visão humana ou que passam despercebidos por nós (foto da libélula com gotículas de água). Diferentemente da micro, a macrofoto não é uma super ampliação da imagem, mas sim o registro de um ser em tamanho natural, fazendo uso de acessórios de câmera como aproximação e/ou leve ampliação. A fotografia de viagem é o registro de paisagens com finalidade comercial, ou seja, criar imagens que gerem interesse em um destino, diferentemente da fotografia de paisagem, que enfoca a natureza e a vida selvagem, muitas vezes destacando destinos nunca vistos, inóspitos, paradisíacos e outros (fotografia das árvores gigantes da Califórnia). Por fim, a astrofotografia é uma técnica especializada que envolve o registro de corpos celestes e grandes áreas do céu noturno. Em geral, o termo pode remeter ao uso de telescópios e o envolvimento de astrofísicos. Contudo, aqui nos referimos a um ramo especializado da fotografia, ligado ao registro da natureza, tendo a finalidade de capturar, na paisagem terrestre, os corpos celestes presentes no céu em locais específicos do planeta (fotografia da Via Láctea).

Segunda etapa – Conexões: Somos o mundo natural

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Arte, com diálogo com Biologia (Ecologia)

Nesta etapa, o objetivo do jogo cooperativo é realizar um “amigo secreto” diferente, embasado na identificação de cada estudante com um elemento da natureza. Para isso, a temática da atividade é inspirada em uma composição fotográfica de Sebastião Salgado, importante fotógrafo brasileiro.

A atividade pode dialogar com a área da Ecologia (Biologia), discutindo alguns princípios da relação entre ser humano e seu meio. Pode-se debater, por exemplo, como a integração entre homens, animais e espaço natural se modifica ao longo da história, ressaltando um suposto domínio do ser humano sobre a natureza, ao mesmo tempo que ele se encontra sujeito às leis naturais. Nessa atividade, em que se busca um espelhamento com elementos da natureza, pode-se discutir com a turma uma representação cultural que tem sido construída, considerando que a crise ambiental e o desequilíbrio ecológico se devem a um afastamento entre ser humano e natureza, o que é ocasionado por nosso modo de vida. A ideia é permitir que os estudantes reflitam: será que nos afastamos, de fato, do natural, ou, apesar do nosso modo de vida, nos conectamos a ele de algum modo? Com isso, em uma visão sistêmica da vida, é possível discutir a nossa constante relação com o todo, pois, ecologicamente, não é possível isolar-se, já que há uma relação de interdependência entre tudo o que existe: cada componente contribui para transformar, substituir, renovar outro. Nesse sentido, a ecologia passa a significar que o “sucesso” de um depende do “sucesso” de toda a comunidade ecológica, o que implica a autor-

responsabilidade diante das escolhas que fazemos. Se o nosso modo de vida agride e destrói o planeta, significa basicamente que ele não está em conformidade com os princípios cíclicos que regem as leis naturais, ponto central do que se tem chamado de ecoalfabetização.

Antes de analisar a fotografia de Sebastião Salgado e seu depoimento sobre ela, destaque algumas características de sua obra. Uma das principais técnicas de Salgado, além do uso do preto e branco, é o emprego da contraluz (a iluminação vem da frente do fotógrafo e não de suas costas), em que ele é considerado um mestre.

Explique que o jornalista, em seus diferentes projetos fotográficos, percorreu círculos polares, florestas tropicais, territórios desérticos, gélidas montanhas, locais escaldantes, retratando paisagens, animais e grupos humanos que se mantiveram “isolados” do mundo contemporâneo. Especificamente no projeto *Gênesis*, articulando uma posição política e estética, o fotógrafo evidencia implicitamente que é preciso combater o desequilíbrio que rege as relações entre homem e natureza em outras partes do planeta. É preciso proteger as águas, o solo, os animais, os povos ancestrais e reverter os danos que o nosso modo de vida causou até agora. Caso considere pertinente, o documentário *Sal da Terra* (2014), dirigido por Juliano Salgado (filho do fotógrafo) e Wim Wenders, traz sua biografia de modo não linear.

Para iniciar a atividade, questione os estudantes sobre o que é natureza para eles. Explique que são muitos os que associam o mundo natural apenas aos ecossistemas repletos de árvores, plantas, seres vivos, rios e mares etc., como se a natureza fosse algo externo ao ser humano. Contudo, todos fazem parte do mundo natural, por isso, na perspectiva sistêmica, descuidar da natureza é descuidar de si mesmo, pois todos fazem parte da natureza, vivendo em uma complexa e exuberante teia de interdependência.

Terceira etapa – Foto-denúncia e depoimento visual

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Arte, em diálogo com Biologia (Ecologia)

Nesta etapa, o enfoque está na leitura e pesquisa de fotos-denúncia, ou seja, aquelas que pretendem alertar para uma situação, servindo de conscientização e também mobilização de ações e engajamento cidadão. Por conta disso, a abordagem da Ecologia pode contribuir para enriquecer a discussão temática envolvida nas fotos-denúncia a serem analisadas e pesquisadas.

Para analisar o contexto das fotografias, os estudantes podem se valer dos dados apresentados nos textos-legendas. Na primeira imagem, de Dicanpana Foto Coletivo, há a captura do movimento potencial, em plano geral, com o registro do salto do homem. O seu corpo projetado para frente constrói uma linha diagonal, assim como as tubulações também, dando ênfase ao salto e, portanto, ao movi-

mento registrado. O plano negativo retrata lixo e esgoto a céu aberto, ao fundo vê-se uma parede que parece ser de moradia com tijolos à mostra. A captura do movimento gera tensão no espectador, já que sugere grande possibilidade de queda do morador da comunidade. O conjunto da composição articulado ao eixo temático “cotidiano”, no site do coletivo, sugere que o dia a dia dos moradores da periferia é arriscado, tal como o risco que o morador corre ao saltar entre as tubulações. A denúncia feita remete, portanto, a condições de vida inapropriadas.

Na segunda imagem, temos o registro de Leo Malafaia, que traz em plano de detalhe, centralizado, a tentativa de um voluntário de retirar petróleo cru de pés e mãos com uma garrafa, cuja parte externa também já está envolvida pelo óleo. A forma como o registro fotográfico foi feito, de fato, visa enfatizar e especificar a dificuldade enfrentada pelos voluntários diante do grave crime ambiental. O plano de detalhe centralizado, nesse caso, contribui para denunciar também os riscos a que os voluntários estão expostos ao manter contato direto com substância tóxica, o que deveria ser realizado por agentes especializados, com a devida proteção.

Além de denunciar os perigos inerentes à saúde humana, as duas fotografias podem levar à reflexão sobre os impactos no meio ambiente causados pela ação humana. Discuta tais aspectos com os estudantes.

Quarta etapa – Fotomontagem: colagem e engajamento

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Arte e Língua Inglesa

Nesta etapa, vamos retomar a fotomontagem, gênero já analisado na abertura do projeto. Peça aos estudantes que relembrem o que constitui a fotomontagem, considerando seu princípio básico, que é o processo de associação de duas ou mais imagens ou fragmentos de imagens, criando uma nova composição imagética. Na atividade proposta, os estudantes analisarão um texto em inglês sobre um artista que constrói fotomontagem a partir da técnica da colagem (manual ou utilizando recursos tecnológicos).

Segundo o texto em análise, o artista em questão, o turco Uğur Gallenkuş, criou um projeto de fotografia inovador, no qual justapõe em cada composição dois mundos diferentes em uma única imagem. Com 29 anos, baseado em Istambul, o artista mostra um mundo descontraído e pacífico de um lado e o compara com um mundo mais tumultuado e até chocante do outro. Gallenkuş, que cria as fotomontagens como *hobby*, tem como objetivo conscientizar sobre diferentes circunstâncias da vida, educação, saúde e sistemas legais, princípios importantes em uma democracia.

Para a pesquisa a ser realizada pelos estudantes, oriente-os a localizar as fotos originais (ou contextualizá-las) para entender o movimento de intertexto e interdiscurso proposto pelo artista, ao associar imagens de universos distintos ou opostos. Pode-se solicitar que visitem a página do artista em

rede social, na qual ele compartilha suas produções (<<https://www.instagram.com/ugurgallen/?hl=pt-br>>; acesso em 21 jan. 2020).

Quinta etapa – Somos todos um: técnicas de composição fotográfica (III)

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Arte e Língua Portuguesa

Os estudantes finalizarão esta etapa com a produção de uma fotomontagem construída com base na técnica da colagem considerando a temática do meio ambiente e as conexões entre ser humano e natureza. A ideia é contrapor os desastres ambientais e sociais analisados em fotos-denúncias e fotomontagens pesquisadas, por meio de uma construção imagética que remeta a uma mudança de comportamento. Pode-se questionar os estudantes sobre formas de substituir uma mentalidade violenta e destrutiva por uma consciência mais solidária e sustentável. Converse com eles sobre o que significa sermos todos um, sermos parte de uma teia interconectada que constitui a vida no planeta e como podemos desenvolver em nós mesmos esse senso ecológico de unidade.

Roda de experiências: avaliação parcial

Recomendamos retomar objetivos, ações e discutir questões propostas na roda, conforme encaminhamentos sugeridos na primeira vivência, tendo como enfoque a avaliação formativa e os princípios autoavaliativos da autorregulação da aprendizagem.

VIVÊNCIA 4

Consciência planetária

Primeira etapa – Cidadania global: ações em foco

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Nesta vivência, o objetivo é a construção de dois produtos finais, uma exposição e um fanzine fotográficos, tendo como conceito o desenvolvimento de uma consciência planetária embasada pelos princípios da cidadania global, com base no documento da Unesco *Educação para cidadania global*. Espera-se, de modo geral, que os estudantes compreendam que ser um cidadão global é estar atento para ações engajadas no âmbito pessoal, coletivo e planetário, sendo primordial compreender que nossas ações afetam o todo. A ideia é que a turma delibere que, a cada atitude, desde o uso de sacola retornável no mercado até a participação em ações comunitárias, todos somos responsáveis pelo desenvolvimento sustentável local e global.

A primeira etapa propõe debater tal conceito e enumerar ações que representam o cidadão global. Oriente os estudantes a utilizar, durante as discussões, uma boa expressão oral e, sobretudo, a escuta ativa, ou seja, aquela que, de fato, considera o que o outro traz com o objetivo de cooperar e não competir. Para organizar o debate, sugira a seguinte sequência.

(a) Abertura: o moderador inicia o debate, apresentando tema e sequência de tópicos. Ele também inscreve a sequência de participantes que querem assumir a palavra.

(b) Primeiro momento: falar e escutar os colegas sobre os itens da pauta. Durante o debate, a palavra será dada na ordem de inscrição. Depois, outros poderão pedir a palavra e completar o raciocínio ou apresentar uma contraposição.

(c) Segundo momento: construir coletivamente a deliberação sobre o conceito de cidadania global do grupo, ações que podem ser implementadas e o papel que a fotografia assumirá no fanzine e na exposição fotográfica, considerando esse contexto. Pode-se eleger um escriba que fará o registro do que for deliberado em cartaz ou em documento disponibilizado a todos posteriormente.

(d) Encerramento: o moderador relê o que foi deliberado pelo grupo e encerra o debate.

Segunda etapa – Sob as lentes do fotógrafo: a teia da vida

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Arte e Língua Portuguesa

Cada estudante, nesta etapa, produzirá mais uma fotografia, considerando todos os aspectos abordados e pesquisados, adequando-se ao conceito temático da produção do fanzine e da exposição fotográfica. O objetivo é recuperar as aprendizagens desenvolvidas pelos estudantes, no que se refere a fundamentos da fotografia, estilos e técnicas de composição imagética, além de se articular à temática ecológica e cidadã com a construção verbo-visual da teia da vida. O estudante assumirá o papel de artista/fotógrafo, produtor de cultura, assim como fez nas produções parciais, que, juntas, constituem a organização da exposição articulada em quatro etapas: Somos luz, O planeta é meu lar, Somos todos um e A teia da vida.

Terceira etapa – Curadoria e acervo fotográfico

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Neste momento, os estudantes organizarão o acervo fotográfico construído ao longo das vivências, selecionando as fotografias que farão parte do fanzine e da exposição. Para isso, eles utilizarão, conforme orientação da atividade, algumas técnicas de curadoria e catalogação de acervo. Explique que a catalogação envolve a organização, seguindo determinados princípios, de um conjunto de dados, objetos etc. O tutorial apresentado na atividade fornece algumas bases que orientam o processo de catalogar. Comente que essa

ordenação ocorre em diferentes processos de curadoria em museus, bibliotecas, laboratórios farmacológicos; enfim, cada espaço com suas finalidades específicas pode necessitar da catalogação. No caso desta atividade, o processo se assemelha ao papel social desenvolvido por curadores em museus e espaços de cultura, nos quais a finalidade é organizar acervos permanentes, mostras e exposições temporárias.

Quarta etapa – Fanzine: planejamento e produção

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Arte e Língua Portuguesa

Esta etapa é dedicada ao planejamento e produção do fanzine, no qual os estudantes deverão produzir um *release* da exposição. Explique que o *release* é um material informativo que, em geral, pode integrar catálogos e folhetos de instituições como museus, ou ainda ser material distribuído para imprensa como forma de divulgação de um evento, lançamento, solenidade etc. Em termos composicionais, o *release* é uma espécie de resumo ou sinopse, devendo ser simples e breve. Ao ler o exemplo dado na atividade, peça aos estudantes que observem a contextualização inicial com fotografia, título e subtítulo. Depois, no desenvolvimento, analise a sequência: apresentação da temática, material que compõe a exposição, formas de interação com o público e indicação do lançamento do livro-catálogo (assemelhando-se ao fanzine que produzirão). Após isso, há um breve perfil biográfico do fotógrafo. Na atividade, sugere-se como esse perfil poderá ser incluído no fanzine. Caso seja possível, os estudantes também podem produzir o *release* em folhetos para distribuir a outras classes e a toda a comunidade escolar que visitar a exposição.

Quinta etapa – Um novo tempo: organizando a exposição

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Arte e Língua Portuguesa

Finalize o projeto com a organização da exposição fotográfica, retomando aspectos estudados e, sobretudo, reflexões sobre a dimensão humana pessoal, coletiva e planetária que constitui a teia da vida. É essencial seguir os princípios organizativos propostos, considerando a escolha do tipo de exposição, sua duração, localização, estilo (composição em paredes, *banners*, painéis varais, biombos etc.). Será muito importante construir um croqui ou esboço visual do formato da exposição.

Avaliação e autoavaliação final e roda de experiências

Recomendamos retomar objetivos, ações e discutir questões propostas na roda, conforme encaminhamentos sugeridos desde a primeira vivência, tendo como enfoque a avaliação formativa e os princípios autoavaliativos da autorregulação da aprendizagem.

Na avaliação final, contudo, o estudante terá mais questões para refletir, considerando a percepção da turma, dos grupos de trabalho e também sua autoavaliação ao longo de todo o processo. Por isso, nesse momento, há retomadas de aspectos desenvolvidos durante as quatro vivências que compõem o projeto.

Será fundamental que você registre as percepções dos estudantes, bem como fornecer um *feedback* final para a turma, considerando o que foi bem desenvolvido coletivamente e individualmente e o que poderá ser retomado em outros momentos de aprendizagem.

PROJETO

2

Somos agentes de transformação

Orientações gerais

Tema integrador, objetivos e justificativa

A palavra “protagonista”, de acordo com o *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, refere-se ao personagem mais importante do teatro grego clássico. No sentido figurado, diz respeito ao indivíduo que tem papel de destaque em um acontecimento. Se levarmos ao pé da letra, podemos considerar que todo protagonista tem seu opositor, o antagonista. Isso faz com que se pense o protagonismo dentro de uma cultura de competição, já que alguém precisa se destacar em relação a outro. Neste projeto, contudo, o conceito de protagonista que construiremos está ligado ao termo “agência”, no sentido de “capacidade de agir, de realizar uma atividade”. O protagonismo juvenil, portanto, liga-se ao jovem que se torna um agente transformador, não como destaque, mas como um colaborador em uma cultura de cooperação. Com isso, discutir tal temática justifica-se por ela ser justamente uma peça-chave para as juventudes na proposição, consecução e consolidação de uma arquitetura social mais inclusiva e justa, deixando a condição de espectadores para assumir, de fato, sua respectiva cota de responsabilidade na condução de seus destinos.

Para isso, propõem-se quatro **objetivos gerais**:

- Experimentar a prática da escrita sobre si, como forma de refletir sobre si e sua história, de conhecer-se, reconhecer suas emoções e seu pertencimento e lugar no mundo, desenvolvendo o senso de participação.
- Construir um painel de valores, a partir de reflexões sobre comunicação e escuta empática como formas de cooperar

Quadro geral

Professor(a) orientador(a)	Recomenda-se, neste projeto, que o(a) professor(a) de Língua Portuguesa seja o(a) orientador(a) do processo de aprendizagem, considerando as variadas práticas de leitura e produção textual que orientam as atividades propostas.
Pilares da educação no século XXI	Os pilares são desenvolvidos nas quatro vivências, de modo articulado, porém, em cada vivência, há foco em um deles: <ul style="list-style-type: none">• Aprender a ser – Vivência 1: Agir responsável na vida pessoal• Aprender a conviver – Vivência 2: Cultura de cooperação e atuação pública• Aprender a conhecer – Vivência 3: Agir responsável no mundo• Aprender a fazer – Vivência 4: Talentos no palco da vida
Competências	Competências gerais: 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10 Competências específicas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

e atuar no mundo, em diferentes práticas de linguagem engajadas.

- Criar uma rede de tutoria como forma de atuação em sala de aula, refletindo sobre sonhos e sobre formas de atuação pública.
- Produzir um projeto de intervenção estudantil, a partir do engajamento dos estudantes a respeito da melhoria de sua escola/comunidade e do próprio planeta, articulando-se ao seu crescimento pessoal.

Os objetivos se justificam, pois, primeiramente, a escrita sobre si pode estimular a autorresponsabilidade, a resiliência e a autoconfiança, práticas fundantes de ações engajadas em diferentes campos da vida. Em segundo lugar, refletir sobre valores e formas de atuar no mundo torna possível a compreensão do protagonismo como possibilidade de construção de uma cultura de cooperação e não de competição. Um terceiro ponto que justifica a criação de uma rede de tutoria é o fato de ela possibilitar uma prática solidária real, embasada na reciprocidade e no agir responsável, incentivando a reflexão dos estudantes sobre seu papel na construção do bem comum. Por fim, a produção de um projeto estudantil de intervenção concretiza uma prática de linguagem que envolve atuação pública protagonista, fortalecendo o senso crítico e participativo sobre questões coletivas. A produção articula-se, ainda, ao tema contemporâneo transversal “cidadania e civismo”, na medida em que permitirá ao estudante refletir sobre o protagonismo em sua vida pessoal e social, os aspectos relacionados ao pertencimento e o respeito à ancestralidade e aos direitos humanos.

Habilidades	(EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG105), (EM13LGG201), (EM13LGG202), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG401), (EM13LGG403), (EM13LGG503), (EM13LGG603), (EM13LGG703), (EM13LGG704), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP03), (EM13LP11), (EM13LP12), (EM13LP15), (EM13LP18), (EM13LP19), (EM13LP20), (EM13LP23), (EM13LP24), (EM13LP25), (EM13LP26), (EM13LP30), (EM13LP35), (EM13LP34), (EM13LP27), (EM13LP49)
Práticas de linguagem envolvidas	Linha do tempo, texto expositivo-filosófico, apresentação pessoal, memórias, poema, fotografia artística, texto autobiográfico, <i>performance</i> , pesquisa, cena de filme, textos legais, mosaico, escultura, jogos cooperativos, reportagem, mural de tutoria, cantiga popular, texto expositivo-informativo, projeto de intervenção e exposição oral
Produções parciais	Texto autobiográfico, mosaico de valores, rede de tutoria
Produto final	Projeto estudantil de intervenção
Recursos necessários	<ul style="list-style-type: none"> • um balão (bexiga) por estudante; • computador com acesso à internet*; • materiais escolhidos pelos estudantes para produção de autobiografia; • impressão de pesquisa, projetor ou papel Kraft/cartolina e canetas, canetão, lápis etc.; • papéis coloridos e/ou recortes de revista e jornal (imagens, fotografias, palavras); • dicionários <i>on-line</i> (ou físicos) de idiomas (inglês, libras, espanhol etc.); • recursos levantados pelos times para produzir o projeto de intervenção; • pequenos papéis adesivos coloridos ou recortes de papel.

* As pesquisas na internet podem ser realizadas na escola, em casa ou em outros locais aos quais os estudantes tenham acesso. Se não houver possibilidade de realizar a pesquisa, será importante fazer um levantamento prévio de materiais de consulta relacionados ao projeto.

Cronograma trimestral

Partindo dos mesmos princípios organizativos utilizados no primeiro projeto, este também está estruturado trimestralmente, com uma carga horária total de 72 horas-aula, não ultrapassando 8 horas-aula semanais¹³.

Meses	Semanas			
	1	2	3	4
1	Abertura (2 aulas) Vivência 1 Etapa 1 (3 aulas)	Vivência 1 Etapas 2 e 3 (5 aulas)	Vivência 1 Etapas 4 e 5 (8 aulas)	Vivência 2 Etapas 1 e 2 (5 aulas)
2	Vivência 2 Etapas 3 e 4 (4 aulas)	Vivência 2 Etapa 5 (3 aulas) Vivência 3 Etapa 1 (2 aulas)	Vivência 3 Etapas 2, 3, 4 (8 aulas)	Vivência 3 Etapa 5 (3 aulas) Vivência 4 Etapa 1 (5 aulas)
3	Vivência 4 Etapa 2 (6 aulas)	Vivência 4 Etapa 3 (6 aulas)	Vivência 4 Etapa 4 (6 aulas)	Vivência 4 Etapa 5 (4 aulas) Autoavaliação e avaliação final (2 aulas)

13. Em caso de dúvidas sobre a carga horária e a distribuição de aulas, retome o projeto 1, no qual se justifica tal organização, considerando vivências e etapas dos projetos.

Referências comentadas

Gerais

- MIGNOT, A. C. V. Exercício de intimidade: uma aproximação com a aprendizagem da escrita de si. *Revista da FAEEDBA – Educação e contemporaneidade*. Salvador, v. 22, n. 40, p. 237-246, jul./dez. 2013. Disponível em: <<https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/view/7453/4816>>. Acesso em: 6 dez. 2019.

Doutora em Educação, a autora e professora universitária Ana C. V. Mignot discorre, nesse artigo científico, sobre a aprendizagem da escrita autobiográfica no espaço doméstico, no exílio e no espaço escolar, dando centralidade à escrita de cartas na infância como estratégia para a aprendizagem de códigos de civilidade e do autoconhecimento. Tais reflexões podem ser relacionadas à prática da escrita de si no Ensino Médio.

- ROSENBERG, M. *Vivendo a comunicação não violenta*. Rio de Janeiro: Sextante, 2019.

Esse livro aprofunda com mais exemplos a técnica da comunicação não violenta (CNV), que, em resumo, se refere à expressão franca de nossos sentimentos e necessidades e ao acolhimento empático dos sentimentos e necessidades do outro. Para quem não conhece a CNV, recomendamos o manual de Rosenberg *Comunicação não-violenta: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais* (São Paulo: Ágora, 2006), no qual o autor fundamenta sua metodologia que visa construir uma cultura mais compassiva pelos usos da linguagem.

- *Dragon dreaming*: desenho de projetos. Disponível em: <http://raviresck.com/wp-content/uploads/2019/DragonDreaming_eBook_portuguese_V02.09.pdf>. Acesso em: 6 jan. 2019.

O *e-book*, em português europeu, sintetizada a filosofia dessa prática de gestão de projetos, bem como a descrição detalhada de cada uma das etapas.

Complementares

- MOURA, D. G.; BARBOSA, E. F. *Trabalhando com projetos: planejamento e gestão de projetos educacionais*. Petrópolis: Vozes, 2017.

A obra explora uma abordagem conceitual e metodológica relacionada à proposição e gestão de projetos educacionais e sociais, apresentando orientações e exemplos de aplicação.

- *Guia Prático Dragon Dreaming*. Instituto Votorantim, 2014. Disponível em: <<https://pve.institutovotorantim.org.br/wp-content/uploads/Guia-Pr%C3%A1tico-Dragon-Dreaming-v02.pdf>>. Acesso em: 23 out. 2019.

Este guia também está indicado como referência aos estudantes e pode ser um material complementar a este projeto. Ele foi originalmente produzido por Ilona Koglin e outros colaboradores. Na versão em português, há detalhes sobre *Dragon Dreaming* e os instrumentos empregados na produção de projetos.

Orientações específicas

Abertura

A partir do neologismo “muiteza”, termo utilizado pela personagem do Chapeleiro Maluco em cena do filme *Alice no País das Maravilhas*, de Tim Burton (Disney, 2010, classificação indicativa 10 anos), propõe-se uma reflexão voltada ao autoconhecimento, na qual o estudante buscará sua essência, aquilo que mobiliza seu agir responsável no mundo. As perguntas motivadoras visam estimular essa busca, vinculando-a à construção coletiva de um projeto de intervenção que deverá ser implementado na escola.

Seria muito pertinente se, antes de iniciar o projeto, os estudantes assistissem ao filme. Pode-se utilizar como metodologia a sala de aula invertida, indicando um período em que a turma possa analisar previamente a produção cinematográfica em questão. Converse com os estudantes sobre seus conhecimentos prévios sobre o filme e a história referida, sabendo que se trata de uma adaptação do livro publicado pelo escritor britânico Lewis Carroll (1832-1898) em 1865. A partir disso, estimule-os a levantar hipóteses sobre o conceito de protagonismo, refletindo previamente sobre as perguntas motivadoras como etapa fundamental da autorregulação da aprendizagem, princípio avaliativo e autoavaliativo que orienta parte essencial da metodologia de aprendizagem por projetos adotada nesta obra.

Cabe destacar que, diferentemente do livro, o filme apresenta uma Alice mais velha (19 anos) – indicativo de que o público-alvo não é o infantil –, que, em sua trajetória, e em meio a imposições sociais, procura por sua autenticidade, o que pode ser uma representação simbólica do que se pretende com este projeto. Alice é representada como uma jovem que foge aos padrões da época (Era Vitoriana, século XIX), sendo inventiva e bastante curiosa. Esse desencontro entre o que se é e o que a sociedade espera que ela seja pode ser o objetivo temático orientador para que os estudantes assistam ao filme.

Discuta com os estudantes como a trajetória da jovem Alice pode simbolizar nosso caminho para o autoconhecimento,

a busca pela essência das coisas, a não passividade, o engajamento em uma causa, o questionamento e a curiosidade como formas de contribuir para algo com suas verdadeiras potencialidades, não aquelas que são impostas socialmente. Ao final, Alice retorna de sua trajetória particular e fantástica e torna-se engajada e empreendedora, rejeitando o casamento imposto e partindo como capitã em um navio, o que seria impensável para a época retratada.

Para o trabalho com a linguagem cinematográfica, é importante estimular os estudantes para que percebam o estilo peculiar do cineasta em questão, explorando o aspecto sombrio e melancólico, muito presente em suas obras. Nesse filme especificamente, Tim Burton explora uma concepção cromática em tons de lilás, laranja e vermelho, que contribui para a construção de uma atmosfera feérica, como em uma festa de Halloween. Além disso, cabe destacar como a linguagem cinematográfica articula tanto a ação representada por atores, com estrutura cênica e dialógica, como a ação narrada, que envolve as potencialidades do visual (em múltiplas semioses), do auditivo e de técnicas específicas do cinema, como posicionamento de câmera e pontos de vista.

Vivências, avaliação formativa e autorregulação da aprendizagem

Na primeira vivência, *Agir responsável na vida pessoal*, o objetivo é levar o estudante a experimentar a escrita de si como prática de linguagem ligada ao “aprender a ser”, o que implica o trabalho com capacidades socioemocionais como autocuidado, autoconsciência, autoestima, autorreflexão e construção de valores próprios. Assim, como **objetivo específico**, espera-se, nessa vivência, que o estudante:

- compreenda, por meio da escrita sobre si (competências gerais 4, 5, 8, 10; específicas 1, 3, 6; 7), o que significa o agir responsável, considerando autoconhecimento, autogestão, contribuindo para despertar o senso de pertencimento (competências gerais 3, 4, 8, 10; específicas 2, 4, 3, 6), bem como a essência de participação e atuação cidadã (competências gerais 5, 10).

Em *Cultura de cooperação e atuação pública*, o enfoque está no desenvolvimento da empatia e de uma consciência pessoal comprometida com a cooperação, o que torna necessário desenvolver uma cultura de paz, um comportamento não julgador, tendo consciência de direitos e deveres como cidadão. O “aprender a conviver” relaciona-se, nesta vivência, à construção de uma postura ética embasada em valores de não violência. Diante disso, como **objetivo específico**, espera-se que o estudante:

- identifique os valores que constituem uma cultura de cooperação (competências gerais 8, 9, 10; específicas 2, 4, 5), analisando situações de interação, bem como diferentes práticas de linguagem engajadas (competências gerais 3, 4, 7; específicas 1, 3, 6, 7).

A vivência *Agir responsável no mundo* tem a finalidade de mobilizar a investigação sobre práticas engajadas que formam redes de ação em prol da solidariedade e do bem

comum. Nesse caso, o “aprender a conhecer” relaciona-se tanto à pesquisa de exemplos de tais formas de atuação como de maneiras de construir projetos cuja finalidade seja concretizar um sonho coletivo. Como **objetivo específico**, espera-se que o estudante:

- compreenda o que significa o agir responsável no mundo por meio de diferentes formas de atuação pública (competências gerais 7, 9; específicas 2, 4, 5), em práticas de linguagem ligadas ao universo juvenil (competências gerais 3, 4, 8; específicas 1, 3, 6, 7).

Por fim, em *Talentos no palco da vida*, o objetivo é colocar a mão na massa na criação de um projeto estudantil de intervenção, que tenha como foco a construção de uma agência transformadora na escola, pela qual cada estudante possa articular seu crescimento pessoal, colaboração e senso comunitário e planetário. O “aprender a fazer” liga-se com a construção de uma postura cidadã e protagonista em relação à vida pessoal e pública. Como **objetivo específico**, espera-se que o estudante:

- se reconheça como um agente transformador, engajado em seu crescimento pessoal (competência geral 8; específica 2), no desenvolvimento de sua escola/ comunidade, com consciência planetária (competências gerais 7, 9, 10; específicas 2, 4), por meio da construção coletiva de um projeto de intervenção (competências gerais 3, 4, 5; específicas 1, 2, 3, 7).

Tais objetivos específicos ligam-se diretamente às competências gerais e específicas envolvidas em cada vivência. Será muito importante que tais aspectos sejam apresentados aos estudantes como práticas autorregulatórias que envolvem motivação e planejamento das ações necessárias para as aprendizagens envolvidas. Na autorregulação da aprendizagem, é fundamental que os estudantes saibam os objetivos a alcançar e compreendam ações que devem ser planejadas e/ou realizadas para isso. Desse modo, articula-se a cada habilidade BNCC vinculada às atividades propostas uma ação que pode ser explicitada aos estudantes durante cada etapa.

Autorregulação de aprendizagem	
Habilidades da BNCC envolvidas	Antecipação e planejamento de ações com base nas habilidades da BNCC
(EM13LGG101)	Analisar processos de produção e circulação de discursos, em textos autobiográficos, gêneros de atuação pública, cenas de filme, textos legais, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.
(EM13LGG102)	Analisar visões de mundo presentes em textos autobiográficos, expositivos, memórias, cenas de filme, textos de atuação pública e outros.
(EM13LGG103)	Examinar o funcionamento da linguagem da escrita de si, de textos informativos e de práticas corporais para interpretar e produzir criticamente discursos em texto multissemiótico.
(EM13LGG104)	Experimentar diferentes linguagens (linha do tempo, memórias, <i>performance</i>) em produção textual relacionada aos campos pessoal e de atuação pública.
(EM13LGG105)	Experimentar processos de produções multimídia na produção de linha do tempo.
(EM13LGG201)	Utilizar diversas linguagens em diferentes contextos expressivos (mosaico de valores, linha do tempo, projeto de intervenção).
(EM13LGG202)	Interpretar perspectivas de mundo nos discursos de memórias e gêneros de atuação pública.
(EM13LGG301)	Produzir, de modo colaborativo, <i>performance</i> , pesquisas, projeto de intervenção.
(EM13LGG302)	Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes em textos analisados.
(EM13LGG401)	Analisar criticamente textos em língua inglesa (poema, cena de filme, texto expositivo).
(EM13LGG403)	Fazer uso do inglês como língua de comunicação global em atividades de leitura, análise e produção (<i>abstract</i>) de texto.
(EM13LGG503)	Vivenciar jogo cooperativo, <i>performances</i> , dinâmicas vinculadas à temática do projeto.
(EM13LGG603)	Expressar-se em processo de criação autoral individual e coletiva em texto autobiográfico, <i>performance</i> , mosaico de valores.
(EM13LGG703)	Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais na produção coletiva e colaborativa do projeto de intervenção.
(EM13LGG704)	Investigar aspectos e fundamentos relacionados ao projeto de intervenção a ser produzido, por meio de ferramentas digitais.
(EM13LP01)	Relacionar textos propostos e pesquisados a suas condições de produção e circulação (leitor/audiência previstos, objetivos, pontos de vista e perspectivas, papel social do autor, época etc.), para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de análise crítica.

(EM13LP02)	Relacionar partes dos textos propostos e pesquisados, tanto na produção como na leitura/escuta, com foco na coesão e coerências textuais.
(EM13LP03)	Analisar relações de intertextualidade e interdiscursividade que permitam a explicitação de relações dialógicas em citações e entre filme e poema.
(EM13LP11)	Fazer curadoria de informação relacionada a várias atividades de pesquisa, sobretudo, relacionada à produção do projeto de intervenção.
(EM13LP12)	Selecionar informações, dados e argumentos em fontes confiáveis, impressas e digitais, e utilizá-los de forma referenciada.
(EM13LP15)	Planejar, produzir, revisar, editar, reescrever e avaliar textos escritos e multissemióticos (linha do tempo, <i>performance</i> , mosaico de valores, projeto de intervenção).
(EM13LP18)	Utilizar <i>softwares</i> de edição de textos, para editar ou criar textos em conformidade com a finalidade proposta, utilizando práticas colaborativas de escrita na produção do projeto de intervenção.
(EM13LP19)	Apresentar-se por meio de linha do tempo ou <i>gif</i> biográfico.
(EM13LP20)	Compartilhar gostos, interesses, práticas culturais, temas/ problemas/questions em produções textuais, redes de tutoria e atividades de pesquisa.
(EM13LP23)	Analisar criticamente textos legais para participar do debate político e tomar decisões conscientes e fundamentadas.
(EM13LP24)	Pesquisar e analisar formas não institucionalizadas de participação social, com foco em formas de expressão típica das culturas juvenis.
(EM13LP25)	Participar de debates e reuniões, envolvendo a construção do projeto, exercitando a escuta atenta e o seu turno e tempo de fala, posicionando-se de forma ética, respeitosa e fundamentada.
(EM13LP26)	Examinar textos legais de âmbito nacional envolvendo a definição de direitos e deveres.
(EM13LP27)	Engajar-se na produção de projeto de intervenção, como forma de fomentar crescimento pessoal, consciência coletiva e planetária.
(EM13LP30)	Investigar formas de atuação público e aspectos relacionados à construção do projeto de intervenção, por meio do levantamento de dados e informações, em fontes abertas e confiáveis.
(EM13LP34)	Produzir textos para a divulgação do conhecimento e de resultados de levantamentos e pesquisas: apresentação oral.
(EM13LP35)	Utilizar adequadamente ferramentas de apoio a apresentações orais.
(EM13LP49)	Analisar conteúdo temático, estilo e forma composicional de textos literários e artísticos: poema, texto dramático (cena de filme).

A cada etapa das vivências, os objetivos específicos e o quadro de ações são estratégias da avaliação formativa a serem considerados por você. Registre *feedbacks* parciais para que os estudantes recebam de modo contínuo estratégias e reflexões que os permitam avaliar processos, identificar erros e criar estratégias para avançar na aprendizagem. Para isso, ao final da vivência, aproveite o espaço destinados às rodas de experiência, em que se pode retomar o quadro com os estudantes, para proceder com a autoavaliação, identificando ações realizadas de modo completo ou parcial, adequadas ou inadequadas aos objetivos propostos.

VIVÊNCIA 1

Agir responsável na vida pessoal

Primeira etapa – Encontro marcado comigo

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

A escrita de si, de caráter íntimo e pessoal, é o foco desta etapa, considerando-a forma de conhecer-se e reconhecer as próprias emoções. A leitura de texto expositivo-filosófico contribuirá para a autorreflexão sobre o que significa conhecer-se e apreciar-se, compreendendo-se na diversidade humana e identificando a importância de reconhecer as próprias emoções e

saber lidar com elas. Para a produção experimental, em que o estudante vai produzir a primeira versão de sua linha do tempo, há embasamento na perspectiva dos setênios segundo o pensamento antroposófico, filosofia criada por Rudolf Steiner (1861-1925). Nessa visão, compreender a biografia humana é fundamental, pois é o olhar para o passado que permite projetar o futuro, compreendendo que, para isso, é imprescindível atuar de maneira consciente e engajada no presente.

Os setênios fazem referência ao período de sete anos que, segundo a Antroposofia, reflete uma fase da vida. Por isso, na atividade de construção da linha do tempo, vamos enfatizar integralmente dois primeiros setênios e a fase atual do estudante. No primeiro (0-7 anos), a criança está focada em seu desenvolvimento físico, manifestado em intensa atividade corporal e sensorial que a permite descobrir o mundo ao seu redor. Nessa fase da vida, há repetição/imitação dos estímulos exteriores, o que fortalecerá e fundamentará a sua moralidade futura, a sua visão cultural-intelectual. No processo de autoconhecimento, compreender como fomos acolhidos no ninho familiar é importante para perceber as relações de confiança e autoconfiança que foram desenvolvidas. No segundo setênio (7-14 anos), a imitação e a atividade puramente corporal passam a integrar-se e gradativamente transformar-se em memória, imaginação, curiosidade, enorme desejo de aprender. Por volta dos 10/12 anos (dependendo de cada indivíduo), o corpo infantil passa a se transformar, encaminhando-se para a puberdade e para uma nova relação com o mundo. Os estudantes do Ensino Médio estão vivenciando o terceiro setênio (14-21 anos) e é nessa fase que os questionamentos sobre a vida ganham força, tendo por base a existência emocional pessoal. A solidão é vivida de modo mais intenso nessa fase, pois é nela que o jovem procura o seu caminho e sua identidade. Disso decorre a inserção em determinados grupos, o desejo de experimentar a vida, o idealismo, a vontade de transformar o mundo, o espírito de luta, a atuação social e outros aspectos típicos da fase.

Tais princípios teórico-filosóficos são tomados como referências para essa atividade, não desconsiderando outras teorias, métodos, princípios pedagógicos que também analisam as fases do desenvolvimento humano. Essa referência foi escolhida porque relaciona a biografia de cada indivíduo com a sua projeção de futuro como um instrumento de autoconhecimento.

Para a leitura do texto expositivo “O encontro com o si mesmo”, de Liliane Prata, caso os estudantes sintam alguma dificuldade, é possível orientar alguns procedimentos leitores como: (1) levantar hipóteses sobre o título, pois isso possibilita levantar conhecimentos prévios; (2) realizar uma leitura silenciosa do texto, com posterior compartilhamento de impressões; (3) relacionar o texto com o título do livro do qual o excerto faz parte.

Além disso, destaque que se trata de publicação recente, de 2019, e cujo título sugere tratar-se de reflexões sobre experiências individuais e coletivas nos tempos atuais. É importante para a compreensão leitora saber seu contexto / situação de produção: quem escreve, onde o texto está publicado, em que época foi escrito e as possíveis intenções do autor ao publicá-lo, quais leito-

res pretende atingir / a qual público se destina. Na interpretação, pode-se solicitar aos estudantes que destaquem trechos a partir dos quais eles podem elaborar as questões do Desafio de leitura. Por exemplo, a partir do excerto “Fico pensando que o problema não é não saber o que é o si mesmo, mas agir como se soubesse. Identificar-se muito com esses eus inventados socialmente, achando que essas montagens correspondem perfeitamente a nós mesmos”, pode-se perguntar sobre a concordância com o que se afirma e refletir em que medida os “eus” inventados socialmente correspondem ao “si mesmo”. Pode-se buscar compreender a ideia contida em “A vida não cabe em classificações”. Essa frase pode gerar um bom debate, entendendo que nós classificamos a vida, “a separamos em categorias, a definimos para entendê-la”. Nós “nos classificamos de várias formas para viver em sociedade. Confundimo-nos com a maneira como vamos nos categorizando, categorizando nossas relações, nossos sonhos e desejos — assim vamos nos perdendo de nós mesmos. Como, muitas vezes, nossas categorias são apressadas, desvitalizadas, confinadas em receios de toda espécie, nos perdemos.” “O mundo fica distorcido, a vida comprimida em categorias muito achatadas, privada de sua exuberância”, força e liberdade. Junto a isso, explore também o que significa dizer “O si mesmo é desconhecido — não é uma construção, é uma descoberta” e o que significa “Melhor faríamos se as [linhas] deixássemos como estão em vez de as rasurarmos”.

Na experimentação, as respostas são pessoais. Caso os estudantes sintam dificuldade, pode-se auxiliá-los na construção do mapa conceitual, trazendo como tema central a expressão “encontro com o si mesmo”. Como sugestão, pode-se estabelecer um mapa que apresente duas ramificações. De um lado, pode-se articular a palavra “autoconhecimento”, à qual se vinculam expressões como: “descoberta do ser” – “interioridade plena” – “viver e transformar(-se)” – fala como expressão do ser. De outro, é possível incluir a expressão “categorização do ser”, ao qual se vinculam expressões como “construção do ser” – “ficções do eu para ‘habitar’ a sociedade” – “papéis sociais” – “viver e ato solitário” – “fala como expressão de algo diferente de quem nós somos”.

Para finalizar a atividade de leitura, na avaliação, as reflexões são pessoais, não havendo certo ou errado. A ideia é que os estudantes percebam que encontrar o si mesmo é uma descoberta, que não cabe em classificações, apesar dos muitos papéis sociais que assumimos na vida (os muitos “eus” sociais). Nesse encontro, é comum buscar categorizar tudo que somos, mas é nessa classificação que nos tornamos fragmentos, muitas vezes tentando ser quem não se é. Dessa forma, o texto contribui para cada um refletir sobre si mesmo como um desconhecido que está sendo apresentado nesse momento. Retome com os estudantes a reflexão mobilizada na abertura e na produção inicial da linha do tempo: qual é a “muita” que esse desconhecido traz? Em que momento da história desse “eu” desconhecido essa “muita” foi revelada?

Além disso, os estudantes podem recorrer também ao boxe *Entre artes* e relacionar a narrativa de Clarice Lispector com o texto em foco. Eles podem discutir o que significa o

trecho “mãos grossas, cheias de palavras”. Há variadas possibilidades de interpretação, uma delas é considerar o fato de que ter mãos grossas equivale a mãos que trabalham, não no sentido de labor, mas de experiência vivida, mãos que, portanto, revelam palavras, histórias vivenciadas. Nesse caso, lembre com os estudantes que a metáfora consiste em utilizar uma palavra ou uma expressão em lugar de outra em uma relação de semelhança. Toda metáfora é uma representação simbólica de algo, sendo uma espécie de comparação implícita, na qual o conectivo comparativo não aparece. Será muito produtivo também que os estudantes possam proceder com a leitura da obra de Clarice, seja a citada ou outra que permita também um diálogo com o processo de autoconhecimento pela linguagem literária.

Segunda etapa – Escrita de si e autorresponsabilidade

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Nesta etapa, o estudante vai continuar a prática da escrita de si, tanto de caráter íntimo e pessoal, como de estilo público. Por meio da escrita e das formas de linguagem utilizadas para se referir a si mesmo e a sua história, poderá refletir como as palavras podem revelar um julgamento, uma avaliação da situação, e não necessariamente o relato e o sentimento que a envolveram. Compreender como isso ocorre na escrita de si é uma estratégia para reconhecer as próprias emoções e saber lidar com elas.

Além das atividades propostas, pode-se realizar algumas atividades relacionadas à estruturação de sentenças e parágrafos em diferentes tipos de texto. Como se trata de um momento de transição que envolve a proposição das práticas da BNCC e do novo Ensino Médio, caso considere necessário, pode-se retomar alguns conceitos gramaticais, como sujeito, verbo, complementos, adjuntos adnominais e adverbiais, de modo mais detalhado. Porém, a finalidade aqui é usar o conhecimento intuitivo que o estudante já tem da estrutura da língua e auxiliá-lo na organização da linguagem escrita em uma determinada situação de uso.

Terceira etapa – Pertencimento e resiliência

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Língua Inglesa

Nesta etapa, os estudantes irão refletir e argumentar sobre os conceitos de pertencimento e resiliência, a partir de texto do gênero memórias e de poema em inglês. A ideia é construir posicionamentos críticos e éticos em relação a si mesmo, compreendendo-se como pertencente à diversidade humana. Para isso, nas atividades de leitura propostas, explora-se a compreensão de discursos, materializados pela linguagem verbal, trazendo princípios que visam ampliar formas de participação social. Também são explorados os contextos

sócio-históricos de produção e circulação dos textos, por meio da análise de elementos estilísticos e composicionais que os constituem. Como desenvolvimento das capacidades de apreciação e réplica, os estudantes criarão perguntas e formas próprias de interpretação para os textos, utilizando diferentes linguagens e considerando as especificidades da atividade. Espera-se que eles possam compreender alguns princípios dos processos identitários que constituem o povo brasileiro, refletindo sobre pertencimento fundado em diferentes discursos oriundos de textos e informações pesquisadas no processo da leitura.

Para a leitura do excerto das memórias de Nelson Mandela, caso considere que os estudantes precisem de um encaminhamento para *Interpretação*, questione, por exemplo: (1) O que Mandela quis dizer em “a civilização ocidental não apagou totalmente minha origem africana”?; (2) O que as pessoas citadas representam? (3) O que Mandela quis dizer com “Sua força maior residia no fato de que seus pés estavam firmemente plantados no solo africano, e usavam o saber científico para enriquecer nossa herança e nossa cultura”?; (4) Você considera importante “comparar os conhecimentos adquiridos em livros e em sala de aula com a experiência direta dos seus maduros antepassados”? Por quê? Pode-se discutir, nesse caso, que a frase de Mandela sugere, assim como em toda a reflexão, a sua valorização da sabedoria dos mais velhos e de práticas ancestrais. As pessoas citadas representam líderes políticos, religiosos, ativistas, nascidos na África do Sul, que, segundo Mandela, são conhecedores da história do seu povo e utilizam a ciência para analisá-la. Tais pessoas mantiveram-se ligadas às suas raízes ancestrais (pés plantados no solo africano) e, com a ciência, analisavam práticas, princípios, valores, enriquecendo, assim, a cultura. Espera-se que os estudantes percebam que a história, representada no texto pelos valores e sabedoria ancestrais, é fundamental para compreender diferentes conceitos presentes em livros e estudos científicos. Junto a isso, pode-se explorar o significado de ancestralidade a partir do dicionário, considerando-a como o legado de nossos antepassados, nossa hereditariedade social, histórica, cultural.

Entre as referências citadas, temos: (1) Mveli Skota (1890-1976), secretário-geral do Congresso Nacional Africano entre 1920 e 1930, sendo um reconhecido empresário e líder religioso; (2) Richard Victor Selope Thema (1886-1955), ativista e líder político da África do Sul; (3) Albert John Mvumbi Luthuli (1898-1967) professor, líder religioso e político da África do Sul, ativista anti-Apartheid que presidiu o Congresso Nacional Africano (CNA) de 1952 até sua morte, sendo laureado com o Nobel da Paz em 1961, por sua luta não violenta contra o regime sul-africano; (4) Zachariah Keodirelang “ZK” Matthews (1901-1968), renomado acadêmico negro na África do Sul, palestrante no South African Native College (renomeado para University of Fort Hare em 1955), no qual muitos futuros líderes sul-africanos estavam entre seus estudantes; (5) Moses Mauane Kotane (1905-1978), político e ativista sul-africano; (6) J. B. Marks (1903-1972), político e ativista sul-africano).

Em *Apreciação e ideias*, para discutir quem são nossos ancestrais, os estudantes podem pesquisar estudos arqueológicos de diferentes civilizações, porém peça que deem enfoque à questão da mestiçagem que é constitutiva do nosso povo, por meio das relações existentes entre povos nativos indígenas, europeus, africanos. A ideia é discutir que todos nós, como nação, temos as mesmas raízes ancestrais. É importante ressaltar que a miscigenação brasileira é decorrente de muitas circunstâncias históricas, como a própria chegada dos europeus, a evangelização de índios e o tráfico de escravizados, que não foram exatamente práticas pacifistas, mas que se efetivaram pelas relações de poder, nas quais o branco europeu conseguiu impor sua cultura. Contudo, formas distintas de resistência, por meio de práticas culturais, linguagens, valores, diferentes povos, foram materializando uma nação miscigenada, preservando a particularidade de cada um, mas buscando uma unidade. Se possível, discuta que as formas de racismo ainda existentes não têm razão de ser, pois pertencemos ao mesmo povo, tendo os mesmos ancestrais socioculturais.

Na parte da atividade referente à *Experimentação*, os estudantes poderão pesquisar e citar valores ligados a tradições, religiosidade, vocabulário, hábitos, culinária etc. A ideia dessa produção é honrar nossos ancestrais por meio do seu legado cultural e social que resultam em práticas ainda existentes em nossa cultura e que são geradoras de valores importantes. Aproveite e discuta que, assim como as ações dos que nos antecederam deixaram um legado, nós também transmitiremos algo para as futuras gerações. Para refletir sobre o que significa pertencer à diversidade étnica e cultural de nosso país, pode-se encaminhar uma discussão sobre a compreensão da particularidade de si mesmo e também do outro, entendendo que toda essa diversidade é o que dá unidade ao nosso povo, herdeiro de diferentes aspectos socioculturais oriundos de matrizes distintas: indígenas, africanas, europeias.

Na sequência, propõe-se a leitura do poema *Invictus*, de William Ernest Henley, visando à prática da leitura literária em língua inglesa, como forma de valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais. A ideia é que os estudantes estabeleçam relações entre os textos, discutindo valores e questões de identidade e pertencimento. Por meio da análise crítica do texto, serão explorados vocabulário em inglês e também uso figurado, recurso estilístico típico do gênero poema. Nesse processo, pergunte aos estudantes se conhecem o poema apresentado e se assistiram ao filme *Invictus*, dirigido por Clint Eastwood. Peça a eles que levantem hipóteses sobre o sentido do título do poema e do filme. Faça uma leitura inicial rápida, para que os estudantes possam identificar palavras conhecidas, cognatos, e também rimas e a composição visual do poema em quatro estrofes. Depois, solicite a eles que leiam as questões 1 a 6 e, com base nelas, comecem a construir a compreensão do texto, localizando informações específicas. Ao final, faça uma leitura em voz alta com os estudantes, explorando os recursos expressivos.

Quarta etapa – Participação: autogestão e atuação cidadã

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Arte, Língua Portuguesa, Educação Física

Nesta etapa, os estudantes produzirão coletivamente uma definição para o que seria um agir responsável na vida pessoal. Para isso, criarão uma personagem fictícia e farão uma pesquisa para refletir sobre como as escolhas e atitudes diante da vida são fundamentais para o próprio bem-estar e felicidade, requisitos essenciais para realizar e agir e, com isso, obter sucesso pessoal e profissional.

A ideia do jogo é que os estudantes se percebam, de fato, como capitães de suas vidas, por meio de escolhas próprias, sendo capazes de eleger valores a cultivar, desenvolver a resiliência e práticas de cooperação mútua (dar e receber), em uma perspectiva otimista, porém realista, com relação a projetos e sonhos, destacando seus pontos fortes e dando importância aos cuidados relacionados à saúde. Além disso, ter pessoas e histórias inspiradoras pode contribuir para criar imagens otimistas em relação ao futuro, sem, no entanto, considerar que, para ser feliz e sentir-se bem, tudo na vida precisa parecer um conto de fadas.

Finalize a etapa com o boxe *Entre artes*, no qual se propõe a análise da fotomontagem criada pelo artista belga Ben Heine. Essa atividade visa discutir formas de participar e atuar que o jovem pode assumir, considerando como suas escolhas pessoais se relacionam tanto ao cuidado de si como ao cuidado do/com o outro. Para realizar a discussão proposta, questione os estudantes: Em sua opinião, onde a fotografia foi tirada? Que cena cotidiana é retratada? Que sentido a mão do fotógrafo demarca nessa intervenção? Qual é a relação dessa imagem com a ideia de participação ativa na vida pessoal, social e coletiva?

Espera-se que os estudantes percebam que se trata de uma estação de trem ou metrô, na qual se retrata o ir e vir das pessoas, o fluxo dos passageiros. A fotografia original foi tirada no metrô de Hong Kong. Como intervenção, o artista insere uma ilustração na qual as pessoas se posicionam formando um coração. À esquerda, na ilustração, podemos ler a palavra “universal”. Com isso, o coração nos remete ao sentimento do amor como sendo universal e que depende da forma como nos posicionamos e nos relacionamos com os outros em nosso entorno. O amor também pode ser compreendido como uma linguagem que une, que todo mundo entende, portanto, universal. Assim, há várias possibilidades de encaminhar a discussão. Uma delas é discutir com os estudantes sobre como podemos nos posicionar ativamente no mundo considerando a si mesmo e aos outros. O amor é símbolo de fraternidade e união. Discuta tais valores como princípios de uma participação cidadã solidária.

Partindo do boxe, solicite aos estudantes que, coletivamente, façam uma pesquisa sobre diferentes formas de participação no mundo: vida pessoal, política, social, econômica e cultural. Para organizar os resultados, peça que utilizem

imagens e legendas para compor um painel que exemplifique diferentes formas de participação juvenil. Ao final da pesquisa, observem o painel e selecionem as formas de participação que já realizam e também aquelas que gostariam de inserir em suas vidas.

Nesse momento, pode ser interessante discutir o que é participação juvenil, concebendo-a como envolvimento do jovem em ações que promovam transformação. A participação política pode se relacionar ao engajamento de jovens em estruturas oficiais, como partidos políticos, ou com associações comunitárias de cunho político-social, promovendo campanhas, manifestos e ações. A participação social pode estar relacionada à vida em comunidade, como associações e coletivos e agremiações escolares, além do próprio comprometimento doméstico pensando em como ele contribui para a organização da casa e do relacionamento familiar. A participação econômica compreende a inserção no mercado de trabalho como aprendiz, o consumo consciente, as organizações empresariais ou sindicais. Por fim, a participação cultural refere-se tanto a atividades culturais ou religiosas como a vivências com grupos artísticos, movimentos, práticas comunitárias etc.

Quinta etapa – Como me tornei quem sou

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Nesta etapa, o estudante terá um espaço de apresentação pessoal, no qual poderá utilizar recursos de linguagens diversas para contar sua própria história. Será possível atuar ativamente tanto na escolha do que quer apresentar ou como deseja se apresentar e também na forma composicional como isso será feito. A ideia é apresentar e valorizar sua própria história de vida, quem se tornou, seus valores, seu sentimento de pertencimento e seus espaços e formas de participação. Oriente-os a deixar aflorar sua percepção artística. Contudo, por ser uma produção que se tornará pública, cada estudante deverá inserir apenas os acontecimentos que deseja compartilhar. Comente que é importante incluir aspectos relacionados ao sentimento de pertencimento e à prática de participação ativa.

Roda de experiências: avaliação parcial

Para a roda de experiências, organize a turma em círculo. Pode ser eleito um escriba para construir a lista de conceitos, bem como anotar palavras-chave sobre as percepções do grupo acerca das atividades. Espera-se que os estudantes: a) recuperem conceitos relacionados à escrita de si, íntima e pública, e como isso remete ao autoconhecimento; b) resgatem o significado de pertencimento, participação e agir responsável como elementos fundantes da autorresponsabilidade. Explore também aspectos das diferentes áreas, como as linguagens verbais, imagéticas, multissemióticas, o texto literário, os usos em inglês e os usos de diferentes formas de expressão artística e corporal.

Nesse momento, ofereça *feedbacks* parciais aos estudantes, apresentando suas percepções oralmente ou por escrito, bem como promova situações de autoavaliação, retomando objetivos e ações estabelecidas de acordo com o quadro inicial. Observe, para isso, as habilidades e competências enfocadas em cada etapa, conforme se apresenta a você no livro do estudante.

VIVÊNCIA 2

Cultura de cooperação e atuação pública

Primeira etapa – Comunicação e escuta empática

Número de aulas previstas: 2

Professores(as) envolvidos(as): Arte e Língua Portuguesa

Nesta etapa, o objetivo é levar o estudante a refletir sobre a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, por meio da comunicação e da escuta empáticas. A ideia é construir uma *performance*, buscando compreender como a linguagem pode também estar a serviço da resolução de conflitos. Na dramatização a ser criada, toda a turma poderá vivenciar situações em que a empatia precisa gerenciar nossas emoções em prol do pleno entendimento entre os envolvidos. Para isso, comente que desenvolver a comunicação e a escuta empática (ou ativa) é uma estratégia fundamental para a real percepção do outro, o que auxilia a conviver bem em sociedade, permitindo que nos relacionemos da melhor forma em diferentes campos de atuação que organizam a nossa vida, desde o cotidiano até as esferas públicas. Ter bons relacionamentos é condição para o bem-estar e a saúde emocional e mental.

Sugere-se organizar os estudantes em quatro grupos, sendo que cada grupo receberá uma cena que remete a determinada situação cotidiana a partir da qual eles elaborarão a *performance*. A seguir, sugerimos quatro possibilidades, mas é possível criar outras alinhadas a situações comuns na turma e na sua escola, por exemplo.¹⁴

- **CENA 1:** Uma colega de outra turma está envolvida em um projeto de robótica que está sendo desenvolvido na escola. Ela tem muitas habilidades em jogos e tecnologia e é aluna-tutora de um grupo de estudos sobre isso, motivo pelo qual foi selecionada para a equipe do projeto. Vocês se encontram durante o intervalo, e ela parece bastante nervosa. Está falando alto, e seu rosto tem uma expressão confusa, até que diz: “Você sabe do projeto que estou participando? É muito legal, mas eu gostaria de trabalhar com outras pessoas. Lá ninguém escuta minha opinião e minhas ideias. Parece que eles nem sabem que eu estou presente nos encontros”.

14. Proposta baseada em atividade do curso Comunicação e Trabalho em Grupo, da Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade de Ribeirão Preto. Disponível em: <<https://edisciplinas.usp.br/mod/resource/view.php?id=1640705>>. Acesso em: 24 out. 2019.

- **CENA 2:** Durante um trabalho de pesquisa científica em grupos, um colega de outro grupo visita sua estação de trabalho; sua voz e linguagem corporal demonstram estresse, frustração, talvez até um pouco de medo. Você sabe que ele tem estudado muito e quer apresentar seu trabalho dentro do prazo e com qualidade. Você está tentando se concentrar no trabalho e já sofreu diversas interrupções. Ele o interrompe abruptamente e diz: "Esse projeto está um caos. Por que os outros três membros da minha equipe não param de brigar?"
- **CENA 3:** Você está participando em um projeto coletivo de Artes e Práticas Corporais e ficou responsável por elaborar o cronograma e distribuir algumas tarefas. Um colega do grupo o(a) procura na entrada. Ele parece nervoso e pede asperamente para conversar com você. No intervalo, vocês se encontram. Ele parece calmo e seu rosto não tem uma expressão de raiva. Contudo, ele diz: "O cronograma que você montou é péssimo; você foi injusto(a) e irrealista nas tarefas que distribuiu para mim e para outros colegas. Todos estão reclamando e insatisfeitos. O que você propôs não está certo e ninguém vai acatar".
- **CENA 4:** Um colega de classe para ao lado de sua mesa e diz: "Estou cansado da falta de organização por aqui. O professor é um banana, não sabe pegar pesado com os estudantes que atrapalham e não querem estudar por aqui. Eles ficam atrapalhando as aulas e, quando precisam, se aproveitam do resto de nós. Por que a coordenação não dá um jeito nesses caras? E você, que sempre apoia esse professor, mesmo ele não sendo tão bom quanto você diz, o que tem a dizer?"

Caso seja necessário, auxilie os estudantes a compreender as necessidades não atendidas e os pedidos em cada situação. Nas cenas 1 e 3, o foco é perceber a necessidade de ser ouvido(a), pedindo que suas ideias sejam aceitas, porém isso é expresso como queixa, reclamação, fruto de um aborrecimento, que soa de forma até agressiva no caso da cena 3. Nas cenas 2 e 4, o foco recai sobre a forma como reagimos quando uma pessoa fala mal de algo ou de alguém, para expressar, de modo inadequado, sua discordância e que, nesse caso, revela uma necessidade de organização do espaço, pedindo mais disciplina, colaboração dos envolvidos.

Segunda etapa – Empatia e atuação pública

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Neste momento, os estudantes pesquisarão gêneros discursivos nos quais as práticas de comunicação e escuta empáticas são essenciais, para refletir como, em diferentes situações da vida, a empatia pode ser norteadora das ações. Quando se exerce um agir responsável, a empatia torna-se base de uma atitude verdadeiramente protagonista que visa colaborar para uma transformação social positiva. De modo geral, espera-se que os grupos pesquisem:

(1) Assembleia

- Finalidade discursiva do gênero: discutir temas e propor soluções para situações de interesse de uma coletividade

(moradores, estudantes, funcionários etc.); deliberar democraticamente sobre ações a serem praticadas; tomar decisões coletivas em relação a fatos e situações de conflito.

- Contextos e situações de uso: trata-se da convocação de participantes envolvidos em determinada associação ou coletivo para discutir um tema e construir deliberações coletivas de modo democrático, encaminhando, por exemplo, normas, direitos, deveres, princípios e objetivos do grupo em questão.
- Características de linguagem: utilização da fala com tom de voz adequado e empático; capacidade de escuta do outro; emprego de objetividade, apresentando diretamente fatos, temas, opiniões, pedidos e necessidades com clareza, sem duplo sentido ou ironias; uso de postura e expressões corporal e facial receptivas e empáticas; uso de recursos argumentativos de concordância e discordância; expressões de agradecimento.
- Formato: essencialmente oral, acompanhado de comunicação não verbal (gestos, expressões faciais, corporais, entonação de voz) e registro escrito por meio de atas.

(2) Debate

- Finalidade discursiva do gênero: discutir uma ou mais temáticas de interesse coletivo, de modo que diferentes pontos de vista possam ser apresentados, buscando persuadir o outro da validade dos nossos argumentos.
- Contextos e situações de uso: há debates regrados, nos quais se avaliam o nível da argumentação, a oratória, as refutações, visando identificar o participante que melhor apresentou e defendeu suas propostas e pontos de vista, o que ocorre em debates eleitorais ou aqueles que discutem temas polêmicos, por exemplo; em situações escolares, é possível organizar debates deliberativos, com a finalidade de decidir algo coletivamente, como um tema de trabalho ou projeto, por exemplo.
- Características de linguagem: utilização da fala com tom de voz adequado e empático; capacidade de escuta do outro; emprego de objetividade, apresentando diretamente fatos, temas, opiniões, pedidos e necessidades com clareza, sem duplo sentido ou ironias; uso de postura e expressão corporal e facial receptivas e empáticas; uso de recursos argumentativos de concordância e discordância, apresentação de posicionamento, réplica e tréplica; expressões de agradecimento.
- Formato: essencialmente oral, acompanhado de comunicação não verbal (gestos, expressões faciais, corporais, entonação de voz); conduzido por um moderador e por determinado número de participantes, que podem discutir um ou mais temas de interesse coletivo. É comum haver plateia e/ou espectadores. A prática do debate, em geral, se associa a outros gêneros em determinados momentos de uma assembleia ou reunião, por exemplo.

(3) Reunião

- Finalidade discursiva do gênero: juntar participantes de um projeto, funcionários de um setor, membros de uma associação, por exemplo, para discutir temas e deliberar sobre ações importantes para um determinado grupo (empresa, coletivo, equipes etc.). Diferentemente da assembleia, além

de mais curta, uma reunião, em geral, apresenta número menor de participantes, não sendo necessário que todos os envolvidos sejam convocados.

- Contextos e situações de uso: há variados tipos de reunião, por exemplo, para: (1) acompanhamento de um projeto; (2) avaliação de resultados; (3) transmissão de dados ou procedimentos, tendo caráter informativo ou formativo; (4) tomada de decisões; (5) *brainstorming*, as chamadas reuniões criativas ou de criação para gerar novos projetos, produtos, métodos etc.
- Características de linguagem: utilização da fala com tom de voz adequado e empático; capacidade de escuta do outro; emprego de objetividade, apresentando diretamente fatos, temas, opiniões, pedidos e necessidades, com clareza, sem duplo sentido ou ironias; uso de postura e expressão corporal e facial receptivas e empáticas; uso de recursos argumentativos de concordância e discordância; expressões de agradecimento.
- Formato: essencialmente oral, acompanhado de comunicação não verbal (gestos, expressões faciais, corporais, entonação de voz) e registro escrito por meio de atas ou fichas de registro.

(4) Fórum eletrônico

- Finalidade discursiva do gênero: discutir uma temática, avaliar situações, confrontar pontos de vista no mundo virtual. Vale destacar que o termo “fórum”, de origem latina, significa praça pública, local onde os romanos realizavam assembleias populares. O fórum pode ser público ou restrito a determinado grupo.
- Contextos e situações de uso: cursos a distância promovem a interação de estudantes por meio de fóruns eletrônicos; comunidades virtuais ligadas a diferentes áreas (futebol, moda, aprendizagens, turismo, *games* etc.) utilizam fóruns para discutir temas de interesse comum.
- Características de linguagem: dependendo da finalidade e da esfera de circulação, os usos linguísticos podem ser mais ou menos formais. Por exemplo, um fórum para discussão de *games* ou futebol tende a ser mais informal do que um fórum ligado a um curso a distância, por exemplo. É importante que haja um moderador que estabeleça regras de uso, sendo fundamental respeitar a “netiqueta”, ou seja, evitar negritos, maiúsculas, expressões chulas ou termos que podem ser considerados ofensivos.
- Formato: escrito e/ou multissemiótico, se houver permissão para inserir imagens, arquivos de áudio ou vídeo, *gifs* etc.

(5) Enquete

- Finalidade discursiva do gênero: por ser um conjunto de perguntas claras e objetivas, a enquete visa realizar uma análise rápida da opinião de determinado público sobre um tema, produto, fato.
- Contextos e situações de uso: pode ser utilizada para pesquisa de opinião, de popularidade, científica. A enquete possibilita ao proponente uma reunião de dados e opiniões sobre determinado assunto ou produto, permitindo fazer

escolhas e encaminhar melhor decisões para o coletivo a que se refere.

- Características de linguagem: objetividade, clareza, frases curtas e diretas, vocabulário formal, porém simples e de fácil compreensão.
- Formato: escrito ou oral, tendo o formato pergunta-resposta, tal como uma entrevista. Pode apresentar alternativas para o participante escolher a resposta que mais se aproxima do que gostaria de dizer.

Caso considere pertinente, pode-se aprofundar a proposta do boxe *Linguagem verbal*. Para isso, oriente a turma a pesquisar, na internet, modelos de ata e ficha de registro de reunião. Pode-se apresentá-los para os estudantes e discutir as diferenças entre tais formas de registro. Comente, por exemplo, que os dois gêneros têm a função de registrar e documentar decisões de uma determinada associação, porém a ata pode ser um documento de valor jurídico, ou seja, ela exerce valor legal, sobretudo em assembleias de condomínio ou reuniões de sócios de empresas, por exemplo. A ficha de registro é uma forma mais moderna de registrar reuniões, mas não exerce valor legal, apenas documenta as ações de um grupo. Geralmente, em situações oficiais, como a criação de estatutos de grêmios e coletivos, eleições e outras decisões que implicam formas de atuação, a ata é recomendada. Já em situações de discussões temáticas, sugestões, reuniões de projetos e assuntos que não implicam mudanças nos direitos, deveres e formas de atuar de determinado grupo, a ficha de registro pode ser utilizada.

Terceira etapa – Não julgamento e construção da paz

Número de aulas previstas: 2

Professores(as) envolvidos(as): Arte e Língua Inglesa

Por meio de texto dramático, em cena de filme, em inglês, os estudantes analisarão como muitas atitudes precipitadas poderiam ser evitadas se não partíssemos de julgamentos preestabelecidos sobre algo ou alguém. A escuta atenta e a resposta empática evitam conflitos, além de permitirem maior compreensão da situação vivida. Substituir pela empatia os julgamentos diários sobre nós mesmos e sobre os outros é uma atitude que “libera” espaço para pensamentos mais altruístas, contribuindo para a construção da paz e para a redução de conflitos.

Se possível, apresente a cena do filme proposto (*Erin Brockovich*, de Steven Soderbergh, 2000) para os estudantes assistirem ou peça que assistam ao filme completo em casa, o que pode propiciar uma análise mais eficaz sobre julgamentos e atitudes precipitadas. É importante verificar se os estudantes já viram o filme, se quem assistiu gostou (ou não), se sabem de qual assunto ele trata, se é baseado em algum livro etc. Pode-se abrir uma sinopse geral na internet e possibilitar o levantamento de hipóteses sobre o enredo. Durante a observação do trecho, caso os estudantes assistam à cena, peça que anotem onde se passa o diálogo e quem são os participantes. É importante orientá-los a não se preocupar, em um primeiro

momento, em compreender tudo o que os interlocutores conversam, mas realizar a leitura de gestos, movimentos, expressões faciais e anotar o que possivelmente está ocorrendo na cena observada. Se os estudantes puderem assistir à cena transcrita, explore outras características do texto dramático, como entonação expressiva, gestualidade, expressões facial e corporal. A transcrição traz alguns desses elementos, contudo, a visualização da linguagem cinematográfica é mais rica em seu conjunto. Ressalta-se que a classificação indicativa do filme *Erin Brockovich* é de 14 anos. A personagem principal utiliza, muitas vezes, linguagem chula, pois isso é um dos elementos que a caracterizam. No excerto analisado, houve supressão de determinados termos exatamente por essa razão. Caso opte pela apresentação do filme, comente isso com os estudantes.

Quarta etapa – Direitos e deveres: casa, escola, mundo

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Nesta etapa, o objetivo é refletir sobre como o agir responsável de todos precisa estar fundamentado nas normas e princípios legais que regem a sociedade. Para isso, os estudantes vão analisar alguns excertos de textos legais e relacioná-los às práticas de participação e atuação pública.

Em *Interpretação*, espera-se que os estudantes discutam o que significa “direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade”, bem como à liberdade de expressão, à manifestação de pensamento e de crença, e ao próprio direito de imagem. Depois, discuta quais desses direitos estão envolvidos nos princípios do estatuto, destacando a importância da promoção da autonomia, participação social e política, bem-estar, desenvolvimento integral, identidade, diversidade individual e coletiva, segurança, solidariedade, diálogo e convívio para que o jovem possa, de fato, desfrutar de seus direitos e ter consciência de seus deveres, cumprindo-os eticamente. Em *Apreciação e ideias*, espera-se que os estudantes exemplifiquem situações cotidianas que envolvem direitos e deveres relacionados ao que se expõe na Constituição e no Estatuto. Por exemplo, em casa, para ter autonomia, é preciso cumprir deveres e regras; na escola, para desenvolvimento integral, é necessário comprometimento e dedicação de todos; no mundo, para ter uma crença respeitada, é preciso respeitar todas as formas de crenças. Os estudantes podem relacionar, portanto, que ter direito ao respeito implica respeitar, ser valorizado em sua singularidade em meio a diversidade significa valorizar o outro etc. Na parte da *Experimentação*, entre as formas de atuação pública, os estudantes podem citar o respeito às normas da casa e da escola; participação na tomada de decisões em casa e na escola; cumprimento de deveres e respeito aos demais membros da família; contribuição com os colegas em sala de aula visando a construção de um ambiente mais harmônico; acompanhamento do trabalho de políticos eleitos e participação em projetos sociais e associações etc. Por fim, na *Avaliação*, espera-se que os estudantes percebam a importância de conhecer seus direitos e deveres na construção de uma cultura cooperativa que os equilibra.

Quinta etapa – Diga-me com quem andas: engajamento e valores

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Arte

Na última etapa da vivência, os estudantes produzirão coletivamente um mosaico de valores como forma de criação artística que irá expressar os valores pessoais e coletivos com os quais a turma deseja atuar em práticas engajadas no campo pessoal e na esfera de atuação pública. Para isso, os estudantes terão como fonte de inspiração a escultura gigante *Building bridges*, do artista plástico italiano Lorenzo Quinn. Recomendamos, se possível, acessar o *site* do artista para analisar outras imagens da obra, além de mais produções (<<http://www.lorenzoquinn.com>>; acesso em: 21 jan. 2020).

Com relação à produção do mosaico, será muito importante apresentar ou retomar a técnica, que consiste na junção de pequenas peças (pedra, vidro, mármore, cerâmica, conchas, materiais retornáveis etc.), com a finalidade de formar imagens para preencher uma superfície (mesa, parede, calçada etc.). No caso desta atividade, não serão utilizados materiais desse tipo, mas sim recortes, papéis coloridos, palavras, imagens etc. Caso o(a) professor(a) de Arte considere pertinente, pode-se aprofundar os estudos sobre a técnica, expandindo as atividades, considerando, por exemplo, realizar uma pesquisa sobre a história do mosaico, que constitui uma técnica milenar.

Roda de experiências: avaliação parcial

Auxilie os estudantes a retomar os conceitos aprendidos e discutir a relevância de cada um para a construção do mosaico de valores, relacionando tal produção com o tema deste projeto: protagonismo juvenil. Ao final, abra espaço para que os estudantes apresentem opiniões sobre as atividades: preferências e possibilidades de melhorias, sugestões, propostas. Com base nas ações e comportamentos refletidos, pode-se construir um regimento para a turma, inspirando-se nos textos legais analisados. Com isso, os estudantes criarão uma forma de atuação baseada no respeito coletivo a normas que eles mesmos terão estabelecido, gerando comprometimento e autorresponsabilidade.

Além disso, recomendamos retomar objetivos e ações estabelecidos previamente, conforme encaminhamentos sugeridos na primeira vivência, tendo como enfoque a avaliação formativa e os princípios autoavaliativos da autorregulação da aprendizagem.

VIVÊNCIA 3

Agir responsável no mundo

Primeira etapa – Solidariedade: estamos a serviço!

Número de aulas previstas: 2

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física e Língua Portuguesa

Na prática corporal proposta, o objetivo é compreender como o compartilhamento de sonhos comuns pode gerar uma atitude de engajamento, com consciência social, que se manifesta pela solidariedade e reciprocidade em diferentes formas de atuação pública.

A atividade pode iniciar com a canção “Prelúdio”, do cantor brasileiro Raul Seixas, cujos versos são: “Sonho que se sonha só / É só um sonho que se sonha só / Mas sonho que se sonha junto é realidade”. Explore com os estudantes o que esse prelúdio (texto introdutório) sugere no contexto da atividade proposta e do projeto em andamento. Aproveite para especificar alguns detalhes sobre Raul Seixas (1945-1989), cantor, compositor e instrumentista brasileiro, considerado um dos pioneiros do *rock* nacional, desenvolvendo um estilo muito particular em suas músicas, ao unir *rock* e *baião*, por exemplo.

Segunda etapa – Criatividade e inovação

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

A atividade propõe uma pesquisa de projetos e iniciativas engajadas, criativas e/ou inovadoras, que contribuam para diferentes aspectos da sociedade, desde a qualidade de vida e o bem-estar, como também para questões socioeconômicas. O objetivo é permitir que os estudantes conheçam jovens protagonistas do mundo real e como eles atuam no desenvolvimento de produtos, serviços, tecnologias, como foco no bem-estar da população, na diminuição de gastos públicos, na preservação do meio ambiente, em soluções empresariais etc.

A reportagem-mural a ser produzida ao final da atividade relaciona-se ao processo de curadoria de informações, já que cada grupo deverá pesquisar projetos comunitários com finalidade social, cultural e de inovação tecnológica, em fontes confiáveis, com comprovação e fundamentação. Além disso, os grupos, em parceria, deverão organizar as informações obtidas para o mural a ser construído.

Comente com os estudantes, a partir do box *Agência & Intercâmbio*, que o princípio da curadoria está sendo levado para escolas, empresas, institutos, criando redes de curadoria de conteúdos dos mais diversos temas: tecnológicos, socioemocionais, esportivos, de cuidados pessoais e saúde etc. A curadoria é uma prática que podemos utilizar na tutoria e na autogestão de nossos projetos pessoais, sendo uma forma de selecionar dados, informações, aspectos realmente relevantes para si e para o outro, com foco na verificação de fontes e embasamento.

Terceira etapa – Projetos estudantis e redes de tutoria

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física, Arte, Língua Inglesa e Língua Portuguesa

Nesta etapa, o propósito da atividade é construir possíveis redes de tutoria e orientações de estudo organizadas pelos próprios estudantes a partir de seu enfoque formativo. A ideia

é colocar em prática a solidariedade, ao mesmo tempo em que a atuação de cada um se vincula a um projeto formativo. Ao final, a turma deverá organizar um mapa de potencialidades que refletirá a rede de interação que pode existir entre estudantes e interesses.

Algumas sugestões de especificações de espaços e possibilidades de atuação, caso os estudantes precisem:

Oficina: ambiente com foco no desenvolvimento e aprendizagem de determinada habilidade ou prática. Pode ser um espaço físico determinado ou uma metodologia de trabalho, como um curso, na qual o responsável apresenta uma técnica e, depois, os participantes a colocam em prática. Na escola, podem ser propostas oficinas de escrita criativa, quadrinhos, audiovisual, legendagem, bem como produção de revistas, jornais, objetos, equipamentos etc.

Clube escolar: agrupamento de estudantes que participam de atividades extraclasse e se reúnem com base em interesses comuns. Podem ser instituídos clubes de leitura, teatro, cinema, fotografia, música, dança, esportivo, cultura *geek*, culinária, animação, quadrinhos/mangá, xadrez, fã-clube, *fandom* (diminutivo da expressão inglesa *fan kingdom*, ou seja, reino dos fãs, remetendo a associações de pessoas que compartilham gostos e interesses comuns, ligados a música, *hobbies*, moda, literatura, ou até mesmo a temas como ambientalismo, veganismo etc.).

Observatório: pode ser um local de observação de fenômenos científicos ou constituir um agrupamento de estudantes que acompanham e fiscalizam determinadas práticas ligadas a uma situação-problema definida (questões ambientais e sociais, políticas públicas, normas, direitos, acompanhamento do Enem e vestibulares etc.) como forma de participação cidadã. Na escola, um observatório pode se constituir em uma agência de notícias e/ou de checagem de notícias, ou ainda uma revista científica para acompanhamento de descobertas científicas e tecnológicas.

Núcleos de estudos: agrupamentos estudantis para pesquisa científica sobre os diferentes temas de interesse. Tais núcleos visam promover eventos de divulgação científica, como seminários, encontros, mesas-redondas, palestras, publicação de artigos científicos, campanhas de divulgação e intervenção etc.

Núcleos de criação artística: espaço de criação artística e/ou cultural que reúne estudantes com preferências comuns para estudar, analisar, compreender ou produzir algum tipo de intervenção ligada às artes: exposições fotográficas, apresentações de dança, teatrais ou musicais, *performances* em geral, *slams* (batalhas de versos, nos quais os participantes recitam poemas voltados às questões sociais, como violência, descaso e todo tipo de opressão), produção literária e audiovisual etc.

Quarta etapa – Potência de agir: construindo redes de ação

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Inglesa

Nesta etapa, os estudantes entrarão em contato com os princípios gerais do *Dragon Dreaming*, metodologia utilizada para formular e concretizar projetos criativos, colaborativos

e sustentáveis com alto engajamento dos participantes. Esse método foi desenvolvido pelo australiano John Croft, cofundador da Gaia Foundation of Western Australia – Fundação Gaia da Austrália Ocidental.

A metodologia Dragon Dreaming é bastante simples e está bastante detalhada nesta e no decorrer da quarta vivência. Contudo, caso queira mais detalhes, recomendamos consultar os materiais sugeridos nas referências.

Quinta etapa – Cultura ganha-ganha e papel do líder

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Educação Física

Propõe-se um jogo cooperativo, nesta última etapa da vivência, no qual os estudantes poderão vivenciar o conceito de uma cultura ganha-ganha e como se dá o papel da liderança nesse contexto. Contudo, por referir-se à cantiga popular do universo infantil, pode ser que alguns estudantes considerem a atividade infantilizada. É importante destacar que, embora pareça simples, esse jogo-dança exige concentração, coordenação, noção espacial e rítmica. Se o grupo responder bem ao desafio, pode-se sugerir aumentar a velocidade e também abrir espaço para a criação de novas coreografias, com base, inclusive, em outras canções escolhidas por ele. A ideia é que eles vivenciem o trabalho coletivo, em um contexto no qual todos são importantes e fazem parte do “balé” da turma. A observação dos erros deve ser praticada com bom humor, estimulando a diversão e, ao mesmo tempo, a percepção de que o erro faz parte do processo.

Caso considere pertinente, com base no boxe *Entre Artes* que menciona o grupo brasileiro Barbatuques, apresente aos estudantes um vídeo do grupo, do espetáculo “Indivíduo corpo coletivo”, e depois discutam as percepções e sentidos construídos na leitura desse texto multissemiótico. Uma *performance* que pode ser bem interessante: Barbabapa’s Groove (*groove* é um termo da língua inglesa que se refere, no meio musical, a ritmo). Nela, é possível perceber o recurso “peito-estalo-palma”, como base do som do Barbatuques, que, articulados, constroem os ritmos das músicas do grupo. Além disso, a relação entre pés, mãos e voz exige, ao mesmo tempo, autonomia e articulação de diferentes partes do corpo, para construção de recursos de percussão. Nesse jogo musical, a singularidade de cada membro é explorada na construção de sentidos, ao mesmo tempo que a harmonização dos gestos remete a um sentido coletivo. Explore com os estudantes a ideia de que uma agência transformadora requer união, não pela unificação de formas de expressão, mas pela articulação de singularidades em prol de um objetivo comum. Os estudantes podem criar pequenas *performances*, representando situações de harmonia em que ações são complementares e dependem de mais de uma pessoa, como, por exemplo, remar em determinados esportes, conduzir um avião, uma jogada de basquete ou outro esporte, uma coreografia de dança etc.

Roda de experiências: avaliação parcial

Nessa roda de experiências, o enfoque está em três princípios metodológicos do *Dragon Dreaming*: o bastão da palavra, o *pinakarri* e o momento A-há!. Enfatize com os estudantes que os dois primeiros se relacionam às práticas de escuta e comunicação empáticas, que podem, inclusive, integrar as práticas cotidianas da turma. Já o momento “A-há!” envolve a valorização de nossas descobertas/ideias e do encontro com nossas possíveis potencialidades. Espera-se que os estudantes percebam que o *Dragon Dreaming* não é somente uma metodologia, mas que propõe uma outra forma de ser e estar no mundo, engajada, ética e com profunda consciência individual e coletiva.

Diante disso, retome com os estudantes objetivos e ações estabelecidos previamente, conforme encaminhamentos sugeridos desde a primeira vivência, tendo como enfoque a avaliação formativa e os princípios autoavaliativos da autorregulação da aprendizagem.

VIVÊNCIA 4

Talentos no palco da vida

Primeira etapa – Prólogo: organizando equipes engajadas

Número de aulas previstas: 5

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física, Arte, Língua Inglesa e Língua Portuguesa

Neste momento, os estudantes iniciarão a produção do projeto estudantil de intervenção, tendo como metodologia o *Dragon Dreaming*. Para isso, será realizada a escolha temática, a construção do sonho coletivo, a constituição dos times e a definição dos tipos de projetos a realizar. Incentive o uso do bastão da palavra e do *pinakarri* durante todo o processo de desenvolvimento. As etapas estão bastante detalhadas no que se refere a essa metodologia específica. Contudo, caso deseje mais informações, recomendamos consultar os manuais sugeridos nas referências.

Será muito importante orientar os estudantes sobre a aplicabilidade do projeto, ou seja, o sonho dos times precisa ser viável ao contexto da escola e às práticas do Ensino Médio. Peça aos times que relacionem a Agenda 2030 com formas de atuação e participação juvenil pesquisadas anteriormente (oficinas, clubes, eventos, núcleos temáticos, redes de tutoria, desenvolvimento de aplicativos etc.). Caso a proposta escolhida seja de difícil execução, solicite ao time que elabore um projeto-piloto que possa representar parte da ideia e ser realizado em curto espaço de tempo.

Segunda etapa – Primeiro ato: celebrar ao sonhar

Número de aulas previstas: 5

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física, Arte, Língua Inglesa e Língua Portuguesa

Nesta etapa, os times continuarão a elaboração do projeto estudantil de intervenção, considerando o estabelecimento das perguntas mobilizadoras (ou geradoras), bem como a pesquisa com informações, dados, ideias que fundamentarão a proposta. Será muito importante auxiliar os estudantes a não usar imperativos ou declarações diretas na formulação das perguntas mobilizadoras, mas realizar uma reflexão sobre aquilo que deverá motivar todo o projeto. A reunião de informações pode ser realizada por meio da divisão de tarefas, de acordo com o tipo de projeto estabelecido.

Terceira etapa – Segundo ato: do sonhar ao planejar

Número de aulas previstas: 6

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física, Arte, Língua Inglesa e Língua Portuguesa

Dando continuidade à criação de um projeto de intervenção, este momento será destinado ao estabelecimento dos objetivos e da missão do projeto e também à estruturação do *Karabirddt*, uma forma de organizar as tarefas e o plano de ação do projeto.

Quarta etapa – Terceiro ato: do planejar ao realizar

Número de aulas previstas: 6

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física, Arte, Língua Inglesa e Língua Portuguesa

Este estágio é destinado à reflexão de como se dará o gerenciamento e o monitoramento dos projetos que estarão sendo desenvolvidos pelos times, considerando também a importância das formas de celebrar. Destaque para os estudantes que cada projeto terá um tempo de implementação que pode ser superior a este projeto integrador, por exemplo, o que ocorrerá caso algum time proponha a criação de um grêmio estudantil. Por isso, tal etapa apresentará as questões de gerenciamento para que cada time possa refletir sobre como serão as formas de acompanhar o projeto e seus resultados parciais.

Além disso, os times devem ser orientados a estabelecer formas de monitorar o progresso e também conversar sobre os momentos de celebração. Nesse contexto, solicite aos times, por exemplo, que discutam como cada conquista pode ser celebrada, como cada membro se sente em relação ao próprio

time, que tipo de opositores/dificuldades podem existir durante o projeto e o que o time deseja celebrar ao final da proposta.

Quinta etapa – Hora dos aplausos: nossos projetos de intervenção

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física, Arte, Língua Inglesa e Língua Portuguesa

Na etapa final, os estudantes apresentarão oralmente os projetos planejados para serem avaliados coletivamente, discutindo viabilidade, interesse, proposta de intervenção, contribuição real para o espaço escolar, engajamento etc. Durante a exposição, a ideia é que se construa um espaço de diálogo onde todos possam apreciar os projetos e escutar atentamente as considerações sobre o que, de fato, poderá ser implementado, como e quando poderá ser feito.

Será fundamental que os times pensem em projetos-piloto que possam ser realizados em curto espaço de tempo, considerando o contexto da escola e os recursos disponíveis, tal como se sugeriu no início desta vivência. Após as apresentações, prossigam com o cronograma de implementação e realização das ações de intervenção, considerando datas, espaços, horários e períodos estabelecidos coletivamente.

Avaliação final e roda de experiências

Recomendamos retomar objetivos, ações e discutir questões propostas na roda, conforme encaminhamentos sugeridos desde a primeira vivência, tendo como enfoque a avaliação formativa e os princípios autoavaliativos da autorregulação da aprendizagem.

Na avaliação final, contudo, o estudante terá mais questões para refletir, considerando a percepção da turma, dos times e também sua autoavaliação ao longo de todo o processo. Por isso, nesse momento, há retomadas de aspectos desenvolvidos durante as quatro vivências que compõem o projeto.

Será muito importante que você registre as percepções dos estudantes, e dê um *feedback* final para a turma, considerando o que foi bem desenvolvido coletiva e individualmente e o que poderá ser retomado em outros momentos de aprendizagem.

PROJETO

3

Do rádio ao *podcast*

Orientações gerais

Tema integrador, objetivos e justificativa

As profundas mudanças em nossas formas de comunicação ocorridas nas últimas décadas estão reconfigurando rapi-

damente o modo como interagimos em sociedade, gerando novas maneiras de aprender e ensinar. O termo “mídiaeducação” refere-se exatamente a formas de orientação de crianças e jovens em sua convivência com as mídias digitais, ligando-se a um tema transversal contemporâneo: Ciência e Tecnologia. Neste projeto, enfoca-se o rádio como mídia tradicional em

convergência para o meio digital, com o objetivo de explorar a linguagem radiofônica e sua transposição para o ambiente *on-line* ou para novas formas de produção de conteúdo para *web*, no caso, o *podcast*. Além disso, incluem-se os usos de diferentes recursos tecnológicos, considerando pesquisa e curadoria de conteúdo *on-line*, por meio de produção de listas e *playlists*, gravação e edição de arquivos de áudio. Partindo da contextualização sócio-histórica do rádio e das novas tecnologias que a ele se relacionam, bem como da pesquisa e produção de conteúdo, considerando a importância social e cidadã desse meio de comunicação para comunidades e coletivos, o propósito é produzir uma *web rádio escolar*, buscando uma reflexão cidadã sobre sua real contribuição para a informação e o entretenimento dos estudantes.

Para isso, propõem-se quatro **objetivos gerais**:

- Aproximar-se da linguagem radiofônica em radionovelas e da finalidade comunicativa do rádio desde sua contextualização histórica, debatendo a sua atual convergência para o formato *podcast*.
- Construir uma *playlist* comentada em *podcast*, partindo de reflexões sobre formas de remediação musical em produções multissemióticas, bem como sua produção (*mashup*, remix, paródia), e da pesquisa de diferentes estilos musicais.
- Produzir um comentário crítico a um *podcast* escolhido, após pesquisar e analisar *podcasts* temáticos, considerando

determinadas comunidades e coletivos e o processo de roteirização e produção de conteúdo.

- Criar uma *web rádio escolar*, tendo como objetivo geral a sua contribuição para informação e entretenimento adequados ao espaço escolar, considerando seu uso social, cidadão e responsável.

Os objetivos se justificam, primeiramente, pois vivenciar a linguagem radiofônica, por meio de radionovelas, aproxima o estudante do contexto histórico e social que envolve a invenção do rádio, permitindo a comparação entre épocas e diferentes mídias. Em segundo lugar, o enfoque em *podcasts* musicais visa contextualizar uma das matérias-primas centrais da programação radiofônica, que é a música, ligando-a a novas formas de transmissão e à remediação musical, permitindo que o estudante perpassasse outras práticas de linguagens adjacentes à produção de áudio na *web*. Um terceiro ponto, que justifica a produção de comentário crítico, refere-se às práticas situadas de apreciação e réplica, tendo como enfoque a produção de argumentos escritos embasados e fundamentados, incentivando a reflexão dos estudantes sobre seu papel na construção de um diálogo empático e civilizado nas redes. Por fim, a produção de uma *web rádio escolar* constitui uma prática de linguagem que concretiza os princípios da mídiaeducação ao fortalecer o senso crítico e participativo dos estudantes sobre o uso das mídias digitais em prol da coletividade.

Quadro geral

Professor(a) orientador(a)	Recomenda-se, neste projeto, que o(a) professor(a) de Língua Portuguesa seja o(a) orientador(a) do processo de aprendizagem, considerando as variadas práticas de leitura e produção textual que orientam os usos da linguagem radiofônica, em parceria com o(a) professor(a) de Arte, que pode conduzir o trabalho com música, musicalidades e remediação nas redes.
Pilares da educação no século XXI	Os pilares são desenvolvidos nas quatro vivências, de modo articulado, porém, em cada vivência há foco em um: <ul style="list-style-type: none"> • Aprender a conhecer – Vivência 1: Nas ondas do rádio • Aprender a ser – Vivência 2: Música e musicalidade nas redes • Aprender a conviver – Vivência 3: Informação e entretenimento • Aprender a fazer – Vivência 4: Produzindo uma <i>web rádio escolar</i>
Competências	Generais: 3, 4, 5, 7, 8 Específicas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Habilidades	(EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG105), (EM13LGG201), (EM13LGG202), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG304), (EM13LGG305), (EM13LGG401), (EM13LGG403), (EM13LGG503), (EM13LGG602), (EM13LGG603), (EM13LGG604), (EM13LGG701), (EM13LGG702), (EM13LGG703), (EM13LGG704), (EM13LP01), (EM13LP03), (EM13LP11), (EM13LP12), (EM13LP13), (EM13LP14), (EM13LP15), (EM13LP16), (EM13LP18), (EM13LP21), (EM13LP25), (EM13LP28), (EM13LP37), (EM13LP39), (EM13LP43), (EM13LP45)
Práticas de linguagem envolvidas	radionovela, crônicas, linha do tempo, reportagens, debate, lista de <i>podcasts</i> , trilha sonora, verbete, pesquisa, paródia, <i>playlist</i> comentada, <i>podcasts</i> temáticos, roteiro, <i>script</i> , comentário crítico, <i>performance</i> , pauta, <i>podcast</i> , <i>web rádio</i> e exposição oral
Produções parciais	Lista de <i>podcasts</i> , <i>playlist</i> comentada, comentário crítico
Produto final	<i>Web rádio escolar</i> e exposição oral
Recursos necessários	<ul style="list-style-type: none"> • <i>smartphone</i> para gravação de áudio* • computador com acesso à internet**

* Caso nem todos os estudantes tenham *smartphone*, é possível adaptar as atividades individuais para coletivas. Outra possibilidade é a escola oferecer um gravador cujo uso pode ser compartilhado entre os grupos.

** As pesquisas na internet podem ser realizadas na escola, em casa ou em outros locais aos quais os estudantes tenham acesso. Se não houver possibilidade de realizar a pesquisa, será importante fazer um levantamento prévio de materiais sobre rádio e *podcast*.

Cronograma trimestral

Partindo dos mesmos princípios organizativos utilizados desde o primeiro projeto, este também está estruturado trimestralmente, com uma carga horária total de 72 horas, não ultrapassando 8 horas-aula semanais¹⁵.

Meses	Semanas			
	1	2	3	4
1	Abertura (2 aulas) Vivência 1 Etapa 1 (4 aulas)	Vivência 1 Etapas 2 e 3 (5 aulas)	Vivência 1 Etapas 4 e 5 (4 aulas)	Vivência 2 Etapas 1 e 2 (5 aulas)
2	Vivência 2 Etapas 3 e 4 (8 aulas)	Vivência 2 Etapa 5 (4 aulas) Vivência 3 Etapa 1 (4 aulas)	Vivência 3 Etapas 2, 3, 4 (8 aulas)	Vivência 3 Etapa 5 (2 aulas) Vivência 4 Etapa 1 (4 aulas)
3	Vivência 4 Etapa 2 (6 aulas)	Vivência 4 Etapa 3 (6 aulas)	Vivência 4 Etapas 4 e 5 (8 aulas)	Autoavaliação e avaliação final (2 aulas)

Referências comentadas

Gerais

- MCLEISH, R. *Produção de rádio*: um guia abrangente de produção radiofônica. São Paulo: Summus Editorial, 2001.

Amplio manual sobre a produção de rádio, considerando a descrição dessa mídia tradicional, formatos, tipos de programas e avaliação de diferentes trabalhos radiofônicos.

- VICENTE, E. Do rádio ao *podcast*: as novas práticas de produção e consumo de áudio. In: SOARES, R. de L.; SILVA, G. (org.). *Emergências periféricas em práticas midiáticas*. São Paulo: ECA/USP, 2018, p. 88-107. Disponível em: <<http://www.livrosabertos.sibi.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/view/259/230/1027-1>>. Acesso em: 6 jan. 2020.

O artigo científico traz uma visão geral sobre *podcasting*, prática que se refere à produção e distribuição de arquivos de áudio, considerando seu crescimento nos últimos anos e a diversidade de programação existente.

Complementares

- FERRARETTO, L. A. *Rádio*: teoria e prática. São Paulo: Summus Editorial, 2014.

A obra traz importantes reflexões sobre os padrões do rádio e sua adaptação às novas tecnologias, apresentando explanação ampla sobre a linguagem radiofônica, bem como sobre o planejamento de programas e conteúdos.

- LUIZ, L.; ASSIS, P. de. O *podcast* no Brasil e no mundo: um caminho para a distribuição de mídias digitais. In: XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2010, Caxias do Sul. Anais. São Paulo: Intercom, 2010. Disponível

15. Em caso de dúvidas sobre a carga horária e a distribuição de aulas, retome o projeto 1, no qual se justifica tal organização, considerando vivências e etapas dos projetos.

em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-0302-1.pdf>>. Acesso em: 6 jan. 2020.

O artigo científico discute a importância do *podcast* como programa/episódio no formato de áudio, na difusão mais democrática de informações e entretenimento.

Orientações específicas

Abertura

Na abertura propõe-se o levantamento de conhecimentos prévios dos estudantes sobre o rádio, bem como sua convergência para as novas mídias digitais. Pode ser importante discutir que o rádio ainda é um veículo de grande atuação social graças a seu alcance a diferentes classes sociais, levando informação e entretenimento a várias localidades no Brasil. Ressalte a função de rádios comunitárias e *podcasts* voltados a comunidades e coletivos específicos, destacando o papel democrático das mídias de áudio (tradicionais ou não) na produção de conteúdo e no compartilhamento de conhecimento. Pode-se mobilizar uma pesquisa comparativa entre o rádio em nosso país e outras localidades do mundo em que a tal mídia tradicional está perdendo seu poder de impacto.

Com base nas perguntas motivadoras, incentive os estudantes a levantar hipóteses sobre o que é uma *web* rádio e como ela pode ser um instrumento de cidadania no espaço escolar; como seria exercer o papel de um locutor ou repórter radiofônico; que tipo de programa seria de interesse da comunidade escolar; como a criação de uma *web* rádio está relacionada à produção e ao compartilhamento ético e responsável de cultura, informação e entretenimento; de que modo esse tipo de projeto pode contribuir para o autoconhecimento e também para o trabalho coletivo e a convivência harmônica na escola; quais talentos individuais poderiam participar da programação a ser criada etc. Pode ser construído um painel de hipóteses iniciais que serão retomadas pouco a pouco durante as vivências.

Evidencie também para os estudantes que a linguagem radiofônica pode ainda contribuir para as práticas comunicativas em que a fala pública é parte constitutiva, por meio de técnicas que não só contribuem para a expressividade oral como também para a própria saúde vocal.

Vivências, avaliação formativa e autorregulação da aprendizagem

Na primeira vivência, *Nas ondas do rádio*, o objetivo é experimentar a linguagem radiofônica em diferentes épocas e mídias, considerando a contextualização histórica do rádio e sua convergência para as novas mídias digitais. O enfoque está no pilar “aprender a conhecer” para envolver ações como a busca de informação, a aplicação do conhecimento, vinculando-se ao pensamento crítico, científico e estético, à capacidade de reflexão e à metacognição. Assim, como **objetivo específico**, espera-se, nessa vivência, que o estudante:

- compreenda a importância do rádio e de sua forma de comunicação (competências gerais 3, 4; específicas 1, 4, 6) considerando novos modos de empregar sua linguagem por meio das mídias digitais (competências gerais 5, 7; específicas 2, 3, 7).

Em *Música e musicalidade nas redes*, os estudantes estarão envolvidos, sobretudo, com práticas artísticas para apreciar, analisar, fruir e posicionar-se criticamente. A construção de *playlists* comentadas, a remediação musical, a pesquisa de diferentes estilos musicais têm como enfoque o pilar “aprender a ser”, envolvendo a dimensão do autoconhecimento, tendo por base as capacidades socioemocionais, autorreflexão e construção da identidade e da sensibilidade por meio de processos culturais envolvendo música e estilos diferentes. Espera-se, como **objetivo específico**, que o estudante:

- identifique, por meio de pesquisa de *podcasts* e rádios *on-line* (competência geral 5; específicas 1, 7), usos responsáveis e cidadãos (competência geral 7; específicas 1, 2, 4) desses veículos de comunicação, envolvendo tanto a valorização cultural como a informação de comunidades e coletivos (competências gerais 3, 4, 8; específicas 1, 2, 3, 6), com foco em construir identidade e posicionamento crítico.

A vivência *Informação e entretenimento* visa à pesquisa e à curadoria de informações com foco tanto na análise do processo de roteirização de programas de rádio e *podcasts* como na produção engajada de conteúdo. O pilar “aprender a conviver”, nesse caso, envolve a produção de conteúdo considerando a dimensão da alteridade, isto é, a compreensão das necessidades do outro e a percepção das inter-relações e interdependências sistêmicas que compreendem a vida em comunidade. Espera-se, como **objetivo específico**, que o estudante:

- aprenda técnicas de produção radiofônica articuladas aos usos das mídias digitais em diferentes tipos de *podcasts*, considerando usos da linguagem falada e de recursos vocais e sonoros em situações engajadas de produção de conteúdo e compartilhamento de ideias (competências gerais 4, 5, 7, 8; específicas 1, 2, 3, 4, 5, 7).

Por fim, na última vivência, *Produzindo uma web rádio escolar*, a finalidade é criar uma *web rádio* escolar, visando a produção de conteúdo informativo e de entretenimento adequados ao contexto da escola e vinculados a práticas cidadãs. O pilar “aprender a fazer” envolve, nesse momento, a dimensão da coletividade, por meio da atuação engajada dos estudantes na cooperação com a produção de conteúdo ético e responsável, com o propósito de contribuir para a transformação do seu entorno social. Como **objetivo específico**, espera-se que o estudante:

- reconheça na *web rádio* criada coletivamente uma forma de atuação protagonista e engajada, com foco em contribuir positivamente para a comunidade escolar fornecendo informação fundamentada, e de qualidade, e conteúdo criativo (competências gerais 4, 5, 7; específicas 1, 2, 3, 6, 7).

Tais objetivos específicos ligam-se diretamente às competências gerais e específicas incluídas em cada vivência. É essencial que tais aspectos sejam apresentados aos estudantes como práticas autorregulatórias que implicam motivação e planejamento das ações necessárias para as aprendizagens envolvidas. Na autorregulação da aprendizagem, é fundamental que os estudantes saibam os objetivos a alcançar e compreendam as ações que devem ser planejadas e/ou realizadas para isso. Desse modo, articula-se a cada habilidade da BNCC vinculada às atividades propostas uma ação que pode ser explicitada aos estudantes durante cada etapa.

Autorregulação de aprendizagem	
Habilidades da BNCC envolvidas	Antecipação e planejamento de ações com base nas habilidades da BNCC
(EM13LGG101)	Analisar processos de produção e circulação de discursos, em reportagem, debate, <i>podcasts</i> , pesquisas, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.
(EM13LGG102)	Analisar visões de mundo em reportagens, debate, <i>podcasts</i> , pesquisas.
(EM13LGG103)	Examinar o funcionamento das linguagens em <i>mashup</i> remix, <i>bootleg</i> , linha do tempo, paródias e outros para interpretar e produzir textos multissemióticos.
(EM13LGG104)	Experimentar a linguagem radiofônica em <i>podcasts</i> e radionovela em produção textual relacionada ao campo de atuação pública.
(EM13LGG105)	Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, em <i>podcasts</i> , <i>mashup</i> , remixes, paródias, <i>playlists</i> .
(EM13LGG201)	Utilizar as diversas linguagens em diferentes contextos expressivos (trilha sonora, meditação guiada, práticas corporais de alongamento e relaxamento, locução radiofônica).
(EM13LGG202)	Interpretar perspectivas de mundo nos discursos jornalísticos veiculados em reportagens e <i>podcasts</i> por meio do debate de ideias.
(EM13LGG301)	Produzir, de modo colaborativo, radionovela (adaptação de texto literário), debate, <i>web rádio</i> , <i>podcast</i> , trilha sonora, pesquisa, <i>playlist</i> comentada.

(EM13LGG302)	Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes em diferentes textos analisados.
(EM13LGG304)	Formular propostas, utilizando <i>podcasts</i> como forma expressiva de intervir eticamente.
(EM13LGG305)	Mapear rádios comunitárias e <i>podcasts</i> que configuram práticas de linguagem engajadas.
(EM13LGG401)	Analisar criticamente textos em língua inglesa (linha do tempo, <i>podcast</i> jornalístico, verbete).
(EM13LGG403)	Fazer uso do inglês como língua de comunicação global em atividades de leitura e análise de texto (linha do tempo, <i>podcast</i> jornalístico, verbete).
(EM13LGG503)	Vivenciar práticas corporais de alongamento, relaxamento e meditação guiada.
(EM13LGG602)	Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais veiculadas em diferentes tipos de <i>podcasts</i> .
(EM13LGG603)	Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos em radionovela e <i>podcast</i> de estilos musicais comentados.
(EM13LGG604)	Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política e econômica (musicalidades das redes, paródia, <i>playlists</i>).
(EM13LGG701)	Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), ligadas à produção de arquivos de áudio (<i>podcasts</i>).
(EM13LGG702)	Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, enfocando o rádio e novas mídias digitais.
(EM13LGG703)	Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais (radionovela, <i>podcast</i> , <i>web</i> rádio, pesquisa e relatório).
(EM13LGG704)	Utilizar processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas de produção e distribuição do conhecimento.
(EM13LP01)	Relacionar textos propostos e pesquisados a suas condições de produção e circulação (leitor/audiência previstos, objetivos, pontos de vista e perspectivas, papel social do autor, época etc.), para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de análise crítica.
(EM13LP03)	Analisar relações de intertextualidade e interdiscursividade que permitam a explicitação de relações dialógicas em citações e entre paródia e texto-fonte.
(EM13LP11)	Fazer curadoria de informação, relacionada a várias atividades de pesquisa e à produção da <i>web</i> rádio.
(EM13LP12)	Selecionar informações, dados e argumentos em fontes confiáveis, impressas e digitais, e utilizá-los de forma referenciada.
(EM13LP13)	Analisar, a partir de referências contextuais, estéticas e culturais, efeitos de sentido decorrentes de escolhas de elementos sonoros (volume, timbre, intensidade, pausas, ritmo, efeitos sonoros, sincronização etc.) em <i>podcasts</i> / locução radiofônica.
(EM13LP14)	Analisar, a partir de referências contextuais, estéticas e culturais, efeitos de sentido decorrentes de escolhas e composição dos elementos sonoros (entonação, trilha sonora, sampleamento etc.) em locução radiofônica.
(EM13LP15)	Planejar, produzir, revisar, editar, reescrever e avaliar textos escritos (laudas e roteiros).
(EM13LP16)	Produzir e analisar textos orais (radionovela, <i>playlist</i> comentada, <i>podcast</i>), considerando adequação a contextos de produção, à forma composicional e ao estilo do gênero em questão (modulação de voz, entonação, ritmo, altura e intensidade, respiração etc.).
(EM13LP18)	Utilizar <i>softwares</i> de edição de áudio, além de ferramentas e ambientes colaborativos para criar textos e produções multissemióticas.
(EM13LP21)	Produzir, de forma colaborativa, e socializar <i>playlists</i> comentadas de preferências musicais, veiculadas em <i>podcasts</i> .
(EM13LP25)	Participar de debates, exercitando a escuta atenta, respeitando seu turno e tempo de fala, posicionando-se de forma fundamentada, respeitosa e ética.
(EM13LP28)	Organizar situações de estudo e utilizar procedimentos e estratégias de pesquisa e curadoria de informações.
(EM13LP37)	Investigar e analisar diferentes projetos editoriais de rádios comunitárias e <i>podcasts</i> , para ampliar o repertório de escolhas possíveis de fontes de informação e opinião.
(EM13LP39)	Usar procedimentos de checagem de fatos noticiados em <i>podcasts</i> e programas de rádio.
(EM13LP43)	Atuar de forma ética e crítica na produção e no compartilhamento de <i>podcasts</i> , comentários, <i>playlists</i> .
(EM13LP45)	Analisar, discutir, produzir e socializar <i>podcasts</i> noticiosos e de entretenimento.

Nas etapas de cada vivência, os objetivos específicos e o quadro de ações são estratégias da avaliação formativa a serem considerados por você. Registre *feedbacks* parciais para que os estudantes recebam de modo contínuo estratégias e reflexões que os permitam avaliar processos, identificar erros e criar estratégias para avançar na aprendizagem. Ao final da vivência, aproveite o espaço destinado às rodas de experiência, em que se pode retomar o quadro com os estudantes, para proceder com a autoavaliação, identificando ações realizadas de modo completo ou parcial, adequadas ou inadequadas aos objetivos propostos.

VIVÊNCIA 1

Nas ondas do rádio

Primeira etapa – Universo da radionovela

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Arte e Língua Portuguesa

Nesta etapa propõe-se uma atividade na qual os estudantes possam, de fato, vivenciar uma mídia de outro tempo por meio das radionovelas, da adaptação de uma crônica, conto ou excerto de obra literária que eles estejam lendo.

É importante especificar algumas características do gênero radionovela, também conhecido como folhetim radiofônico. As radionovelas realizavam-se nos teatros das rádios de duas formas: reprodução de textos originais quase de modo integral, considerando tempo e ritmo dramático, sem mediação do narrador, ou adaptação de episódios com a valorização de diálogos mediados pela voz narrativa. A novela radiofônica, assim como a televisiva, caracteriza-se pela **seriedade**, ou seja, pela apresentação em capítulos, interligados por diferentes estratégias discursivas de **encadeamento**. O final de cada capítulo, em geral, termina no clímax narrativo, buscando despertar a curiosidade do ouvinte. O narrador, em geral, inicia e termina o capítulo, podendo realizar mediações entre situações interrompidas, mudanças de localidade etc. A sua entonação dramática contribui para o clima de suspense ou para a expectativa gerada no ouvinte. O conteúdo temático do gênero envolve as questões do cotidiano, paixões, disputas humanas, dramas familiares, havendo um herói ou heroína que percorre diferentes obstáculos e reveses até o esperado final feliz.

Oriente os estudantes a buscarem exemplos de radionovelas, bem como compará-las com os folhetins do século XIX na literatura romântica e com a evolução das radionovelas para as telenovelas e seriados.

Segunda etapa – De volta ao passado

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Língua Inglesa

Esta atividade visa explorar o contexto sócio-histórico que percorre a invenção do rádio até sua convergência para as novas mídias digitais. A ideia é permitir que o estudante recupere a memória de um meio de comunicação para compreender, mais adiante, os usos atuais da linguagem radiofônica em novos formatos, como o *podcast*. Como pesquisa e ampliação sobre a história do rádio, os estudantes podem assistir ao vídeo “A história do rádio”, do canal TecMundo, um dos episódios de uma série de vídeos que relatam a história de diferentes tecnologias (disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Btbj8Qdg7uc>>; acesso em: 8 jan. 2020). Caso os estudantes questionem, durante as atividades, sobre a diferença entre AM e FM, explique que a “amplitude modulada” tem alcance maior de sinal, porém com menor qualidade de áudio; já a “frequência modulada” tem qualidade de áudio maior e menos interferência, porém com menor alcance.

Para reorganizar a sequência informacional que acompanha a linha do tempo, os estudantes poderão recorrer à pesquisa, reestabelecendo a seguinte ordem:

- 1877: The phonograph is invented by Thomas Alva Edison. This is the first phonograph to be able to reproduce a recorded sound.
- 1887: The gramophone is developed by Emile Berliner. The successor of phonograph used a flat disc instead of a cylinder.
- 1906: That is the year of the first voice and music broadcast. Guglielmo Marconi had developed the first long-distance radio communication device, directional radio antenna in the late 19th century.
- 1920s: The first radio stations are created. Public radio became very popular and was used to transmit information quickly.
- 1930s: Antennas are incorporated in cars enabling mobile access to radio.
- 1938: Episode “War of the Worlds”: A CBS broadcast simulated an alien invasion causing mass panic. This demonstrated the power and influence of radio.
- 1940s: Radio suffers from TV. Television is such novelty that big stars, programs and advertisers switch from radio to TV.
- 1979: Walkman is introduced.
- 1990s: Digital transmissions begin to be applied to mainstream broadcasting.
- 2001: iPod is invented.
- 2004: Podcasting’s success caused radio businesses to reconsider established preconceptions about audience, production and distribution.
- 2008: The music streaming service which allows users to create and share playlists is launched.
- 2011: Radio stations being to focus on digital incorporation. A famous music streaming service adds radio to its repertoire.
- 2018: Radio has become increasingly hybrid dialoguing with different media.

Terceira etapa – O futuro do rádio

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

A reportagem mobilizada para a leitura permite uma reflexão sobre o rádio e sua convergência para as novas mídias. A finalidade da atividade é contribuir para a construção argumentativa fundamentada com base na análise de diferentes pontos de vista sobre a questão. Tal proposta está integrada ao debate que será promovido na próxima etapa, buscando instigar as capacidades de apreciação e réplica diante de diferentes discursos e posicionamentos sobre o rádio como mídia tradicional e as novas mídias digitais.

Quarta etapa – Podcast: o novo rádio?

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Explique aos estudantes ou faça um levantamento dos conhecimentos prévios deles sobre *podcast*: um arquivo digital de áudio transmitido pela internet. Comente que, para muitos, ele representa o futuro do rádio. O enfoque do debate é discutir se o *podcast* irá de fato substituir o rádio ou se haverá uma espécie de convergência entre as mídias. Para o debate, as práticas de seleção e curadoria de informação, analisando credibilidade e confiabilidade das fontes, são fundamentais. Além disso, espera-se aprimorar as capacidades de apreciação e réplica diante de posicionamentos e questionamentos sobre o tema em discussão.

Quinta etapa – Eleição: top 10 podcasts

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Na última etapa da vivência, em grupos, os estudantes pesquisarão *podcasts* brasileiros que têm alcançado grande audiência, sendo considerados conteúdos de qualidade e produzidos com criatividade. Os objetivos serão construir uma lista de *podcasts*, vivenciar o contato com esse gênero discursivo e colocar em prática a apreciação de conteúdo informativo e de entretenimento produzido com qualidade e com criatividade, considerando responsabilidade ética e social. Propõe-se também que os grupos organizem um relatório de pesquisa que orientará a apresentação e o compartilhamento dos resultados.

Roda de experiências: avaliação parcial

Para a roda de experiências, organize a turma em círculo. Pode ser eleito um escriba para construir a lista de conceitos, bem como anotar palavras-chave sobre as percepções do grupo acerca das atividades e do tema orientador do projeto (mídia-educação). Nesse momento, ofereça *feedbacks* parciais aos estudantes, apresentando suas percepções oralmente ou por escrito, bem como promova situações de autoavaliação, retomando objetivos e ações estabelecidas de acordo com o quadro inicial.

Observe, para isso, as habilidades e competências enfocadas em cada etapa, conforme se apresenta a você no livro do estudante.

VIVÊNCIA 2

Música e musicalidade nas redes

Primeira etapa – Somos música

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Arte

A atividade visa levar cada estudante a refletir sobre o quanto a música envolve sua vida. Como um dos principais produtos culturais veiculados em rádios e também em *podcasts*, vídeos, programas televisivos, nesta vivência o objetivo é adentrar o universo musical das redes, considerando diferentes estratégias composicionais e estilos.

Destaca-se que o termo “musicalidade” está sendo empregado aqui no sentido atribuído por Victor Zuckerkandl (*Sound and Symbol: music and the external world*, 1973), como capacidade humana inata e constitutiva de sua humanidade. Para esse musicólogo, os seres humanos são musicais por natureza e desenvolver essa capacidade significa expandir sua humanidade. Musicalidade, portanto, não se relaciona apenas ao que é musical em si, mas é também uma forma de percepção que permite ao ser humano observar e compreender o fluxo contínuo e rítmico do que está a seu redor. É nesse sentido que algumas práticas de musicoterapia consideram a importância da memória musical, da sonoridade afetiva, como maneira de tocar um indivíduo a partir do seu próprio mundo, entendendo a música como uma das formas de ser no mundo.

Partindo desse embasamento, o propósito dessa atividade é resgatar parte da memória e da identidade musicais do estudante, promovendo um momento de reflexão e autoconhecimento. Ao final da atividade, será muito importante discutir com a turma por que justamente tais canções os identificam, e não outros estilos dos quais não gostam ou que simplesmente não conhecem. A musicóloga Cristina Camargo assevera que há uma padronização e nivelação que formam hábitos auditivos. A padronização para o consumo de massa, sobretudo da música popular, leva a um certo adestramento, a uma apatia para o que é diferente desse padrão (informações obtidas em: <<https://jornal.usp.br/ciencias/ciencias-humanas/gosto-musical-questao-de-preferencia-ou-adestramento/>>); acesso em: 24 jan. 2020. Discuta com os estudantes a possibilidade de expandir os conhecimentos sobre música e musicalidade nas redes como forma de ampliar a capacidade de escutar, experimentar, inventar e imaginar vozes, sons, ritmos ainda não vivenciados.

Segunda etapa – Mashup, remix, bootleg

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Inglesa

No universo digital, há diferentes textos que envolvem musicalização, desde videoclipes de bandas ou produzidos por internautas, até uma série de animações e combinações musicais com finalidade artística, humorística, de contestação etc. Nesta etapa, os estudantes pesquisarão três formas composicionais que envolvem o uso de recursos sonoros, sobretudo musicais: *mashup*, *remix* e *bootleg*.

Pretende-se aproximar os estudantes de algumas formas de estilização e remediação utilizadas em músicas e/ou vídeos como *mashups* e *remixes*. Essas práticas não são novas, mas foram potencializadas pelas novas tecnologias. Os *mashups* consistem na junção de duas ou mais músicas ou vídeos, construindo um novo produto. Exemplo de *mashup* que ficou bastante famoso no Brasil na década de 1989 foi o álbum *Jive Bunny and the Mastermixers*. Já o *remix* é uma espécie de reciclagem, uma nova roupagem para o mesmo som adicionando novos elementos musicais. O *bootleg* pode se referir tanto à divulgação não permitida de músicas ou filmes, a chamada pirataria no Brasil, como à estilização que utiliza material não autorizado. Um *mashup* ou *remix* não autorizado não pode, portanto, ser comercializado nem divulgado em mídias digitais.

Terceira etapa – Paródia musical: da TV para as mídias digitais

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Arte

Nesta atividade, os estudantes deverão pesquisar, na internet, “Musical do jeitinho brasileiro”, para conhecer a paródia “É a vida”, produzida pelo humorista Marcelo Adnet. Oriente-os também a pesquisar a canção original, “O que é, o que é”, do compositor e cantor brasileiro Gonzaguinha (1945-1991). Considerando o texto-fonte da paródia, explique que se trata de um grande sucesso da MPB, tendo sido regravado por vários outros intérpretes. Explore a reflexão existencial já proposta no título da canção, a opção pela simplicidade da resposta das crianças como forma de ver a vida com base na ótica da inocência e da pureza, resgatando a criança interior de todos nós. Comente que a música é um incentivo a compreender a felicidade como pequenos momentos e a ter otimismo diante de obstáculos, constituindo um convite a cada um para encontrar uma maneira própria de enxergar a vida. Depois, proceda com a audição da paródia, explorando, se possível, elementos do vídeo, expressão facial dos atores e comportamentos representados.

Na análise da paródia, espera-se que os estudantes observem que ritmo e melodia se mantêm idênticos, modificando-se apenas a letra da canção. Não se trata mais da reflexão existencial sobre o que é a vida para cada um, mas de uma constatação sobre a vida corrompida que está presente no comportamento de alguns brasileiros, infelizmente. Expressões como “dou aquela dormidinha”, “qualé”, “tô nem aí” são exemplos de linguagem informal que remetem diretamente a usos linguísticos cotidianos e que, na paródia, passam a representar comportamentos cotidianos corrompidos, o que reforça seu

tema, que é uma crítica à hipocrisia de ser contra a corrupção, mas ter uma prática corrupta no dia a dia. O humorista, portanto, satiriza o comportamento de indivíduos com esse perfil.

Discuta ainda com a turma situações da vida cotidiana em que esse tipo de comportamento criticado na paródia é recorrente. Espera-se que os estudantes enumerem ações como: não oferecer nota fiscal; sonegar imposto de renda; subornar guardas; falsificar documentos, como carteirinha de estudante; dar ou aceitar troco errado; roubar sinal de TV por assinatura; furar fila; comprar produtos falsificados ou sem procedência; falsificar assinatura; bater o ponto para um colega no trabalho; colar em provas; pagar para obter carteira de motorista; transferir pontos da carteira de motorista para outro condutor; burlar leis de trânsito; mentir no currículo; pagar para outro fazer trabalho acadêmico; copiar texto sem indicar a fonte; comprar atestado médico etc. Discuta com a turma que, em uma sociedade na qual são aceitas pequenas corrupções, as grandes corrupções também passam a ser práticas integrantes. É como se a corrupção do alto escalão (em empresas ou no poder público) fosse legitimada, já que a própria sociedade engendra esse tipo de comportamento. Isso não quer dizer, de modo algum, que todos sejam corruptos e que o pequeno desvio automaticamente torna alguém propenso a ser um criminoso em grande escala, mas que tais práticas ainda são comuns no dia a dia do nosso país. O combate à corrupção cotidiana envolve a participação de todos os setores sociais, tendo a mídia e as práticas educativas como pontos de alta relevância na disseminação de valores éticos e morais, embasados em direitos humanos, incentivando a honestidade e a idoneidade em todas as relações. Nesse caso, trata-se mais de uma prevenção desse tipo de comportamento pela educação e conscientização da população.

Para a produção das paródias, recomenda-se que os estudantes escolham canções em domínio público ou cantigas populares, de modo que não haja problemas com autorização caso resolvam divulgar a produção nas mídias digitais. Se optarem pela produção baseada em uma música com direitos autorais vigentes, recorde-os que se trata, portanto, de um *bootleg*, por isso não deve ser divulgado ou comercializado, tendo como finalidade unicamente a prática da estilização e da paródia para fins educacionais. Os estudantes podem utilizar a técnica do *mashup*, misturando músicas diferentes na construção da paródia. Caso considere pertinente, antes da produção, peça a eles que, no formato da sala de aula invertida, pesquisem outras paródias e programas/esquetes de humor que utilizam esse recurso.

Quarta etapa – Podcasts de música

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Arte

O propósito dessa atividade é levar o estudante a vivenciar, ainda como ouvinte, o gênero *podcast*, concentrando-se nos temas relacionados à música. O foco está na ampliação das culturas musicais vivenciadas pelos jovens, possibilitando, por meio da pesquisa, o acesso a músicas que nem sempre fazem parte de

seu repertório cotidiano, promovendo, assim, a expansão de sua experiência musical e artística. Além disso, incentive-os a analisar a confiabilidade das informações veiculadas, verificando se há divulgação de dados falsos e sem procedência, comparando diferentes fontes e mídias, com análise de *sites* e serviços checadores de informação. Retome esse exercício da curadoria de informações, explicitando que ele precisa ser constantemente aplicado na análise de conteúdos, sobretudo digitais.

Quinta etapa – Playlists comentadas

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Arte

Nesta etapa os estudantes vivenciarão a produção de *podcast*, no qual veicularão uma *playlist* comentada de um estilo musical previamente selecionado por eles. A ideia é que estejam estimulados a superar a padronização e nivelção que formam hábitos auditivos, explorando novos estilos descobertos na atividade de pesquisa realizada na etapa anterior. Uma motivação extra para a produção desse *podcast* é buscar gêneros musicais para os quais os estudantes não encontraram *podcasts* produzidos.

Os grupos deverão considerar as análises realizadas anteriormente como bases para roteirizar a forma composicional e o estilo do *podcast* a ser produzido. Essa produção poderá ser retomada adiante, quando os estudantes aprofundarão conhecimentos sobre os processos de roteirização e produção da *podcast* radiofônica.

Roda de experiências: avaliação parcial

Auxilie os estudantes a retomar os conceitos aprendidos e discutir a relevância de cada um, relacionando-os com o tema deste projeto: mídia educação. Durante a apresentação dos *podcasts* produzidos será fundamental que apresentem opiniões sobre as atividades: preferências e possibilidades de melhorias, sugestões, propostas. Com isso, criarão uma forma de atuação em sala de aula sempre baseada no respeito e na escuta empática, a partir de processos de aprendizagem que eles mesmos terão promovido, gerando comprometimento e autorresponsabilidade.

Recomendamos, também, retomar objetivos e ações estabelecidos previamente, conforme encaminhamentos sugeridos na primeira vivência, tendo como enfoque a avaliação formativa e os princípios autoavaliativos da autorregulação da aprendizagem.

VIVÊNCIA 3

Informação e entretenimento

Primeira etapa – Momento de relaxamento

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a): Educação Física

Nesta vivência os estudantes irão aprofundar conhecimentos sobre *podcasts* e *web* rádios, considerando diferentes temáticas e alguns princípios de roteirização. Na primeira etapa, propõe-se uma pesquisa de *podcasts* ligados à saúde e bem-estar, focando em aspectos de relaxamento e meditação, com a ideia de expandir a vivência do gênero, considerando a sua amplitude temática.

Destaque para a turma que muitos estudos vêm comprovando que a prática meditativa na escola melhora o desempenho dos estudantes e favorece uma convivência mais harmônica e pacífica. A indicação pela pesquisa de uma meditação baseada nos sons binaurais decorre dos benefícios que tais frequências podem oferecer à saúde mental. Em 1839, o cientista alemão Heinrich Wilhelm Dove (1803-1879) propôs que se ouvirmos frequências sonoras diferentes, uma em cada ouvido, o cérebro identifica uma terceira, que pode estimular positivamente o cérebro e seu funcionamento. Depois disso, muitos estudos foram realizados, até que alguns pesquisadores passaram a propor a meditação com base em sons binaurais como princípio terapêutico, auxiliando no autocontrole, memória, compaixão, empatia e outros aspectos. Caso queira se aprofundar, o artigo “Aplicativo que manipula ondas cerebrais por meio de frequências binaurais”, de Luíde Mendes Rios e José Honório Glanzmann, explora mais detalhes sobre a meditação guiada com base em som binaural. (Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/e7d9/1799ee1f5fdf05640b7ad4f05416a9227a58.pdf>>. Acesso em: 15 jan. 2020.)

Segunda etapa – Podcast jornalístico

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Inglesa

Nesta atividade, além da transcrição, pode ser importante que o estudante analise aspectos multimodais que compõem o gênero *podcast*. Para isso, pode-se acessar a página em que o *podcast* está hospedado para analisar os recursos imagéticos e linguísticos que se articulam, tais como cores, imagens, sinopse, títulos, informações técnicas etc. Tal proposta vincula-se à análise de recursos linguístico-semióticos que precisam ser considerados tanto em Língua Inglesa como em Língua Portuguesa, por serem inerentes a esse gênero discursivo.

Discuta também com os estudantes como as novas tecnologias possibilitaram acesso aos usos reais de um idioma, no caso específico da Língua Inglesa, facilitando o convívio com práticas situadas e concretas, o que permite aprimorar habilidades de leitura, escuta, escrita, fala, tendo como base a função social e real da segunda língua estudada. Antes, teríamos acesso apenas se fôssemos viajar para um país estrangeiro. Agora, é possível ler artigos e reportagens, ouvir *podcasts* e outros arquivos de áudio, assistir a vídeos, comentar e praticar a fala unicamente acessando textos reais disponibilizados na *web*.

Terceira etapa – Web rádios e podcasts comunitários

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Comente com os estudantes que as rádios comunitárias são rádios devidamente regulamentadas, porém com alcance de sinal limitado em comparação à radiodifusão comercial. Em geral, esse tipo de rádio não tem fins lucrativos, sendo sua finalidade principal levar cultura, entretenimento, informação e lazer para a comunidade à qual pertence. Com a internet, as rádios comunitárias puderam expandir seu poder de alcance ou ainda atuar somente *on-line*. Começaram a surgir diferentes *web* rádios e *podcasts* voltados para determinadas comunidades ou coletivos. São exatamente tais produções midiáticas que os estudantes deverão pesquisar e, com base nelas, construir um painel coletivo. Mobilize discussões sobre a finalidade social e ética dos produtores de conteúdo pesquisados e selecionados pela turma, utilizando ferramentas de pesquisa para verificar confiabilidade e credibilidade dos dados.

Quarta etapa – Programa de rádio: roteirização

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Tendo como objetivo discutir os processos de roteirização e a construção da lauda radiofônica, é importante evidenciar aos estudantes que a fala não é espontânea em muitos programas de rádio. Eles são planejados em roteiros e *scripts* que servem de guia para a apresentação do locutor. Trata-se de textos que orientam a gravação de um programa radiofônico ou de um *podcast* construindo uma prévia escrita do que o programa pretende apresentar. Na etapa, os estudantes examinarão um roteiro para programa de rádio analisando os elementos da lauda e produzindo um roteiro a partir de um *podcast* pesquisado.

Quinta etapa – Interatividade: podcaster e ouvinte

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Para finalizar a vivência, nesta última etapa, os estudantes vão avaliar as formas de interação propostas em alguns dos *podcasts* analisados para produzir um comentário crítico direcionado a um deles, buscando experimentar como se dá a interatividade entre ouvinte e *podcaster*. Tal proposta busca mobilizar as capacidades de apreciação e réplica diante de diferentes discursos e posicionamentos em redes sociais, discutindo comportamentos éticos e responsáveis no mundo virtual, bem como formas de atuar e participar de modo engajado da “podosfera”.

Especificamente para a produção do comentário, esclareça que algumas páginas determinam um número máximo de caracteres para comentários, o que deve ser considerado no

planejamento do texto. Mesmo não havendo essa restrição, o texto deve ser objetivo e sintético, pois o comentário de internet constitui um texto breve e bastante pontual.

Com relação às formas de interação, será interessante que, posteriormente, em grupos, os estudantes possam discutir como ocorreu a interação com seu comentário. Se houver respostas, eles poderão analisar como foi a repercussão do que argumentaram. Se não existirem respostas, reflitam sobre o que a ausência de interação com o ouvinte pode acarretar a um *podcaster*.

Roda de experiências: avaliação parcial

Auxilie os estudantes a retomar os conceitos aprendidos e discutir a relevância da produção do comentário crítico como forma de participação ética e responsável nas redes, relacionando tal produção com o tema deste projeto: *mídiaeducação*. Peça que apresentem opiniões sobre as atividades: preferências e possibilidades de melhorias, sugestões, propostas. Mais uma vez, isso irá contribuir para o comprometimento da turma e o senso de autorresponsabilidade por meio de uma forma de atuação engajada em sala de aula, sempre baseada no respeito e na escuta empática.

Além disso, recomendamos retomar objetivos e ações estabelecidos previamente, conforme encaminhamentos sugeridos na primeira vivência, tendo como enfoque a avaliação formativa e os princípios autoavaliativos da autorregulação da aprendizagem.

VIVÊNCIA 4

Produzindo uma web rádio escolar

Primeira etapa – A fala pública: locutor de rádio

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Nesta primeira etapa, os estudantes pesquisarão informações importantes sobre os usos da linguagem oral no contexto do rádio. Para a realização da atividade é importante esclarecer que, além do dicionário, há termos específicos ligados a diferentes técnicas vocais (questão 3) e tipos de locução radiofônica (questão 4). Recomende a eles que busquem na internet tais princípios como elementos-chave, além de consultar glossários de fonoaudiologia para termos como inflexão, impostação, projeção. Pode-se também sugerir materiais, tais como o *Manual de radiojornalismo*, produzido pela Secretaria Especial de Comunicação Social da Prefeitura do Rio de Janeiro, no qual consta um glossário com vários termos ligados ao rádio (disponível em: <<http://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/4204433/4101398/estudos6.pdf>>; acesso em: 8 jan. 2020); ou o manual do *Curso de formação de radialistas em nível médio*, produzido

pelo Sindicato dos Radialistas e Publicitários do Ceará, no qual se discutem aspectos fonoaudiológicos da locução radiofônica (disponível em: <<https://sindradiocce.com.br/wp-content/uploads/2018/10/apostila-fono-digital.pdf>>; acesso em: 8 jan. 2020).

A seguir, há sugestões de respostas para cada etapa da pesquisa.

9) Se possível, explique como o aparelho fonador funciona. Para um locutor, o ideal é desenvolver a respiração diafragmática ou abdominal, ou seja, aquela que mexe a barriga e não o peito, de modo que há mais ar entrando, e o locutor fica com mais fôlego, conseguindo falar e emitir os sons com mais limpidez. Além disso, a respiração mais lenta ajuda a controlar a ansiedade e o estresse e produz maior clareza de pensamento, contribui para o autoconhecimento e o autocuidado, pois gera harmonia entre todas as funções do corpo, favorecendo foco e concentração, paciência e tolerância, estabilidade emocional e memória.

10) As contrações nervosas dificultam os movimentos dos órgãos do aparelho fonador. Para relaxá-los, é fundamental manter a coluna ereta, com postura corporal correta, mantendo os pés ligeiramente afastados, joelhos firmes, mas flexíveis, quadris equilibrados, ombros descontraindo, braços soltos livremente, cabeça centralizada, com queixo nem alto nem baixo demais. Exercícios de alongamento são fundamentais para todo locutor, no início e nos intervalos entre as emissões vocais. Já o aquecimento vocal é fundamental para proteger os órgãos do aparelho fonador, sobretudo a laringe, muito sensível a estresse, emoções e cansaço. Assim como o aquecimento corporal é importante para um atleta evitar lesões em músculos, tendões, ligamentos etc., o aquecimento e o desaquecimento vocais são importantes para um profissional da voz evitar prejuízos à qualidade vocal. Há exercícios de silabação e limpeza de cordas vocais facilmente encontrados na internet, em páginas e canais de profissionais de fonoaudiologia.

11) Impostação: emissão correta da voz, relaxada, sem tensão, de forma natural.

Projeção: maior amplitude da voz obtida pela utilização das cavidades ressonadoras (faringe, laringe, nariz, palatos, boca).

Articulação: expressão clara dos fonemas emitidos.

Inflexão: tonalidade emotiva aplicada às palavras; relevo tonal que se aplica às palavras de acordo com o contexto.

Acento tônico: prosódia das palavras considerando o que se propõe na norma-padrão.

Palavra de valor: acento ou mudança de tom que recai em determinadas palavras para dar ênfase a um tema, aspecto, sentimento etc.

Modulação e ritmo: movimento harmônico da voz decorrente da interpretação oral de um texto, dando vida e movimento à linguagem falada.

12) Apresentador: locutor que comanda programas ao vivo,

com músicas, informações, chamadas para reportagens externas etc.

Esportivo: locutor que é narrador esportivo de partidas de futebol, faz comentários sobre lances e entrevista técnicos e jogadores.

Entrevistador: similar ao apresentador, porém o programa enfoca entrevistas.

Noticiarista: locutor de noticiário radiofônico.

Comercial: locutor que faz *spots* publicitários ou que anuncia produtos durante a programação.

Segunda etapa – Como criar uma web rádio?

Número de aulas previstas: 6

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

O foco desta atividade é planejar a *web rádio* escolar com programação semanal gravada em *podcasts*. Como a atividade será coletiva, é fundamental incentivar a prática da escuta atenta e criar um mecanismo para organizar a fala de cada estudante. Pode-se, por exemplo, usar o “bastão da palavra”, um objeto escolhido pela turma que simboliza quem tem o direito à fala em dado momento, ou seja, quem estiver com tal objeto tem o direito à fala e, portanto, os demais devem prestar atenção. Quem fala não deve se estender demais, para que todos possam também contribuir. Siga o passo a passo proposto e peça aos estudantes que pensem previamente em cada questão, no formato da sala de aula invertida, como forma de otimizar o tempo.

Terceira etapa – Planejamento da programação

Número de aulas previstas: 6

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Para o planejamento da programação, nesta atividade indique alguns procedimentos de roteirização para os estudantes:

- Iniciar redigindo o texto-base do locutor.
- Com esse texto pronto, registrar recursos técnicos como vinhetas e efeitos sonoros a serem introduzidos.
- Em caso de programa com foco em música, inserir os momentos em que as trilhas serão reproduzidas.
- Verificar a sequência das falas e recursos e, estando tudo certo, preparar-se para a gravação.
- Fazer uma pesquisa prévia de efeitos sonoros disponíveis na internet e que podem ser inseridos no programa.
- Utilizar o modelo de lauda radiofônica (*script*) já analisado anteriormente na vivência 3.

Quarta etapa – Gravação e edição de áudio

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Esta parte pode oferecer alguns obstáculos, caso não estejam disponíveis celulares para a gravação de *podcasts*, além de

computadores para instalação de aplicativos sugeridos para a edição de áudio. Para solucionar tal problema, recomendamos que você elabore um cronograma de gravação em que, a cada dia, um grupo grave o *podcast* de seu programa. Para isso, será necessário apenas um aparelho. Não havendo a possibilidade de edição de áudio, é importante solicitar aos estudantes que ensaiem bastante o roteiro, para evitar a necessidade de regravar. Explique a eles que o *podcast* será publicado sem interferência no áudio. Isso implica que, possivelmente, haverá ruídos e algumas questões relacionadas à linguagem falada. Assim, a *web rádio* seria uma espécie de protótipo que poderá ser aprimorado como projeto permanente da escola em momento oportuno.

Entre os principais *softwares* recomendados para a edição há o Audacity, que é um *software* livre profissional, disponível para diferentes sistemas operacionais. Se ninguém da turma tiver editado arquivos de áudio anteriormente, será necessário um pouco de paciência e pesquisa de tutoriais sobre como fazê-lo. O programa sugerido é um dos mais simples e conta com um sem-número de dicas de uso na internet. Oriente os estudantes a inserir os efeitos sonoros, vinhetas, músicas, som de fundo etc. Para isso, devem retomar o roteiro para lembrar o momento exato em que tais recursos devem entrar. Quando finalizarem a edição, é importante exportar o projeto final para um arquivo de áudio em MP3. A qualidade de 96 Kbps é excelente para conteúdo *podcast*, pois é similar à transmissão de uma rádio FM.

Quinta etapa – Apresentação da web rádio escolar

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa e outros(as)

Para finalizar, a exposição oral proposta visa à apresentação de todo o processo vivenciado pelos grupos, desde o planejamento e a roteirização até a gravação e a edição. Neste momento podem ser combinados possíveis ajustes e formas de implementação concreta da *web rádio* escolar. Como se trata de uma coprodução de toda a turma, será importante também alinhar estilos e outros aspectos que se fizerem necessários.

Avaliação final e autoavaliação e Roda de experiências

Recomendamos retomar objetivos, ações e discutir questões propostas na roda, conforme encaminhamentos sugeridos desde a primeira vivência, tendo como enfoque a avaliação formativa e os princípios autoavaliativos da autorregulação da aprendizagem.

Na avaliação final, contudo, o estudante terá mais questões para refletir, considerando a percepção da turma, dos grupos de trabalho e também sua autoavaliação ao longo de todo o processo. Por isso, nesse momento, há retomadas de aspectos desenvolvidos durante as quatro vivências que compõem o projeto.

Será fundamental que você registre as percepções dos estudantes, bem como forneça um *feedback* final para a turma, considerando o que foi bem desenvolvido coletivamente e individualmente e o que poderá ser retomado em outros momentos de aprendizagem.

PROJETO

4

Gramática da empatia

Orientações gerais

• Tema integrador, objetivos e justificativa

Os conflitos existem em diferentes campos de atuação humana. Não podemos avaliá-los como bons ou ruins, mas podemos observar a forma como lidamos com eles. Quando bem mediados, os conflitos podem gerar situações ricas e transformadoras. Contudo, quando ignorados ou mal administrados, as consequências podem ser graves.

Em uma cultura de violência, em que, muitas vezes, espaços escolares são invadidos pela indisciplina, pela agressividade e até mesmo por situações de violência física, moral e/ou psicológica, trazer a mediação de conflitos como temática de um projeto integrador possibilita à escola e seus atores a promoção de valores como o respeito à vida, a generosidade,

a solidariedade, a gratidão e outros princípios fundamentais na construção de uma cultura de paz, em uma perspectiva que valoriza a diversidade de ideias, crenças e culturas (tema contemporâneo transversal).

Sem subestimar fatores externos à escola, este projeto coloca em destaque algumas práticas de linguagem que visam promover uma atitude mais altruísta, baseada em empatia, princípio fundamental da mediação de conflitos. Para isso, articulam-se conceitos da comunicação não violenta (CNV), da psicologia positiva e dos estudos sobre inteligência socioemocional.

Propõem-se quatro **objetivos gerais**:

- Vivenciar práticas de comunicação não violenta como forma de construir relações mais harmoniosas e saudáveis a partir do entendimento das nossas verdadeiras necessidades e da clara expressão de nossos sentimentos e desejos.

- Explorar virtudes e forças de caráter como pontos fortes de personalidade, bem como cultivar emoções positivas, como princípios fundamentais para compreender o outro e a si mesmo, buscando o florescimento de uma vida com mais bem-estar e felicidade.
- Construir coletivamente o conceito de conflito e, a partir da CNV, de práticas da psicologia positiva e de aspectos da inteligência socioemocional, criar estratégias para mediação de conflitos, por meio do estabelecimento de regras de convivência.
- Produzir coletivamente uma campanha comunitária na escola para intervenção em situações de conflito observadas ou para prevenção dessas ocorrências, utilizando, para tal, práticas de gentileza.

Os objetivos se justificam, pois os estudos da comunicação não violenta permitem refletir sobre situações de

conflitos vivenciadas em diferentes atividades humanas e que poderiam ser mediadas pela CNV, por meio do entendimento e expressão claros de necessidades, sentimentos e desejos. Articulam-se a isso os princípios da psicologia positiva, que permitem a reflexão sobre virtudes e forças de caráter fundamentais para a mediação de conflitos e para o florescimento do bem-estar e da felicidade, com relações mais saudáveis e construtivas. Tais aspectos se unificam às reflexões acerca da inteligência socioemocional, promovendo uma visão dos principais elementos da linguagem que podem atuar na construção da boa convivência. Baseando-se nessas experimentações, a produção da campanha comunitária para intervenção no espaço escolar justifica-se como forma protagonista e consciente de atuar na mediação de conflitos.

🌸 Quadro geral

Professor(a) orientador(a)	Recomenda-se, neste projeto, que o(a) professor(a) de Língua Portuguesa seja o(a) orientador(a) do processo de aprendizagem, já que o enfoque está na gestão de conflitos por meio de práticas de linguagem, mediadas pela comunicação não violenta.
Pilares da educação no século XXI	Os pilares são desenvolvidos nas quatro vivências, de modo articulado, porém, em cada vivência, há foco em um deles: <ul style="list-style-type: none"> • Aprender a conhecer – Vivência 1: Comunicação não violenta e usos das linguagens • Aprender a ser – Vivência 2: Psicologia positiva: ciência do bem-estar • Aprender a conviver – Vivência 3: Conflitos na vida real e na vida virtual • Aprender a fazer – Vivência 4: Por uma cultura altruísta na escola
Competências	Competências gerais: 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10 Competências específicas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Habilidades	(EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG105), (EM13LGG201), (EM13LGG202), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG401), (EM13LGG403), (EM13LGG503), (EM13LGG604), (EM13LGG703), (EM13LGG704), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP03), (EM13LP11), (EM13LP12), (EM13LP15), (EM13LP18), (EM13LP20), (EM13LP25), (EM13LP26), (EM13LP27), (EM13LP30), (EM13LP34), (EM13LP44)
Práticas de linguagem envolvidas	jogo cooperativo, textos expositivo-científicos, <i>performance</i> , glossário de práticas compassivas, mandala, carta aberta de agradecimento, texto expositivo-informativo, fotorreportagem, “corrente do bem”, teste, tira, charge, debate, reportagem, documento orientador, assembleia, regras de convivência, campanha institucional, gincana, instalação interativa, campanha comunitária de intervenção
Produções parciais	Glossário de práticas compassivas Fotorreportagem e “corrente do bem” Assembleia e regras de convivência
Produto final	Campanha da gentileza composta por: cartazes, painel interativo, gincana e vivência interativa
Recursos necessários	<ul style="list-style-type: none"> • papéis recortados ou bloco de notas; • computador com acesso à internet*; projetor ou papel Kraft e canetão; • gravador (de <i>smartphone</i> ou <i>tablet</i>, por exemplo)**; • materiais selecionados pelos estudantes para confecção de mandalas e para o jogo cooperativo; • impressão: de fotografia/imagem ou recorte de revista, jornal etc.; de cartazes produzidos ou confecção manual; de questionários de pesquisa (cópia ou uso de aplicativo ou recurso <i>on-line</i> grátis); • sulfite, cartolinas (ou papel-cartão), canetinhas, lápis de cor; tinta, giz de cera ou outro material de desenho e pintura; barbantes, lantejoulas, papéis coloridos; • recursos levantados pelos grupos para organizar gincana, painel interativo e museu da empatia.

* As pesquisas na internet podem ser realizadas na escola, em casa ou em outros locais aos quais os estudantes tenham acesso. Se não houver possibilidade de realizar a pesquisa, será importante fazer um levantamento prévio de materiais sobre os temas de cada vivência.

** Caso nem todos os estudantes tenham *smartphone*, é possível adaptar as atividades individuais para coletivas. Outra possibilidade é a escola oferecer um gravador cujo uso pode ser compartilhado entre os grupos.

• Cronograma trimestral

Partindo dos mesmos princípios organizativos utilizados desde o primeiro projeto, este também está estruturado trimestralmente, com uma carga horária total de 72 horas, não ultrapassando 8 horas-aula semanais¹⁶.

Meses	Semanas			
	1	2	3	4
1	Abertura (2 aulas) Vivência 1 Etapa 1 (2 aulas)	Vivência 1 Etapas 2 e 3 (7 aulas)	Vivência 1 Etapas 4 e 5 (5 aulas)	Vivência 2 Etapas 1 e 2 (6 aulas)
2	Vivência 2 Etapas 3 e 4 (8 aulas)	Vivência 2 Etapa 5 (4 aulas) Vivência 3 Etapa 1 (2 aulas)	Vivência 3 Etapas 2 e 3 (8 aulas)	Vivência 3 Etapas 4 e 5 (6 aulas)
3	Vivência 4 Etapas 1 e 2 (7 aulas)	Vivência 4 Etapas 3 e 4 (6 aulas)	Vivência 4 Etapa 5 (7 aulas)	Autoavaliação e avaliação final (2 aulas)

• Referências comentadas

Gerais

- ROSENBERG, M. *Vivendo a comunicação não violenta*. Rio de Janeiro: Sextante, 2019.

O autor, nesse livro, aprofunda com mais exemplos a técnica da comunicação não violenta (CNV), que, em resumo, se refere à expressão franca de nossos sentimentos e necessidades e ao acolhimento empático dos sentimentos e necessidades do outro. Para quem não conhece a CNV, recomendamos a leitura do manual de Rosenberg *Comunicação não-violenta: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais* (São Paulo: Ágora, 2006), no qual o autor fundamenta sua metodologia, que visa construir uma cultura mais compassiva pelos usos da linguagem.

- SELIGMAN, M. E. P. *Felicidade autêntica: use a psicologia positiva para alcançar todo o seu potencial*. Trad. Neusa Capelo. Rio de Janeiro: Objetiva, 2019.

Nesta obra, o autor apresenta como podemos aplicar a psicologia positiva no nosso dia a dia, demonstrando como a felicidade pode ser cultivada, desde que passemos a utilizar traços que já possuímos, como a bondade, o humor, o otimismo, a generosidade etc. O autor também publicou *Florescer: uma nova compreensão sobre a natureza da felicidade e do bem-estar* (Objetiva, 2012), no qual discute como a psicologia positiva pode aliviar o sofrimento humano e promover qualidade de vida e bem-estar.

- GOLEMAN, D. *Inteligência social: a ciência revolucionária das relações humanas*. Trad. Renato Marques. Rio de Janeiro: Objetiva, 2019.

Nesta obra, o autor compartilha sua pesquisa sobre a predisposição natural do ser humano para se conectar ao outro, com empatia, cooperação e altruísmo. A inteligência social é exatamente saber operar com tais princípios, que podem impactar positivamente nossas relações. Goleman também é autor da obra *Inteligência emocional: a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente* (Objetiva, 2011), citada no livro do estudante, na qual ele apresenta o conceito de duas mentes, a racional e a emocional, e explica como as emoções se articulam diretamente ao desenvolvimento da nossa inteligência.

Complementar

- ALMEIDA, T.; PELAJO, S.; JONATHAN, E. (org.). *Mediação de conflitos: para iniciantes, praticantes e docentes*. Salvador: Juspodivm, 2019.

A obra traz uma coletânea de artigos científicos que reúnem aportes teóricos e práticos sobre o chamado método colaborativo para resolução de conflitos, com foco na instrumentalização de profissionais de mediação.

Orientações específicas

• Abertura

Nesta abertura, sugerimos explorar, por meio do Museu da Empatia, conceitos como empatia, altruísmo, interação, cultura de paz e outros aspectos ligados à alteridade e à coletividade. Nas orientações gerais, o conceito de interação é discutido de modo articulado ao princípio de empatia, conforme o seguinte pensamento da página XII deste suplemento: com aquele que é diferente de mim, que se opõe ao que penso, eu aprendo, pois passo a enxergar o mundo de outro lugar. É o outro que me permite realmente ver, pois nele se encontra o que eu não sou. Entendê-lo me faz crescer e permite que eu me transforme, me “amplie” como ser humano. Não significa necessariamente concordar, mas expandir meu olhar para além do meu próprio ponto de vista, princípio básico da empatia.

Solicite aos estudantes que reflitam sobre o sentido desse pensamento e que levantem hipóteses (ou apresentem conhecimentos que já têm) sobre os princípios da comunicação não violenta (CNV), discutindo o que seriam esses modos de pensar e de se comunicar com o outro por meio de conexões gentis, compassivas e mais profundas, buscando evidenciar a nossa natureza humana e valorizar a do outro.

Comente que, em uma cultura de competição e violência, o mais importante é sempre obter vantagens em relação ao outro: ser melhor e mais bem-sucedido em qualquer atividade humana. Isso amplifica comportamentos relacionados

16. Em caso de dúvidas sobre a carga horária e a distribuição de aulas, retome o projeto 1, no qual se justifica tal organização, considerando vivências e etapas dos projetos.

a egoísmo, ganância e preconceito, motivadores, entre tantos outros, de conflitos e de violência. Explique que a CNV nos impulsiona a seguir um instinto natural de compaixão, permitindo resgatar o que temos de mais positivo em nós mesmos: amor ao próximo, respeito, compreensão, gratidão, gentileza etc. Assumir uma postura não violenta por meio da comunicação é permitir aflorar nossas atitudes mais positivas, abandonando as negativas.

É fundamental discutir com a turma que tal ação não significa passividade, mas exige profundo engajamento entre os envolvidos, já que envolve a construção de uma nova forma de se relacionar e de se posicionar no mundo, sendo mais pacífico e compassivo e, ao mesmo tempo, engajado com a construção de uma sociedade mais altruísta e solidária.

A partir disso, questione os estudantes sobre o que entendem por conflito e violência e como se sentem diante dessas situações em espaços como a escola. Peça que reflitam sobre como seria possível fortalecer vínculos e mobilizar uma cultura de paz embasada pelo diálogo não violento como forma de tornar espaços públicos de atuação (como a própria escola) locais de equilíbrio e respeito, possibilitando bem-estar coletivo. Pode-se construir um painel de hipóteses com a turma, que poderá ser retomado no decorrer das atividades.

Explique aos estudantes que, durante as vivências, terão contato com princípios fundantes da psicologia positiva e da inteligência emocional, vinculando-se a alguns aspectos das neurociências. Tais princípios são propostos com a finalidade de fortalecer instâncias de participação estudantil, para instigar o engajamento com a coletividade e o bem comum, assim como desenvolver habilidades de mediação e resolução de problemas por meio das linguagens, gerando situações de empatia e autoconhecimento, para refletir sobre diferentes realidades e experiências motivadoras de conflitos e que podem ser prevenidas ou mediadas.

✦ Vivências, avaliação formativa e autorregulação da aprendizagem

Na primeira vivência, *Comunicação não violenta e usos das linguagens*, o objetivo é apresentar os principais fundamentos da comunicação não violenta (CNV), articulando-os à leitura e análise de diferentes textos. O enfoque está no pilar “aprender a conhecer”, que envolve a busca de informação e a aplicação do conhecimento em torno de práticas de linguagem mediadoras de conflito, o que culmina com o **objetivo específico**, pelo qual se espera que o estudante:

- compreenda como a comunicação não violenta é uma prática de linguagem mediadora de conflitos, com foco na construção de uma cultura de paz (competências gerais: 4, 5, 7, 9, 10; específicas 1, 2, 3, 4, 5, 7).

Em *Psicologia positiva*: ciência do bem-estar, o estudante poderá identificar suas potencialidades e desenvolver práticas que envolvem o que a psicologia positiva deno-

mina de florescimento humano, como forma de cultivar emoções positivas e evitar conflitos em uma cultura mais compassiva e altruísta. Isso se articula ao pilar “aprender a ser”, já que implica autocuidado, autoconsciência, autoestima, equilíbrio emocional, autorreflexão e construção de valores próprios. Como **objetivo específico**, espera-se que o estudante:

- identifique virtudes e forças de caráter que são seus pontos fortes de personalidade e passe a fortalecer outros (competências gerais: 4, 5, 7, 8, 9, 10; específicas 1, 2, 3, 6, 7).

A vivência *Conflitos na vida real e na vida virtual* visa discutir o conceito de conflito, debater sobre tipos de comportamento que levam à ocorrência de conflitos na escola e no cotidiano em geral, bem como ações de incivilidade que geram conflitos entre diferentes coletividades em espaços públicos concretos, como o ambiente de trabalho, e virtuais. No caso do comportamento específico nas redes, analisa-se a propagação de ódio e o comportamento de *haters* e *trolls* em espaços virtuais. Tal proposta visa ao pilar “aprender a conviver”, que é trabalhado com foco no desenvolvimento da inteligência emocional, que valoriza o pluralismo de ideias, a convivência, o acolhimento e a empatia. Com base nisso, configurou-se o **objetivo específico**, pelo qual se espera que o estudante:

- compreenda a importância do desenvolvimento da inteligência emocional na construção de relações mais harmoniosas e construtivas mediadas pelas várias linguagens (competências gerais: 3, 4, 5, 7, 9, 10; específicas 1, 2, 3, 5, 6, 7).

Ao final, a vivência *Por uma cultura altruísta na escola* propõe o engajamento do estudante na proposição de uma campanha comunitária de intervenção escolar visando promover a gentileza, com a construção de duas peças (cartaz e painel interativo) e duas ações a serem realizadas na escola (uma gincana e uma vivência interativa). O pilar “aprender a fazer” tem o intuito de levar o estudante a colocar em prática conhecimentos desenvolvidos de modo a contribuir para a coletividade e para si mesmo. Como **objetivo específico**, espera-se que o estudante:

- reconheça seu papel transformador no espaço escolar, mediante participação e envolvimento efetivos em práticas concretas de gentileza, compreendendo o papel das diferentes linguagens (competências gerais: 4, 5, 7, 9, 10; específicas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7).

Tais objetivos específicos ligam-se diretamente às competências gerais e específicas incluídas em cada vivência. É essencial que tais aspectos sejam apresentados aos estudantes como práticas autorregulatórias que implicam motivação e planejamento das ações necessárias para as aprendizagens envolvidas. Na autorregulação da aprendizagem, é fundamental que os estudantes saibam os objetivos a alcançar e compreendam as ações que devem ser planejadas e/ou realizadas para isso. Desse modo, articula-se a cada habilidade da BNCC vinculada às atividades propostas uma ação que pode ser explicitada aos estudantes durante cada etapa.

Autorregulação de aprendizagem

Habilidades da BNCC envolvidas	Antecipação e planejamento de ações com base nas habilidades da BNCC
(EM13LGG101)	Analisar processos de produção e circulação de discursos, voltados à mediação de conflitos (CNV), para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.
(EM13LGG102)	Analisar visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados em diferentes mídias (tira, charge, texto informativo etc.).
(EM13LGG103)	Examinar o funcionamento das linguagens, para produzir criticamente discursos em textos multissemióticos (glossário, painel, mandala, campanha etc.).
(EM13LGG104)	Experimentar diferentes linguagens (Museu da Empatia, práticas corporais, painel interativo e outras) nos campos da vida pessoal e de atuação pública.
(EM13LGG105)	Experimentar processos de produção multissemiótica e/ou multimídia e transmídia (painel, fotorreportagem, regras de convivência).
(EM13LGG201)	Utilizar diversas linguagens em diferentes contextos expressivos (campanha da gentileza, assembleia, fotorreportagem, painel etc.).
(EM13LGG202)	Interpretar perspectivas de mundo nos discursos veiculados em textos jornalísticos, debates e campanhas.
(EM13LGG301)	Produzir textos individualmente (caderno do bem-estar) e de modo colaborativo (painel, glossário, fotorreportagem, campanha e outros).
(EM13LGG302)	Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes em textos analisados.
(EM13LGG401)	Analisar criticamente textos em Língua Inglesa (texto informativo e <i>site</i>).
(EM13LGG403)	Fazer uso do Inglês como língua de comunicação global em atividades de leitura e análise de texto (texto informativo e <i>site</i>).
(EM13LGG503)	Vivenciar jogo cooperativo, gincana e outras práticas corporais.
(EM13LGG604)	Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social e cultural (mandala, tira, charge, painel, instalação).
(EM13LGG703)	Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais na produção coletiva e colaborativa de glossário, painel, regras de convivência, pesquisa e relatório de pesquisa.
(EM13LGG704)	Investigar aspectos e fundamentos relacionados à CNV e à psicologia positiva, por meio de ferramentas digitais.
(EM13LP01)	Relacionar textos propostos e pesquisados a suas condições de produção e circulação (leitor/audiência previstos, objetivos, pontos de vista e perspectivas, papel social do autor, época etc.), para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de análise crítica.
(EM13LP02)	Relacionar partes dos textos propostos e pesquisados, tanto na produção como na leitura/escuta, com foco na coesão e coerência textuais.
(EM13LP03)	Estabelecer relações de intertextualidade e interdiscursividade que permitam a explicitação de relações dialógicas em citações e entre filme e atividades propostas.
(EM13LP11)	Fazer curadoria de informação em atividades de pesquisa e na produção do Museu da Empatia na escola (instalação interativa).
(EM13LP12)	Selecionar informações, dados e argumentos em fontes confiáveis, impressas e digitais, e utilizá-los de forma referenciada.
(EM13LP15)	Planejar, produzir, revisar, editar, reescrever e avaliar textos escritos e multissemióticos (glossário, painel, assembleia, fotorreportagem, campanha).
(EM13LP18)	Utilizar <i>softwares</i> de edição de textos e/ou fotos para editar ou criar textos em conformidade com a finalidade proposta, utilizando práticas colaborativas de produção (painel fotográfico e glossário).
(EM13LP20)	Compartilhar gostos, interesses, práticas culturais, temas/problemas/questões em práticas envolvendo a CNV.
(EM13LP25)	Participar em assembleias, exercitando a escuta atenta, respeitando seu turno e tempo de fala, posicionando-se de modo fundamentado, respeitoso e ético.
(EM13LP26)	Relacionar textos e documentos legais e normativos de âmbito escolar que envolvam a definição de direitos e deveres (regras de convivência).
(EM13LP27)	Engajar-se na busca de solução de problemas relacionados a conflitos, promovendo uma campanha comunitária de intervenção embasada pelos princípios da gentileza.

(EM13LP30)	Investigar questões relacionadas ao bem-estar, com base nos princípios da psicologia positiva, por meio do levantamento de dados e informações, em fontes abertas e confiáveis (pesquisa quantitativa e relatório).
(EM13LP34)	Produzir apresentações orais e textos de divulgação para compartilhar resultados de pesquisas (glossário e relatório).
(EM13LP44)	Analisar peças de campanhas publicitárias, identificando valores e representações de situações, grupos e configurações sociais veiculadas.

Nas etapas de cada vivência, os objetivos específicos e o quadro de ações são estratégias da avaliação formativa a serem considerados por você. Registre *feedbacks* parciais para que os estudantes recebam de modo contínuo estratégias e reflexões que os permitam avaliar processos, identificar erros e criar estratégias para avançar na aprendizagem. Ao final da vivência, aproveite o espaço destinado às rodas de experiência, em que se pode retomar o quadro com os estudantes para proceder com a autoavaliação, identificando ações realizadas de modo completo ou parcial, adequadas ou inadequadas aos objetivos propostos.

VIVÊNCIA 1

Comunicação não violenta e usos das linguagens

Primeira etapa – Observar sem avaliar

Número de aulas previstas: 2

Professores(as) envolvidos(as): Arte e Educação Física

A partir das especificações da atividade, comente que a proposta, inspirada no filme *Avatar* (James Cameron, EUA, 2009, classificação indicativa 12 anos), visa ao exercício da observação com a finalidade de compreender e identificar sentimentos e ações sem julgar ou avaliar. Seria muito interessante se os estudantes pudessem assistir ao filme antes de iniciar a atividade, o que pode ser feito nos moldes da sala de aula invertida. Em uma atividade de discussão, o(a) professor(a) de Língua Portuguesa, por exemplo, pode discutir as percepções da turma sobre as relações empáticas e de profunda conexão entre todos os seres vivos de Pandora, formando uma unidade. Além disso, o(a) professor(a) de Biologia pode ser convidado(a) a explorar aspectos de ecologia, meio ambiente e sociedade associados à ética na ciência, comparando uma cultura de violência e exploração, infelizmente representada pela raça humana, com uma cultura de paz e cooperação.

Para a realização da atividade experimental, explique aos estudantes que muitos conflitos poderiam ser evitados se expressássemos com clareza nossas necessidades e desejos, bem como se escutássemos as dos outros, evitando julgamentos e avaliações. A frase “Eu vejo você”, a saudação usada pelos Na’vis no filme, sintetiza, portanto, os princípios fundamentais da comunicação não violenta (CNV), foco de todo o projeto e que será aprofundado na primeira vivência.

Segunda etapa – Princípios gerais da comunicação não violenta (CNV)

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Nesta atividade, a finalidade é conduzir o estudante na compreensão dos princípios centrais da CNV, realizando uma pequena *performance* para vivenciar tal prática. Explore que o objetivo central da CNV é construir relações mais harmoniosas e saudáveis com base no entendimento das nossas verdadeiras necessidades. Esse método, que Marshall B. Rosenberg, seu criador, preferiu chamar de processo, também é reconhecido por outros nomes, como comunicação e escuta empáticas ou compassivas.

Explique que a CNV visa nos levar a identificar ações concretas observadas que afetam nosso bem-estar, expressando com clareza os sentimentos em relação ao que estamos observando, bem como as necessidades, desejos e valores que tais sentimentos geram em nós. Baseando-nos nessa identificação, poderemos solicitar com mais clareza ações concretas que enriqueçam nossa vida e tornem as relações mais abertas, claras e harmônicas.

Terceira etapa – A comunicação não verbal: o olhar, o gesto, a postura, a voz

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Arte

Será importante destacar para os estudantes que a comunicação não verbal é tão importante quanto a verbal, e que a CNV também se manifesta com o olhar, o gesto, a postura e a voz. A atividade propõe, com base em uma atividade de pesquisa sobre tipos de comunicação não verbal, a construção de um glossário visual que represente, de modo multissemiótico, elementos que constroem sentido pelos usos das linguagens não verbais, relacionadas a:

- gestos: movimentos que acompanham a comunicação, como apontar objetos com as mãos, cruzar os braços, apoiar a cabeça entre as mãos etc.;
- expressões faciais: elemento comumente mais analisado da comunicação não verbal, refere-se aos movimentos da face capazes de expressar os mais diferentes sentimentos (raiva, alegria, dúvida etc.);
- postura corporal: atitudes corporais adotadas durante uma conversa, como manter ombros e pescoço caídos, sacudir as pernas constantemente etc.;
- aparência física: refere-se aos códigos de vestimenta de determinados ambientes, como o que deve ser usado em

uma entrevista de emprego ou ainda a imagem transmitida em diferentes eventos artísticos, midiáticos etc.;

- aspectos da fala: denominado de paralinguagem, refere-se à tonalidade, volume e velocidade da voz, bem como estilos e estratégias vocais, que são bem perceptíveis em locutores de rádio, comerciais, partidas de futebol por exemplo;
- proxêmica e contato físico: relacionam-se à proximidade que se mantém com o interlocutor, bem como ao contato físico estabelecido com ele.

Para mais informações sobre comunicação não verbal, os estudantes podem pesquisar artigos e reportagens sobre o tema na internet. Pode-se sugerir, inclusive, o livro *O corpo fala*: a linguagem silenciosa da comunicação não verbal, de Pierre Weil e Roland Tompakow (Vozes, 2015), no qual os autores exploram aspectos envolvidos na comunicação não verbal do corpo humano, por meio de expressões, gestos, movimentos corporais etc.

É fundamental que, após a produção do painel (físico ou virtual), os estudantes possam compartilhar os resultados da sua parte da pesquisa, explicando o glossário construído.

Quarta etapa – Escuta e comunicação compassivas em casa, na escola e no trabalho

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Inglesa

A atividade propõe uma reflexão sobre “Dez passos para a paz”, texto informativo em inglês, publicado no *site* oficial do Centro de Comunicação Não Violenta, fundado por Marshall Rosenberg. O objetivo é que os estudantes relacionem situações de conflitos vivenciadas em diferentes atividades a possíveis formas de mediá-las por meio dos passos embasados na CNV. Ao final, eles deverão refletir sobre os quatro passos da CNV, também em inglês, discutindo como tais princípios se articulam à construção de uma cultura de paz.

Quinta etapa – Recursos da linguagem verbal na CNV

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Como última atividade da primeira vivência, os estudantes produzirão coletivamente um glossário de práticas compassivas com a finalidade de auxiliar na identificação de nossas verdadeiras necessidades e sentimentos, buscando observar o outro sem julgar.

Na parte 1, com relação ao sistema de necessidades proposto por Abraham Maslow, que embasa parte da proposta, destaque aos estudantes que, para alguns teóricos, não existem evidências de um sistema hierárquico para nossas necessidades. Dessa forma, acredita-se que todas elas sejam igualmente importantes para a satisfação pessoal. Portanto, a hierarquia das necessidades é uma forma de olhar e compreender as necessidades, não a única. Pensando nisso, podem ser propostas questões como: “Por que você considera

que realmente existe uma hierarquia entre tais necessidades?” “Se algumas dessas necessidades não forem supridas, o que você imagina que ocorra?” Espera-se que os estudantes percebam que não ter necessidades atendidas gera consequências de diferentes ordens, como, por exemplo, quando dormimos mal, ficamos cansados e indispostos; quando sofremos algum tipo de ofensa, podemos sentir uma emoção negativa etc.

Na parte 2, com enfoque no não julgamento, oriente os estudantes a relacionar a discussão ao conceito de ego. No *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, “ego” é definido como “núcleo da personalidade de uma pessoa” e “princípio de organização dinâmica, diretor e avaliador que determina as vivências e atos do indivíduo”. Isso significa que o ego é parte da psique humana, como uma espécie de *software* feito para operar uma máquina, no caso, o nosso corpo, para garantir o atendimento de necessidades até a nossa plena realização. Quando escutamos, por exemplo, que alguém tem “ego inflado” ou “complexo de inferioridade” ou que é “egocêntrico” ou “altruísta”, podemos notar um julgamento que se refere a possíveis comportamentos assumidos pelo indivíduo de acordo com determinadas necessidades atendidas ou não.

Com base nisso, para a realização da atividade, será necessário apresentar uma lista de palavras relacionadas às três categorias propostas: (1) sentimento de inferioridade, (2) sentimento de superioridade, (3) sentimento de equilíbrio. As palavras devem ser apresentadas aleatoriamente e, no livro do estudante, é possível observar, como sugestão de resposta, as palavras relacionadas a cada categoria (compaixão • posição defensiva ou reativa • perdão • intolerância • sentimento de rejeição • baixa autoestima • agressividade • rancor • falta de confiança • ressentimento • egoísmo • fofoca • solidão • humildade • impaciência • orgulho • arrogância • posição equilibrada • decisão • preguiça • impotência • desdém • amor ao próximo • tristeza • desprezo • preocupação • depressão • ciúme • gratidão • apego • fé • raiva • gentileza • vingança • manipulação • ódio • posição ofensiva/de ataque • não julgamento • mágoa • autoestima • culpa • indecisão • medo • cooperação • disciplina • felicidade • paciência • amor-próprio).

Na parte 3, seguindo o mesmo princípio de organização de termos em categorias, os estudantes avaliarão adjetivos que revelam sentimentos e que devem ser apresentados a eles de modo aleatório (empolgado • ameaçado • chateado • atacado • tenso • bem-humorado • mal compreendido • agrado • desatento • carinhoso • menosprezado • animado • diminuído • enganado • exausto • encantado • rejeitado • compreensivo • magoado • fraco • desapontado • ignorado • criticado • mal-humorado • motivado • bravo • contente • furioso • tranquilo • frustrado). Vale destacar, mais uma vez, que, entre os adjetivos que revelam julgamentos e avaliações, em geral, há uma representação da ação do outro e não exatamente a expressão de nossos sentimentos. Por exemplo, ao dizer “eu me senti menosprezado”, na verdade, a preocupação maior é com aquilo que alguém faz em relação a mim e não o fato de eu me sentir triste ou chateado com essa ação. Aprender a identificar os reais sentimentos por trás das observações que fazemos é fundamental na CNV.

Roda de experiências: avaliação parcial

Nessa roda de experiências, com base nas questões propostas, se pensarmos em termos sociais, as grandes desigualdades e a violação de direitos humanos impedem o atendimento de uma série de necessidades, o que pode gerar graves conflitos, inclusive confrontos violentos e crises maiores, impedindo que uma cultura de paz possa ser instituída. Assim, espera-se que os estudantes compreendam a CNV como um modo de “ver o outro”, acolher suas necessidades e sentimentos, buscar atender os seus pedidos, configurando, portanto, uma maneira de se posicionar no mundo com um espírito compassivo e altruísta. Explícite que, diante dos conflitos que vivenciamos, a CNV pode ser uma escolha democrática de atuação cidadã que visa transformar a forma como nos relacionamos, saindo do “eu quero/preciso ter razão” para o “eu quero aprender com você”.

Nesse momento, ofereça *feedbacks* parciais aos estudantes, expondo suas percepções oralmente ou por escrito, bem como promova situações de autoavaliação, retomando objetivos e ações estabelecidas de acordo com o quadro inicial. Observe, para isso, as habilidades e competências enfocadas em cada etapa, conforme se apresenta a você no livro do estudante.

VIVÊNCIA 2

Psicologia positiva: ciência do bem-estar

Primeira etapa – Virtudes e forças de caráter

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Arte

Nesta vivência, os estudantes entrarão em contato com os princípios gerais da psicologia positiva, considerada a ciência do bem-estar. O objetivo é compreender como ela pode contribuir para a construção de relacionamentos mais saudáveis e felizes. Na primeira etapa, a turma produzirá mandalas com base na identificação de aspectos positivos da sua personalidade, considerando o *Manual de classificação de forças e virtudes*¹⁷, proposto pelos doutores estadunidenses Martin Seligman e Christopher Peterson, precursores nos estudos da psicologia positiva, como forma de contrapor o *Manual de diagnóstico e estatístico de transtornos mentais* (DSM, Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders), documento que enumera uma série de distúrbios mentais e critérios para diagnosticá-los por profissionais ligados à saúde mental. Com isso, Seligman e Peterson defendem que a psicologia não precisa somente se relacionar a doenças já instaladas, mas pode atuar de modo preventivo, ou seja, evitando que tais distúrbios se instalem, auxiliando as pessoas a ser mais saudáveis e a alcançar bem-estar e felicidade.

Uma das formas propostas pelos autores para isso é viver de modo mais focado no positivo, buscando uma melhor versão do ser humano, por meio de virtudes e forças de caráter que constituem elementos éticos universais relacionados a aspectos emocionais, sociais, cívicos e cognitivos. A seguir, propomos alguns detalhamentos que podem ser explicitados aos estudantes.

- **Sabedoria e conhecimento:** envolve (1) criatividade, engenhosidade e originalidade (novas formas de pensar e de fazer as coisas, buscando sempre realizar da melhor maneira possível); (2) curiosidade (habilidade de questionar e demonstrar interesse pela exploração e pela descoberta); (3) pensamento crítico (abertura a novas ideias, buscando evidências sólidas para tomar decisões, com flexibilidade, sendo capaz de mudar de opinião); (4) amor pela aprendizagem (gostar de aprender); e (5) sabedoria (buscar referências para diferentes perspectivas da vida, construindo uma visão de mundo que faz sentido para si mesmo e, consequentemente, para os outros com quem se relaciona).
- **Coragem:** envolve (1) bravura (não recuar diante de desafios ou obstáculos, defendendo o que é certo, mesmo que haja oposição); (2) honestidade e autenticidade (viver de forma genuína e autêntica, sendo despretenso e realista); (3) perseverança (assiduidade e diligência no trabalho em diferentes tarefas cotidianas, terminando o que se começa e sentindo-se realizado ao concluir uma tarefa); (4) entusiasmo e energia (levar a vida com otimismo, entusiasmo, tal como uma aventura diária).
- **Humanidade:** articula (1) capacidade de amar e ser amado (valorizar as relações estabelecidas, compartilhar afetos e cultivar o cuidado do outro); (2) bondade e generosidade (ser bom e generoso para os outros, demonstrar apoio, realizar boas ações com verdadeiro prazer); (3) inteligência social (consciência dos sentimentos e necessidades do outro, tendo respeito por elas); (4) empatia (não é somente se colocar no lugar dos outros para sentir o que eles sentem, mas também é ver o outro, escutá-lo e reconhecê-lo em sua singularidade).
- **Justiça:** relaciona (1) cidadania, trabalho em equipe e lealdade (saber agir como membro de uma coletividade, sendo leal e dedicado e cumprindo seus deveres em prol do coletivo); (2) liderança (saber encorajar um grupo, preservar a harmonia e cultivar vínculos e inclusão, tendo capacidade de realização); (3) integridade, igualdade e justiça (tratar a todos com igualdade e imparcialidade, não permitindo que sentimentos pessoais favoreçam decisões e comportamentos).
- **Temperança:** articula (1) perdão e misericórdia (perdoar o outro e a si mesmo, considerando a misericórdia e afastando-se do sentimento de vingança); (2) modéstia e humildade (fazer o bem sem buscar holofotes, não se considerando melhor do que o outro); (3) autorregulação e autocontrole (ser disciplinado com o que se sente e o que se faz); (4) prudência, cuidado e discrição (ser cuidadoso e fazer escolhas conscientes e prudentes).
- **Transcendência:** relaciona (1) apreciação da beleza e da excelência (valorização do bom desempenho e da beleza

17. PETERSON, C.; SELIGMAN, M. E. P. *Character Strengths and Virtues: a Handbook and Classification*. New York: Oxford University Press, 2004.

em diferentes campos da vida); (2) gratidão (reconhecimento das boas coisas que nos são oferecidas); (3) esperança, otimismo e visão de futuro (crer que o futuro será bom se o presente for bem vivido e trabalhado); (4) bom humor e diversão (gostar de rir e fazer o outro rir, levando a vida com leveza e alegria); (5) espiritualidade, propósito e fé (ter crenças fortes e coerentes sobre um propósito de vida e que modelam nossas formas de agir. Nesse caso, comente com os estudantes que não se trata diretamente de religião, mas sim da compreensão de si mesmo e do entorno, buscando autorrealização e reconhecimento da verdadeira essência que energiza nossa força vital, o que pode, dependendo de cada indivíduo, envolver religiosidade).

Segunda etapa – Superpoderes: gratidão, generosidade e perdão

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Arte

Nesta etapa, os gêneros carta e diário (caderno do bem-estar) são ressignificados no contexto temático que orienta a vivência para percorrer os principais aspectos da psicologia positiva, que podem contribuir para o florescimento de comportamentos mais altruístas. Para isso, configuram-se como fundamentais as emoções positivas “gratidão”, “generosidade” e “perdão”, pois, na perspectiva teórica assumida, são ações que promovem, de fato, bem-estar, contribuindo para uma vida mais feliz.

A gratidão será praticada por meio da carta de agradecimento e do diário, denominado *Caderno do bem-estar* e que se configurará como atividade de escrita íntima para registrar práticas de agradecimento, generosidade, perdão e autoperdão. Para iniciar, solicite aos estudantes que escrevam o que significa, na opinião de cada um, gratidão, generosidade e perdão. Discuta com eles tais valores ressaltando, por exemplo, que a gratidão é o reconhecimento do outro, dos benefícios recebidos da vida e outros fatores. A generosidade, por sua vez, vincula-se às práticas solidárias e altruístas, com foco na construção colaborativa de um mundo melhor para todos. Por fim, o perdão precisa deixar de ser visto como fraqueza ou sinal de fragilidade, pois, na verdade, ele é justamente o contrário. Perdoar a si mesmo, perdoar o outro e pedir perdão são ações difíceis, configurando atos de coragem, que permitem liberar o peso de lembranças ruins que nos oprimem.

Como exercícios para o *Caderno do bem-estar*, sugira os seguintes:

- Gratidão: faça uma lista de tudo por que você pode agradecer refletindo suas necessidades atendidas.
- Generosidade: faça uma lista daquilo que pode oferecer para as pessoas e para o mundo, considerando suas virtudes e forças de caráter.
- Pedindo perdão: faça uma lista de situações em que magoou ou prejudicou pessoas. Para isso, escreva a frase: “Eu

peço perdão a [nome da pessoa], por [motivo]”. Quando se sentir preparado, fale com a pessoa.

- Perdoando o outro: faça uma lista de situações em que se sentiu magoado ou prejudicado por alguém, escrevendo a frase: “Eu perdoou [nome da pessoa], por [motivo]”. Quando se sentir preparado, fale com a pessoa.
- Autoperdão: faça uma lista de situações em que magoou ou prejudicou a si mesmo, escrevendo a frase: “Eu me perdoou, por [motivo]”.

Ao final, oriente os estudantes a escolher alguns aspectos para compartilhar com os colegas e a prosseguir com o *Caderno do bem-estar* como estratégia de autoconhecimento. Outros exercícios podem ser colocados em prática, tais como:

- Gratidão: escreva outras cartas e listas de agradecimento.
- Generosidade: faça uma lista de ações solidárias que concretizou e outras que gostaria de realizar.
- Perdão: enumere situações em que você ainda não conseguiu perdoar completamente. Faça uma escala de 1 a 5 e vá medindo os seus sentimentos em relação a cada situação com o passar do tempo. Quando considerar que alcançou o nível 5, acrescente a situação à lista de pedidos de perdão/ autoperdão.

Terceira etapa – PERMA: princípios do bem-estar

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Educação Física

Nesta etapa, os estudantes aprofundarão conhecimentos sobre alguns pilares orientadores da psicologia positiva. Para isso, poderão vivenciar a prática da pesquisa quantitativa embasada em uma escala que mede o bem-estar subjetivo dos participantes, compartilhando os resultados em relatório.

Comente com a turma que o relatório é um dos componentes fundamentais da pesquisa em diferentes campos de atuação, como o científico e o publicitário, por exemplo. Tendo como finalidade central comunicar os resultados de uma pesquisa, o relatório é o registro formal de etapas que a compõem, bem como do percurso que o pesquisador trilhou para construir um projeto, desenvolver um protótipo, defender uma ideia etc. Uma estrutura mínima para o relatório envolve a apresentação de objetivos, resumo da pesquisa, descrição da metodologia aplicada, análise dos resultados e referências pesquisadas.

No caso da pesquisa proposta, trata-se de pesquisa quantitativa, por meio da análise de questionário, com a finalidade de analisar o perfil do bem-estar psicológico do grupo focado. Explique aos estudantes que se trata de uma amostragem, tendo como finalidade levantar hipóteses sobre necessidades e sentimentos do grupo em questão. Por não ter o acompanhamento de um profissional da psicologia, os dados se tornam apenas objetos de debate e discussão para o contexto da vivência, não tendo, de fato, atribuição científica.

Se possível, algum psicólogo pode ser convidado para discutir os resultados com a turma, promovendo diálogo entre escola e comunidade, como estratégia para aprofundar o tema e refletir, juntamente com um profissional da área, sobre os índices de bem-estar apontados no questionário, debatendo táticas para elevá-los.

Quarta etapa – Saúde, práticas corporais e convivência

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Educação Física

Nesta atividade de produção textual, destaque para a turma que as práticas corporais e a atividade física são fundamentais para o nosso bem-estar e, conseqüentemente, para a nossa felicidade. Além disso, a prática esportiva e corporal pode ser uma excelente forma para o desenvolvimento humano, considerando convivência, disciplina, colaboração, competição saudável, tolerância à frustração, entre outros aspectos. Nesta etapa, refletindo sobre isso, os estudantes produzirão coletivamente uma fotorreportagem com base na pesquisa de práticas corporais e esportivas que podem aumentar o bem-estar e contribuir para o florescimento de uma vida mais feliz.

Em outros projetos, os estudantes já tiveram contato com o gênero fotorreportagem, que consiste em reportagem cuja forma composicional se centraliza no sequenciamento de fotos acompanhadas de textos-legendas ou breves textos explicativos, construindo a narrativa jornalística de modo multissemiótico. Recomenda-se que, antes da produção, caso seja necessário, os estudantes pesquisem fotorreportagens ou retomem textos produzidos em outros momentos.

Quinta etapa – Linguagem e emoções positivas

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Arte e Educação Física

Nesta etapa, os estudantes promoverão ações que provoquem emoções positivas nas pessoas. A atividade visa levá-los a refletir sobre como pequenas atitudes podem promover nossa coragem, determinação e empatia, dando um significado real e positivo à vida. A inspiração para a proposta está no filme *A corrente do bem*, de Mimi Leder (2000), baseado no romance de Catherine Ryan Hyde. É essencial que, nos moldes da sala de aula invertida, os estudantes assistam ao filme, ou, caso prefira, leiam o romance.

Antes de elaborar a corrente de ações, discutam a proposta da personagem Trevor e suas conseqüências, sobretudo aquelas ligadas às emoções positivas que despertaram. Para isso, proponha reflexões sobre cada uma das emoções positivas propostas no esquema que acompanha a atividade e discuta com a turma que ações poderão promover para despertar no outro a gratidão, a alegria, a serenidade, o interesse, a esperança, o orgulho, o divertimento, a inspiração, a admiração e o amor.

Para mais informações sobre emoções positivas, recomendamos o livro indicado nas referências comentadas: *Felicidade autêntica*: use a psicologia positiva para alcançar todo o seu potencial, de Martin Seligman (Objetiva, 2019).

Roda de experiências: avaliação parcial

Para a roda de experiências, organize a turma em círculo. Pode ser eleito um escriba para anotar palavras-chave sobre as percepções do grupo acerca das atividades. Espera-se que os estudantes recuperem conceitos relacionados às emoções positivas e às virtudes e forças de caráter potencializadas, articulando-as aos princípios do bem-estar e da qualidade de vida, como modos de construir uma cultura mais altruísta e compassiva. Explore também aspectos das diferentes áreas, como as linguagens verbais, imagéticas, multissemióticas, a escrita íntima e os usos de diferentes formas de expressão artística e corporal.

Nesse momento, ofereça *feedbacks* parciais aos estudantes, expondo suas percepções oralmente ou por escrito, bem como promova situações de autoavaliação, retomando objetivos e ações estabelecidas de acordo com o quadro inicial. Observe, para isso, as habilidades e competências enfocadas em cada etapa, conforme se apresenta a você no livro do estudante.

VIVÊNCIA 3

Conflitos na vida real e na vida virtual

Primeira etapa – O que é conflito?

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Nas vivências anteriores, os estudantes tiveram contato com os princípios gerais da comunicação não violenta e também com alguns aspectos centrais da psicologia positiva. Nesta etapa, propõe-se relacionar tais aspectos com a mediação de conflitos, discutindo, especificamente, o conceito de conflito, seus custos e supostos benefícios.

Ressalte para a turma que os conflitos existem porque existe diversidade de crenças, opiniões, ideias etc. As manifestações conflituosas podem ocorrer de modo construtivo, quando bem mediadas, ou de modo destrutivo, quando ignoradas, subestimadas ou mal administradas. É comum ocorrer comportamentos que tentam esconder os conflitos, porém essa atitude drena a energia e a vitalidade dos envolvidos e favorece o surgimento até mesmo de expressões de violência, pois contribui para o agravamento do problema. Um conflito se instaura quando o foco não é mais compreender o outro, seus interesses e desejos, muito menos negociar e propor soluções para uma questão, mas sim promover o ataque a outra pessoa, seja verbal, visual e, em casos extremos, físico. O conflito é uma “luta/disputa” que visa diminuir o outro, pois se

embasa na lógica do “eu quero/preciso ter razão”, não havendo escuta nem comunicação compassivas, apenas o desejo de sair vencedor. Quando o diálogo se encerra completamente, o conflito transforma-se em confronto, em comportamentos agressivos e violentos.

Segunda etapa – Situações de conflito: escola e cotidiano

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Arte

Com base na leitura de tiras e charge, algumas situações de conflito e violência que podem ocorrer em escolas, além de comportamentos cotidianos geradores de conflito, serão discutidos e analisados em debate. Como respostas para as questões orientadoras do debate, sugerem-se as seguintes:

1. A primeira tira representa um conflito comum entre crianças e um gestor que demonstra pouca disposição para mediar a situação de uma maneira construtiva.
2. Na segunda tira, faz-se referência ao *bullying*, um tipo de violência persistente e contínua, de caráter moral, psicológico e/ou físico, que tem como objetivo diminuir o outro. A tira traz uma crítica a esse tipo de ato, demonstrando que a vítima é, na verdade, muito mais poderosa por perdoar o agressor. O perdão simboliza o ato de uma pessoa empática, que, apesar da violência sofrida, consegue ver o outro e compreendê-lo. Cabe destacar que a violência ocorre quando não se permite diálogo, havendo, na verdade, o monólogo de quem impõe para o outro sua necessidade, seu desejo, sua crença. No conflito, há equilíbrio instável entre os poderes de quem dialoga. Na violência, um poder se sobressai desfazendo o equilíbrio.
3. Espera-se que os estudantes percebam que o conflito é algum tipo de enfrentamento e desentendimento, enquanto a violência consiste em um ato criminoso, como o *bullying*, por exemplo.
4. Espera-se que os estudantes considerem a ocorrência da boa mediação e o restabelecimento da paz como uma boa finalização para um conflito. Com a violência, há sanções criminais às quais são submetidas as pessoas que cometem algum delito. A mediação, portanto, não ocorre da mesma forma, mas existe direito à ampla defesa de todo cidadão, caso ele seja submetido a julgamento.
5. Os estudantes podem citar conflitos de ordem pessoal, considerando a forma como uma pessoa lida consigo mesma (inquietações, dissonâncias, dúvidas etc.); de ordem interpessoal, quando ocorre entre indivíduos, devido a divergência de opinião, crença, ideia etc.; de ordem intergrupal, quando envolve grupos específicos que se opõem com relação a algo. Os estudantes podem destacar violência de diferentes ordens, como: contra si mesmo (depressão, baixa autoestima, automutilação, tendências suicidas etc.); contra o outro (física, psicológica ou moral); contra a escola (vandalismo, destruição, roubo, falta de responsabilidade na manutenção ou preservação).

6. Como fatores externos, os estudantes podem citar diferentes aspectos sociais, econômicos e políticos que podem gerar manifestações de violência na escola. Os fatores internos, em geral, remetem a um contexto em que há ausência de diálogo e o predomínio de relações hostis.

Terceira etapa – Haters e trolls: o ódio e o ego nas redes

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

É fundamental oferecer aos estudantes diferentes textos multissemióticos para aprimorar as capacidades de compreensão leitora. O jornalismo digital tem construído práticas diferenciadas de edição de notícias e, principalmente, de reportagens. As trilhas jornalísticas ou reportagens em trilha consistem na sequenciação de informações, de modo que o usuário navegue por diferentes páginas e tenha acesso a *links* com vídeos, áudios, textos verbais, gráficos e infográficos etc. Explore a reportagem proposta com a turma, mostrando que ela é composta, na verdade, por uma rede de textos que se articulam e dialogam entre si. Se possível, apresente-lhes a reportagem completa. Algumas questões propostas no debate envolvem citações oriundas de vídeos e outros textos citados na reportagem. Por exemplo, a fala de Umberto Eco (“As redes sociais dão o direito de falar a uma legião de idiotas [...] É a invasão dos imbecis”), na questão 4, é mencionada na reportagem, porém, caso não seja possível assisti-la, será importante contextualizar a crítica feita, explicando que Eco, como crítico do papel dado às novas tecnologias, sobretudo no processo de disseminação de informação, explora o fato de que inúmeras pessoas se consideram “donas da verdade”, o que pode causar, muitas vezes, conflitos e até mesmo prejuízo para a coletividade. Caso queira obter mais informações, sugere-se uma pesquisa na internet da reportagem do jornal italiano *La Stampa*, que destaca o contexto da declaração que ocorreu em Turim, em uma coletiva com alguns jornalistas, após Umberto Eco receber o título de Doutor *Honoris Causa* em Comunicação e cultura na Universidade de Turim, na Itália. Se necessário, utilize mecanismo de tradução *on-line*. Já a questão 5 traz a citação de um verso da canção “Índios”, da banda brasileira Legião Urbana. Se houver possibilidade, explore a letra integralmente com os estudantes e comente que se trata de uma música lançada em 1986, que faz uma alusão crítica à chegada dos portugueses no território brasileiro, construindo uma metáfora das relações humanas, nas quais, muitas vezes, há interesses que as mobilizam, não com o objetivo de contribuir, mas de obter algum tipo de vantagem. O verso a ser analisado parte da ideia de que os portugueses deram espelhos aos índios, em troca da exploração e decorrente destruição do espaço. Ver “um mundo doente”, no caso, é compreender as reais intenções por trás desse tipo de comportamento que, aparentemente, é bom. Além disso, também é uma metáfora da perda de identidade indígena, pela catequização e por sua escravização. O artigo científico “O que aconteceu

ainda está por vir: a música 'Índios' e o ensino de história do Brasil", de Fábio Chilles Xavier, traz mais informações analíticas sobre a canção (<<http://www.criticaeducativa.ufscar.br/index.php/criticaeducativa/article/download/337/404>>; acesso em: 16 jan. 2020.). Comente com os estudantes que o trecho mencionado na questão coloca em diálogo dois momentos históricos distintos envolvendo a "descoberta" de tecnologias, o primeiro relacionado ao espelho e o segundo, às mídias digitais; ambos, contudo, revelando novas faces comportamentais e, de certo modo, tirando nossa identidade e nos escravizando.

Quarta etapa – Gestão de conflitos e inteligência socioemocional

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Na etapa, os estudantes discutirão os princípios de um currículo voltado para a inteligência socioemocional e como ele pode nos orientar na construção de um documento com estratégias para mediar conflitos.

Comente com a turma que Daniel Goleman, no livro *Inteligência emocional*, destaca os componentes citados no "Currículo da Ciência do Eu" como talentos emocionais que contribuem para o controle de impulsos, a tomada de decisões de modo mais prudente, o pensar antes de agir, a interpretação de sinais sociais e emocionais que nos levam a considerar as perspectivas do outro, entre outros fatores que contribuem não só para mediar conflitos, mas para preveni-los.

Por isso, Goleman destaca que esses talentos emocionais e sociais são fundamentais para a vida, pois revelam soluções para muitos dos problemas vividos pelos seres humanos em suas relações sociais. Exatamente por isso, destaque aos estudantes que a alfabetização emocional, defendida por Goleman, não se refere a um currículo que desenvolve atividades específicas para tal, mas traz esses talentos relacionados com a vida real, permitindo vivenciar situações e integrar tais saberes no cotidiano da escola em atividades ligadas a diferentes campos do saber. Assim como os próprios projetos integradores favorecem.

Quinta etapa – Regras de boa convivência

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Educação Física e Arte

Nesta etapa, considerando as discussões de todas as vivências, os estudantes organizarão uma assembleia para discutir e deliberar regras de boa convivência, com foco na prevenção de conflitos e também, quando ocorrerem, na sua mediação.

Roda de experiências: avaliação parcial

Nessa roda de experiências, além da enumeração de conceitos aprendidos, o enfoque é relacionar tudo o que foi aprendido

nesta e nas vivências anteriores com o tema mediação de conflitos. Com base nisso, ofereça *feedbacks* parciais aos estudantes, expondo suas percepções oralmente ou por escrito, bem como promova um momento de autoavaliação, retomando objetivos e ações estabelecidas de acordo com o quadro inicial. Observe, para isso, as habilidades e competências enfocadas em cada etapa, conforme se apresenta a você no livro do estudante

VIVÊNCIA 4

Por uma cultura altruísta na escola

Primeira etapa – Práticas institucionais de gentileza

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Nesta vivência, o intuito é colocar em prática, mais uma vez, aspectos estudados na CNV e na psicologia positiva, bem como estratégias de inteligência socioemocional, para compartilhar o que foi aprendido em uma campanha comunitária na escola para intervenção em situações de conflito observadas ou para prevenção dessas ocorrências, utilizando os princípios da gentileza. Explique à turma que essa campanha será uma proposta de intervenção no espaço escolar composta por duas peças (cartazes publicitários e painel interativo) e duas ações (uma gincana e uma vivência interativa nos moldes do Museu da Empatia).

Na primeira etapa, os estudantes analisarão peças publicitárias de uma campanha institucional para promoção de práticas de gentileza, o que poderá servir de inspiração para a criação da campanha na escola.

Segunda etapa – Gentileza na escola

Número de aulas previstas: 5

Professor(a) envolvido(a): Educação Física

Esta etapa inicia a produção da campanha da gentileza, cuja finalidade é construir um ambiente mais altruísta e, conseqüentemente, mais harmônico, pacífico e saudável. Em primeiro lugar, os estudantes exercitarão a gentileza organizando uma gincana para aprimorar tal prática por meio do contato com outros estudantes e membros da comunidade escolar. A ideia é vivenciar a gentileza e a empatia para, depois, divulgá-las e compartilhá-las.

No boxe *Entre artes*, o Profeta Gentileza José Datrino (1917-1996) é mencionado, servindo de inspiração para o início da campanha. Se considerar pertinente comente que, no álbum *Memórias, crônicas e declarações de amor*, a cantora brasileira Marisa Monte faz uma homenagem ao profeta, com a canção "Gentileza", que foi uma espécie de manifesto quando as inscrições, que haviam sido vandalizadas, foram pintadas pela Prefeitura da cidade. Após algum tempo, houve a restauração dos painéis, que foram tombados como patri-

mônio cultural da cidade. A canção pode ser analisada com os estudantes, assim como algumas das inscrições de Dadrino, facilmente encontradas em imagens na internet. Por exemplo, discuta o que significa dizer que “gentileza gera gentileza”, “gentileza gera gentileza, amor, beleza, perfeição, bondade”, “não usem problemas, usem amor”, entre outras.

Terceira etapa – A linguagem a serviço da gentileza

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Nesta atividade, os estudantes irão produzir os cartazes da campanha da gentileza, articulando-a como estratégia de prevenção de conflitos, por meio dos princípios estudados da CNV e da psicologia positiva. Retome as peças institucionais analisadas na primeira etapa e outros momentos das atividades que foram significativos para a turma, para que os estudantes possam desenvolver o conteúdo temático, definir estilo e forma composicional dos cartazes da campanha.

Quarta etapa – Florescer: árvore da vida

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a): Arte

Nesta etapa, como parte da campanha da gentileza, os estudantes criarão um painel interativo para mobilizar a comunidade a participar da intervenção relacionada ao Museu da Empatia, proposto na última etapa. Oriente-os a seguir o passo a passo detalhado na atividade. Já no início, peça à turma que considere a confecção do painel, inspirado na *Árvore da vida*, de Gustav Klimt, como uma obra interativa a ser finalizada pelos participantes que interajam com a instalação do museu.

Quinta etapa – Museu da Empatia na escola

Número de aulas previstas: 7

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Arte

Retome a abertura do projeto com os estudantes e o contato estabelecido com o Museu da Empatia, uma proposta itinerante que já visitou vários países, com a finalidade de levar experiências que podem aprimorar nossa capacidade de olhar o mundo com os olhos de outras pessoas. Nesta etapa final, como parte da campanha da gentileza, os estudantes irão construir uma intervenção interativa que replique essa proposta na escola. Siga as orientações detalhadas na atividade e lembre-os que o painel interativo, da atividade anterior, fará parte do museu.

Avaliação final e roda de experiências

Recomendamos retomar objetivos, ações e discutir questões propostas na roda, conforme encaminhamentos sugeridos desde a primeira vivência, tendo como enfoque a avaliação formativa e os princípios autoavaliativos da autorregulação da aprendizagem.

Na avaliação final, contudo, o estudante terá mais questões para refletir, considerando a percepção da turma, dos grupos de trabalho e também sua autoavaliação ao longo de todo o processo. Por isso, nesse momento, há retomadas de aspectos desenvolvidos durante as quatro vivências que compõem o projeto.

Será fundamental que você registre as percepções dos estudantes, bem como forneça um *feedback* final para a turma, considerando o que foi bem desenvolvido coletiva e individualmente e o que poderá ser retomado em outros momentos de aprendizagem.

PROJETO

5

Por uma agência transformadora no mundo do trabalho

Orientações gerais

• Tema integrador, objetivos e justificativa

Neste projeto, considera-se o conceito de protagonismo ligado ao termo “agência”, no sentido de “capacidade de agir, de realizar uma atividade”, buscando explorar atitudes empreendedoras que podem tornar o jovem um agente transformador também no mundo do trabalho (tema contemporâneo transversal). O protagonismo é uma competência essencial no campo do trabalho, pois envolve autoconhecimento e gestão da carreira, implicando um espírito empreendedor, responsável por suas escolhas e decisões. No decorrer das etapas do projeto, o jovem vivenciará atividades como protagonista de

sua vida profissional e também como agente transformador de seu entorno.

Parte-se da reflexão sobre si, da elaboração de um plano de carreira e de metas, para o empreendedorismo social, engajado na construção de uma proposta de negócio, embasada nos princípios da economia solidária. Com isso, pretende-se estimular a adoção de um propósito comum e a aplicação de potencialidades pessoais para desenvolvê-lo, promovendo o engajamento em uma prática de inovação e aprendizado colaborativo. A partir de tal vivência, cada estudante terá ainda mais subsídios para delinear seu trajeto profissional, considerando a identificação com determinada vocação e/ou relação de trabalho (ou seja, sua atuação como empregado, cooperado, autônomo ou empreendedor e também sua relação

com a prática do voluntariado), o que implicará diretamente a escolha de carreira.

Para isso, propõem-se quatro **objetivos gerais**:

- Buscar autoconhecimento a partir da reflexão sobre potencialidades pessoais, propósito, vocação, relações de trabalho, atitudes empreendedoras e profissões, entendendo o mundo do trabalho como uma dimensão essencial da vida.
- Construir um plano de carreira considerando princípios de autogestão a partir de reflexões sobre oportunidades de trabalho para jovens e da construção de um perfil profissional, tendo como base a produção de currículo e o propósito anteriormente estabelecido.
- Produzir um plano financeiro e um orçamento pessoal como forma de assumir postura protagonista com foco na cidadania financeira, o que envolve escolher determinadas atitudes de espírito empreendedor.
- Criar uma proposta para um empreendimento solidário baseando-se no engajamento coletivo em prol do desen-

volvimento de sua comunidade, vivenciando, com isso, uma prática empreendedora.

Os objetivos se justificam, pois, em primeiro lugar, o autoconhecimento é passo fundamental para identificar propósito e vocação, bem como os aspectos que abrangem a escolha profissional. Em segundo lugar, a construção de um plano de carreira permite que o estudante vivencie tanto o seu contexto de inserção inicial no mercado de trabalho como se prepare para alcançar metas que envolvam formação e a tomada de atitudes empreendedoras no autogerenciamento da carreira. Outro ponto importante é a reflexão sobre cidadania financeira, o que permite ao estudante analisar, a partir do seu contexto socioeconômico, as estratégias que precisará trilhar para alcançar suas metas. Por fim, vivenciar o processo de incubação de um empreendimento constituído com base nos princípios da economia solidária permitirá que o estudante assuma o papel de agente transformador de sua comunidade, colocando em prática atitudes empreendedoras e fortalecendo o senso crítico e participativo sobre questões coletivas.

🌟 Quadro geral

Professor(a) orientador(a)	Recomenda-se, neste projeto, que o(a) professor(a) de Língua Inglesa seja o(a) orientador(a) do processo de aprendizagem, já que, como língua de comunicação global, o Inglês torna-se essencial no mundo do trabalho. Nessa condução, sugere-se parceria com o(a) professor(a) de Língua Portuguesa, assumindo uma perspectiva bilíngue em determinadas atividades.
Pilares da educação no século XXI	Os pilares são desenvolvidos nas quatro vivências, de modo articulado, porém, em cada vivência, há foco em um: <ul style="list-style-type: none"> • Aprender a ser – Vivência 1: Autoconhecimento, protagonismo e empreendedorismo • Aprender a conhecer – Vivência 2: Em busca do primeiro emprego • Aprender a conviver – Vivência 3: Protagonismo financeiro e empreendedorismo • Aprender a fazer – Vivência 4: Incubadora de empreendimentos solidários
Competências	Competências gerais: 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10 Competências específicas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Habilidades	(EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG105), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG303), (EM13LGG304), (EM13LGG305), (EM13LGG401), (EM13LGG402), (EM13LGG403), (EM13LGG602), (EM13LGG603), (EM13LGG703), (EM13LGG704), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP11), (EM13LP12), (EM13LP15), (EM13LP18), (EM13LP19), (EM13LP20), (EM13LP22), (EM13LP25), (EM13LP26), (EM13LP27), (EM13LP28), (EM13LP30), (EM13LP34), (EM13LP35)
Práticas de linguagem envolvidas	Mandala, verbete, cartum, gráfico, infográfico, lista, ficha técnica de profissão, texto informativo, currículo, entrevista de emprego, plano de carreira, conto, glossário, plano financeiro, orçamento pessoal, painel, releitura de obra de arte, texto científico, quadro, exposição oral, proposta de empreendimento solidário, minifeira de inovações
Produções parciais	Ficha técnica de profissão, plano de carreira, plano financeiro e orçamento pessoal
Produto final	Proposta de empreendimento solidário e minifeira de inovações
Recursos necessários	<ul style="list-style-type: none"> • computador com acesso à internet*; • projetor ou papel Kraft/cartolina e canetas, canetão, lápis etc.; • dicionários <i>on-line</i> (ou físicos) de português e de inglês; • papéis adesivos coloridos.

* As pesquisas na internet podem ser realizadas na escola, em casa ou em outros locais aos quais os estudantes tenham acesso. Se não houver possibilidade de realizar a pesquisa, será importante fazer um levantamento prévio de materiais sobre o protagonismo e empreendedorismo no mundo do trabalho.

• Cronograma trimestral

Partindo dos mesmos princípios organizativos utilizados desde o primeiro projeto, este também está estruturado trimestralmente, com uma carga horária total de 72 horas, não ultrapassando 8 horas-aula semanais¹⁸.

Meses	Semanas			
	1	2	3	4
1	Abertura (2 aulas) Vivência 1 Etapa 1 (3 aulas)	Vivência 1 Etapas 2 e 3 (7 aulas)	Vivência 1 Etapas 4 e 5 (7 aulas)	Vivência 2 Etapas 1 e 2 (6 aulas)
2	Vivência 2 Etapas 3 e 4 (7 aulas)	Vivência 2 Etapa 5 (4 aulas) Vivência 3 Etapa 1 (4 aulas)	Vivência 3 Etapas 2 e 3 (4 aulas)	Vivência 3 Etapas 4 e 5 (5 aulas)
3	Vivência 4 Etapas 1 e 2 (7 aulas)	Vivência 4 Etapa 3 (6 aulas)	Vivência 4 Etapas 4 e 5 (8 aulas)	Autoavaliação e avaliação final (2 aulas)

• Referências comentadas

Gerais

- MAGALHÃES, M. C. C.; MAGALHÃES, S. A. Ensino-aprendizagem de inglês: mercado de trabalho e vida profissional. In: LIBERALI, F. C. (org.). *Inglês: linguagem em atividades sociais*. São Paulo: Blucher, 2016, p. 148-162.

As autoras propõem atividades sociais ligadas ao ensino-aprendizagem de língua estrangeira em contextos sociais múltiplos, sobretudo, relacionados aos motivos que levam estudantes do ensino médio a agir na vida concreta, considerando o mercado de trabalho e a vida profissional em contextos de multiletramentos.

- MARCOVITCH, J.; SAES, A. M. (org.). *Pioneirismo e educação empreendedora: projetos e iniciativas*. São Paulo: Com-Arte, 2018. Disponível em: <<http://www.livrosabertos.sibi.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/download/192/174/818-1?inline=1>>. Acesso em: 10 jan. 2020.

Coletânea de artigos que envolvem a proposição e análise de projetos desenvolvidos no final do curso “Pioneirismo e Educação Empreendedora” da Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade da Universidade de São Paulo (FEA-USP), nos quais se apresentam diferentes formas de disseminar a cultura empreendedora por meio da educação.

- IDEO. *Design Thinking para educadores*. Versão em português: Educadigital, s/d. Disponível em: <<https://www.dtparaeducadores.org.br/site/material/>>. Acesso em: 8 jan. 2020.

IDEO é um escritório de *design* global cujo propósito é oferecer uma abordagem humanizada para crescimento e

inovação de organizações públicas e privadas. Nesse material, com versão em português do Educadigital, o *design thinking* é pensado para o contexto escolar, apresentando sugestões de abordagem e projetos direcionados à formação do professor.

Complementares

- LANA, T. P. *Exclusão financeira e sua relação com a pobreza e desigualdade de renda no Brasil*. Tese de Doutorado. UFMG. Rio de Janeiro, BNDES, 2015. Disponível em: <<https://web.bnades.gov.br/bib/jspui/handle/1408/5601>>. Acesso em: 10 jan. 2020.

Tese vencedora do 34º Prêmio BNDES de Economia, realizado em 2013-2014, na qual o pesquisador apresenta dados sobre exclusão financeira relacionados a perfis familiares, considerando o comportamento financeiro de beneficiados em programas sociais de transferência de renda, em geral, caracterizados pelo processo de exclusão do sistema financeiro nacional.

- SOUZA, A. R. de; ZANIN, M. *A economia solidária e os desafios globais do trabalho*. São Carlos/SP: Edufscar, 2017.

Coletânea de artigos científicos que apresenta um amplo painel de experiências e análises envolvendo a economia solidária, discutindo temas como cooperativismo, autogestão, políticas públicas, desenvolvimento territorial e formação de empreendimentos econômicos solidários.

Orientações específicas

• Abertura

A partir do quadro, o(a) professor(a) de Arte pode convidar os estudantes a observar as feições dos trabalhadores das fábricas, com suas representações étnicas distintas, carregando em comum o olhar cansado e sem esperança. Ao fundo, é possível também visualizar as chaminés das fábricas. Discuta essa visão de mundo que traz, entre outras possibilidades, o trabalho como forma de exploração da vulnerabilidade humana. Na última vivência, os estudantes retomarão a leitura do quadro para construir uma releitura coletiva, com base nas novas perspectivas construídas ao longo do projeto.

A tela pode ser analisada em diálogo com canções como “Cidadão”, de Zé Ramalho, “Construção”, de Chico Buarque e também com o poema “O operário em construção”, de Vinicius de Moraes. Outra possibilidade é apresentar o filme *Tempos Modernos*, de Charles Chaplin (1936), promovendo uma discussão sobre o triste processo de alienação na execução do trabalho no período da Revolução Industrial, avaliando se essa alienação ainda existe na atualidade e de que forma se apresenta. Com isso, será possível debater de que modo um trabalhador pode sair dessa condição alienante, assumindo uma atitude protagonista e um espírito empreendedor. É importante anotar algumas hipóteses iniciais dos estudantes para retomá-las no momento da releitura da tela *Operários*.

As atividades de leitura de filme, canções e tela são sugestões de ações prévias e preparatórias para o projeto, podendo ser organizadas pela metodologia da sala de aula invertida. A

18. Em caso de dúvidas sobre a carga horária e a distribuição de aulas, retome o projeto 1, no qual se justifica tal organização, considerando vivências e etapas dos projetos.

partir disso, sugere-se ainda que os estudantes possam levantar hipóteses sobre as questões contemporâneas ligadas ao mundo do trabalho. Por exemplo, permita que eles exponham crenças e valores e decorrentes inseguranças relacionadas ao seu próprio futuro profissional. Além disso, considerando o contexto do século XXI e o avanço tecnológico, instigue-os a imaginar como o mercado de trabalho e suas relações já estão sendo transformadas em relação à empregabilidade e à sustentabilidade.

🌟 Vivências, avaliação formativa e autorregulação da aprendizagem

Na primeira vivência, *Autoconhecimento, protagonismo e empreendedorismo*, os estudantes irão refletir sobre propósito, vocação profissional, possibilidades de atuação e profissões, tendo como foco o entendimento de si e do contexto do mundo do trabalho, de modo a contribuir para seu projeto de vida. O pilar “aprender a ser” compreende o trabalho com o desenvolvimento da personalidade, sensibilidade, responsabilidade pessoal, mobilizando uma postura engajada na compreensão de contextos contemporâneos que envolvem o mundo do trabalho. Assim, como **objetivo específico**, espera-se, nessa vivência, que o estudante:

- compreenda a importância do autoconhecimento para o desenvolvimento de uma postura engajada e empreendedora no mundo do trabalho (competências gerais: 3, 4, 6, 7, 8; específicas: 1, 2, 3, 4, 5, 7).

Em busca do primeiro emprego tem a finalidade de possibilitar que o estudante percorra diferentes conhecimentos ligados ao mundo do trabalho, participando de diferentes práticas de linguagem que envolvem a inserção no mercado profissional. O pilar “aprender a conhecer” enfoca, nesse caso, aprender a aprender, buscando a autogestão e a aplicação do conhecimento na escolha de carreira e dos primeiros passos profissionais. Traçado o seguinte **objetivo específico**, espera-se que o estudante:

- analise seu plano de carreira como uma das estratégias necessárias para traçar uma trajetória profissional, compreendendo com flexibilidade e adotando uma postura embasada pela autogestão (competências gerais: 3, 4, 6, 7, 8; específicas: 1, 3, 4, 5, 7).

A terceira vivência, *Protagonismo financeiro e empreendedorismo*, tem como objetivo discutir cidadania financeira, o que pressupõe relacionar “educação e inclusão financeiras”, bem como proteção ao consumidor, consumo consciente e participação no sistema financeiro. Nesse caso, o enfoque está no “aprender a conviver”, entendendo que a educação financeira, nesse contexto de cidadania, implica a realização de escolhas que impactam não somente na vida pessoal, mas no âmbito familiar e também em toda a coletividade. A partir do seguinte **objetivo específico**, espera-se que o estudante:

- compreenda que o planejamento financeiro é parte fundamental no desenvolvimento de um espírito empreendedor, que considera a coletividade, o que integra uma postura protagonista no mundo do trabalho (competências gerais: 3, 4, 6, 7, 8; específicas: 1, 2, 3, 4, 5, 6).

Por fim, em *Incubadora de empreendimentos solidários*, o objetivo é levar o estudante a participar de uma prática empreendedora real, baseada nos princípios cooperativistas, com foco no desenvolvimento e inovação da própria comunidade. O “aprender a fazer” evidencia, sobretudo, a construção de uma atitude emancipada das relações de trabalho, criando uma consciência agentiva transformadora, baseada em resiliência, cooperação/colaboração, diversidade, participação social e responsabilidade. Por meio do **objetivo específico** a seguir, espera-se que o estudante:

- reconheça-se como um agente transformador, engajado no desenvolvimento de sua comunidade por meio de suas potencialidades aplicadas a princípios e valores que orientam a economia solidária (competências gerais: 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10; específicas: 1, 3, 5, 6, 7).

Tais objetivos específicos ligam-se diretamente às competências gerais e específicas incluídas em cada vivência. É essencial que tais aspectos sejam apresentados aos estudantes como práticas autorregulatórias que implicam motivação e planejamento das ações necessárias para as aprendizagens envolvidas. Na autorregulação da aprendizagem, é fundamental que os estudantes saibam os objetivos a alcançar e compreendam as ações que devem ser planejadas e/ou realizadas para isso. Desse modo, articula-se a cada habilidade da BNCC vinculada às atividades propostas uma ação que pode ser explicitada aos estudantes durante cada etapa.

Autorregulação de aprendizagem

Habilidades da BNCC envolvidas	Antecipação e planejamento de ações com base nas habilidades da BNCC
(EM13LGG101)	Analisar processos de produção e circulação de discursos em mandala, gráfico, infográfico, texto informativo, conto, glossário, plano financeiro, texto de divulgação científica, verbete.
(EM13LGG102)	Analisar visões de mundo presentes nos discursos veiculados em gráfico, infográfico, texto informativo, conto e práticas do mundo do trabalho.
(EM13LGG103)	Examinar o funcionamento das linguagens em mandala, gráfico, infográfico, texto informativo, conto, glossário, plano financeiro, texto de divulgação científica, verbete.
(EM13LGG104)	Experimentar diferentes linguagens, em produção de textos relacionados ao empreendimento solidário a ser criado.

(EM13LGG105)	Experimentar processos de remediação de produções multissemióticas (painel e releitura).
(EM13LGG301)	Produzir individualmente mandala, currículo, entrevista de emprego, plano de carreira, orçamento pessoal, e, de modo colaborativo, guia de profissões, pesquisa, plano de empreendimento solidário.
(EM13LGG302)	Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes nos discursos em diferentes textos analisados.
(EM13LGG303)	Debater questões polêmicas de relevância social ligadas ao mundo do trabalho.
(EM13LGG304)	Formular propostas de empreendimento solidário.
(EM13LGG305)	Mapear possibilidades de atuação social para criar proposta de empreendimento solidário, de maneira crítica, criativa e ética.
(EM13LGG401)	Analisar criticamente textos em Língua Inglesa, vinculados aos contextos de uso e ao conteúdo temático da vivência.
(EM13LGG402)	Utilizar a Língua Inglesa de modo contextualizado e adequado à situação comunicativa, ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso.
(EM13LGG403)	Fazer uso do Inglês como língua de comunicação global em atividades de leitura, análise e produção de texto.
(EM13LGG503)	Vivenciar jogos cooperativos e <i>performances</i> ligadas ao mundo do trabalho.
(EM13LGG602)	Fruir e apreciar esteticamente obra de arte e conto.
(EM13LGG603)	Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (mandalas, releitura, <i>performance</i>).
(EM13LGG703)	Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais no planejamento do empreendimento solidário.
(EM13LGG704)	Investigar aspectos ligados ao mundo do trabalho e aos usos das linguagens nesse contexto.
(EM13LP01)	Relacionar textos a suas condições de produção e circulação (leitor/audiência previstos, objetivos, pontos de vista e perspectivas, papel social do autor, época etc.).
(EM13LP02)	Relacionar partes dos textos propostos e pesquisados, tanto na produção como na leitura/escuta, com foco na coesão e coerências textuais.
(EM13LP11)	Fazer curadoria de informação ligada às atividades de pesquisa.
(EM13LP12)	Selecionar informações, dados e argumentos em fontes confiáveis, impressas e digitais, e utilizá-los de forma referenciada.
(EM13LP15)	Planejar, produzir, revisar, editar, reescrever e avaliar textos escritos e multissemióticos (ficha técnica de profissão, plano de carreira, plano financeiro e orçamento pessoal, proposta de empreendimento solidário e minifeira de inovações).
(EM13LP18)	Utilizar <i>softwares</i> de edição de textos, além de ferramentas e ambientes colaborativos para criar textos e produções multissemióticas em conformidade com as propostas apresentadas.
(EM13LP19)	Apresentar-se por meio de textos multimodais diversos (Ikigai e currículo).
(EM13LP20)	Compartilhar interesses e problemas/questões ligados ao mundo do trabalho.
(EM13LP22)	Produzir, de forma colaborativa, guia de profissões.
(EM13LP25)	Participar de reuniões na escola, exercitando a escuta atenta, respeitando seu turno e tempo de fala, posicionando-se de forma fundamentada, respeitosa e ética.
(EM13LP26)	Relacionar textos normativos que envolvam a definição de direitos e deveres aos seus contextos de produção, motivações e finalidades (infográfico, glossário financeiro).
(EM13LP27)	Engajar-se na busca de solução de problemas que envolvam a coletividade (empreendimento solidário).
(EM13LP28)	Organizar situações de estudo e utilizar procedimentos e estratégias de leitura adequados ao planejamento do empreendimento solidário.
(EM13LP30)	Investigar questões relacionadas ao mundo do trabalho e às práticas envolvidas com economia solidária.
(EM13LP34)	Produzir apresentações orais para uma minifeira de inovações.
(EM13LP35)	Utilizar adequadamente ferramentas de apoio a apresentações orais.

Nas etapas de cada vivência, os objetivos específicos e o quadro de ações são estratégias da avaliação formativa a serem considerados por você. Registre *feedbacks* parciais para que os estudantes recebam de modo contínuo estratégias e reflexões que os permitam avaliar processos, identificar erros e criar estratégias para avançar na aprendizagem. Ao final da vivência, aproveite o espaço destinado às rodas de experiência, em que se pode retomar o quadro com os estudantes, para proceder com a autoavaliação, identificando ações realizadas de modo completo ou parcial, adequadas ou inadequadas aos objetivos propostos.

VIVÊNCIA 1

Autoconhecimento, protagonismo e empreendedorismo

Primeira etapa – Mandala Ikigai: razão de ser

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Arte e Língua Portuguesa

Na primeira vivência, os estudantes irão percorrer alguns temas que relacionam juventude e o mundo do trabalho, articulando-os ao princípio do protagonismo juvenil. Para isso, eles vão refletir sobre conceitos como propósito, vocação profissional, diferentes relações de trabalho, empreendedorismo e profissão. Para iniciar, cada estudante produzirá sua mandala Ikigai, prática oriental que envolve autoconhecimento e propósito. Explique aos estudantes que essa filosofia oriental considera cinco passos para construir o Ikigai:

- (1) Começar pequeno, que remete ao processo, à trajetória da experiência humana que leva ao crescimento;
- (2) Libertar-se, que remete à descoberta de si e do que lhe faz feliz, desprendendo-se de padrões;
- (3) Harmonia e sustentabilidade, passo que orienta a harmonia pessoal e com o entorno, tendo a sustentabilidade ligada a esses dois aspectos;
- (4) A alegria das pequenas coisas, que envolve a percepção da importância do celebrar os mínimos detalhes em diferentes tipos de situação;
- (5) Estar no aqui e agora, que indica a necessidade de desprender-se do passado, do que deu errado, e sair do plano da imaginação, para viver o presente, pois as experiências no aqui e agora, além de efêmeras, são o que permitem construir uma vida plena.

Para mais informações sobre o Ikigai e seus princípios, recomendamos a publicação *IKIGAI*: os cinco passos para encontrar seu propósito de vida e ser mais feliz, de Ken Mogi (Astral Cultural, 2018). Ken Mogi é pesquisador da Sony Computer Science Laboratories e professor visitante do Instituto de Tecnologia de Tóquio.

Segunda etapa – Propósito e vocação profissional

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Língua Inglesa

Nesta etapa, os estudantes refletirão sobre suas potencialidades e como elas podem estar vinculadas a uma vocação profissional. A partir dessa atividade, inúmeras atividades de leitura, análise e produção em Língua Inglesa serão apresentadas e também sugeridas no decorrer das vivências. O objetivo, com isso, é contextualizar o ensino-aprendizagem de língua estrangeira com a criação de ambientes propícios aos interesses das juventudes e às próprias necessidades do mundo contemporâneo. A ideia é possibilitar aos estudantes diferentes práticas de linguagem relacionadas à sua inserção no mercado de trabalho, tanto em Inglês como em Português, para que possam vivenciar situações de aprendizagem criativas e situadas, que possibilitem o agir responsável nesse campo de atuação.

Para isso, a atividade propõe, portanto, que os estudantes leiam texto informativo e charge, cada qual em uma língua, porém dialogando pelo conteúdo temático. Ao final, o estudante será convidado a representar artisticamente o que considera, ainda que de modo inicial, sua vocação profissional.

Terceira etapa – Relações de trabalho

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Língua Inglesa

Nesta etapa, propõe-se uma reflexão sobre a distinção entre emprego e trabalho, e uma pesquisa que envolve diferentes terminologias ligadas às relações de trabalho que podem ser estabelecidas com o propósito de analisar diferentes formas de atuação no contexto profissional. Como sugestões para as terminologias pesquisadas, apresentam-se:

- **Voluntário:** indivíduo que exerce atividade não remunerada prestada por livre e espontânea decisão a entidade pública de qualquer natureza ou a instituição privada de fins não lucrativos, com as mais diferentes finalidades.
- **Empregado:** pessoa física que trabalha todos os dias ou periodicamente, sendo trabalhador subordinado e assalariado.
- **Cooperado:** membro de cooperativa (sociedade de pessoas, com forma e natureza jurídica próprias, de ordem civil, constituída para prestar serviços aos associados). Podem ser operários, artífices ou pessoas com a mesma profissão ou mesmo ramo de atuação que, na qualidade de associados, prestam serviços a terceiros, sendo conjuntamente responsáveis pela gestão da cooperativa.
- **Autônomo:** trabalhador que desenvolve o serviço ou a obra contratada a uma ou mais pessoas, de forma independente, sendo que sua atuação é por conta própria, assumindo os riscos da sua própria atividade.
- **Empreendedor:** aquele que cria e conduz um negócio próprio.

Depois, disso, os estudantes analisarão um gráfico produzido a partir de resultados de uma pesquisa realizada pela OIT (Organização Internacional do Trabalho), divulgada em 2019. Além de fornecer um retrato da situação do trabalho no

mundo, por meio de dados concretos, a atividade permite que o estudante se posicione sobre essa situação, conectando-a ao seu próprio propósito e plano de carreira.

Quarta etapa – Empreendedorismo e profissional do futuro

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Língua Inglesa e Educação Física

Na primeira parte da atividade, os estudantes lerão um infográfico em Inglês no qual se apresentam comportamentos e questões que deverão ser respondidas pelos estudantes, identificando, com isso, algumas características empreendedoras que constituem suas potencialidades e quais podem ser mais bem desenvolvidas. Os itens do infográfico envolvem:

- Flexibilidade: você pode se adaptar facilmente a coisas inesperadas ou novas situações?
- Tomada de decisão: você é bom em tomar decisões? Consegue liderar uma equipe?
- Automotivação: você pratica a automotivação?
- Dedicação: você é capaz de se concentrar em um projeto? Está disposto a passar longas horas para alcançar objetivos?
- Comunicação: você é um bom comunicador e consegue convencer pessoas?
- Negociação: você tem habilidades para negociar e estabelecer acordos?
- Criatividade: você costuma pensar “fora da caixa”?
- Conhecimento: você valoriza o conhecimento? Tem acesso ao conhecimento da área em que gostaria de entrar?

Ao final das respostas, espera-se que os estudantes compreendam que empreendedorismo pode tanto se ligar à ideia de comando do próprio negócio como a uma atitude no campo profissional ou pessoal. Partindo disso, eles produzirão uma lista bilingue com base nas habilidades essenciais ao profissional do século XXI. Esse glossário bilingue pode ser configurado com a utilização de múltiplas semioses ou considerando mídias digitais, se possível.

As informações do box *Foco no trabalho* podem gerar uma importante discussão sobre a chamada “geração nem-nem” e o perfil dos jovens que a representam, bem como causas e consequências de comportamentos relacionados a ela, buscando desconstruir que se trata de pura ociosidade, como o senso comum aponta. Tais informações também podem ser associadas ao gráfico analisado na etapa anterior.

Após essa atividade, os estudantes participarão da *performance “Clown empreendedor”*, que poderá ser conduzida pelos professores de Arte e Educação Física. O objetivo é trazer os processos criativos presentes na linguagem do palhaço como representação metafórica e artística das habilidades empreendedoras analisadas no infográfico anterior. Se considerar mais apropriado à turma, o trabalho poderá ser realizado em grupo, produzindo uma *performance* coletiva. A ordem das apresentações e o tempo de cada uma podem ser

decididos pelos estudantes, considerando suas orientações de espaço e data.

Ao final da atividade, será muito importante que os estudantes discutam sobre as personagens que apresentaram características mais criativas e inovadoras, a fim de eles mesmos chegarem à conclusão de quem merece a vaga de emprego. Durante as atividades, explore os movimentos da arte circense e também as atitudes empreendedoras que se destacaram.

Para mais informações sobre a linguagem do palhaço e arte circense, recomendamos a dissertação de mestrado *O corpo cômico: um mergulho no ri[s]o do palhaço*, de Diocélio Batista Barbosa, defendida na Universidade Federal do Rio Grande do Norte, no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, em 2018 (disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/25536/1/DiocelioBatistaBarbosa_DISSERT.pdf>; acesso em: 10 jan. 2020). Também indicamos a tese de doutorado *Caçadores de risos: o mundo maravilhoso da palhaçaria*, de Demian Moreira Reis, defendida na Universidade Federal da Bahia, no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, em 2010 (disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/9257/3/Tese%20Demian%20%282%29%20Copy.pdf>>; acesso em: 10 jan. 2020).

Quinta etapa – Guia de profissões

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Nesta atividade de produção, cada estudante produzirá a ficha técnica de uma profissão de seu interesse, conforme o detalhamento que a atividade propõe. Depois, coletivamente, irão organizar um *Guia de profissões* que servirá para consulta da classe e também de outras turmas. Recomendamos que a pesquisa sobre profissões seja realizada fora do espaço da sala de aula, nos moldes da sala de aula invertida.

O objetivo central é que os estudantes possam ter contato com uma variedade de informações sobre profissões, cursos, instituições de ensino etc. Se considerar pertinente, a turma pode ser organizada em grupos por áreas do conhecimento e iniciar a pesquisa fazendo um levantamento de formas de atuar em cada área, ampliando o número de profissões pesquisadas.

A ideia é que os estudantes organizem uma publicação digital, contudo, se não for possível, podem montar painéis para serem expostos na escola. Outra opção é criar uma versão impressa para ficar disponível na biblioteca ou em espaço coletivo de leitura. Outra possibilidade é expandir a atividade e realizar uma feira de profissões, convidando, se for viável, profissionais de algumas das áreas escolhidas pelos estudantes para um bate-papo com as turmas.

Roda de experiências: avaliação parcial

Para a roda de experiências, organize a turma em círculo. Pode ser eleito um escriba para construir a lista de conceitos, bem como anotar palavras-chave sobre as percepções do

grupo acerca das atividades e do tema integrador do projeto (protagonismo juvenil). Discuta as questões orientadoras da roda e ofereça *feedbacks* parciais aos estudantes, apresentando suas percepções oralmente ou por escrito, bem como promova um momento de autoavaliação, retomando objetivos e ações estabelecidas de acordo com o quadro inicial. Observe, para isso, as habilidades e competências enfocadas em cada etapa, conforme se apresenta a você no livro do estudante.

VIVÊNCIA 2

Em busca do primeiro emprego

Primeira etapa – Cidadania e trabalho formal: canais de oportunidades

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Língua Inglesa

Na atividade proposta, os estudantes pesquisarão algumas formas de ingresso no mercado de trabalho e decorrentes canais de oportunidades. Antes de iniciá-la, será muito produtivo se, em sua turma, houver algum jovem estudante que trabalha ou já exerceu alguma atividade profissional. Peça que relate suas experiências e trajetórias. Além disso, faça um levantamento na turma sobre quem está procurando emprego e solicite que compartilhem o que os motiva e o que esperam conseguir. É possível também solicitar aos estudantes que colem relatos de amigos e parentes sobre as experiências do primeiro emprego, buscando humanizar o mundo do trabalho pelo contexto real dos jovens. Além disso, um momento de discussão sobre como observam a vida dos adultos que trabalham pode ser bastante eficiente para pensar em resiliência e superação. Muitos trabalhadores precisam se submeter a grandes deslocamentos, ao transporte público superlotado e a outras questões que os estudantes podem debater e refletir coletivamente.

Depois, na discussão da pesquisa, pode-se explicitar que o programa voltado ao aprendiz tem como objetivo a inserção de jovens entre 14 e 24 anos no mercado de trabalho, os quais precisam estar vinculados a uma ONG, escola técnica ou do Sistema S (Senai, Senac, Senar, Senat e Sescop), devem passar pela aprendizagem teórica em alguma dessas instituições e colocá-la em prática em empresas por meio de contrato em regime CLT (Consolidação das Leis Trabalhistas). Já o estagiário pode ser integrado por meio de um contrato normalmente selado por empresas recrutadoras; o programa de estágio oferece a oportunidade de colocar em prática os fundamentos teóricos apreendidos no ensino ainda em curso, bem como vivenciar o cotidiano da profissão pretendida. O portal do CIEE (Centro de Integração Empresa-Escola) apresenta várias questões que podem servir de base para a pesquisa dos estudantes. Com relação especificamente às questões propostas, comente:

1. O estágio não cria vínculo empregatício, mas o contrato de estágio estabelece determinadas normas para empresa e estagiário. Em muitos cursos técnicos, tecnológicos e de graduação, o estágio é obrigatório para obtenção do diploma. Há também modalidades de estágio não obrigatório que não se vinculam a um curso, mas têm o objetivo de enriquecer a formação profissional dos estudantes. O jovem aprendiz possui vínculo empregatício, devendo ter registro em sua Carteira de Trabalho e Previdência Social (CTPS). O contrato de aprendizagem é um tipo de contratação especial por prazo determinado, permitido apenas ao empregador inscrito no programa de aprendizagem do Governo Federal que se compromete a oferecer formação técnico-profissional compatível com o desenvolvimento do jovem estudante.
2. O aprendiz tem direito a um salário-mínimo proporcional às horas trabalhadas, que podem variar de 20 a 30 horas semanais. Todos os direitos trabalhistas são garantidos ao aprendiz (férias, 13º salário, FGTS e outros). O estágio obrigatório não pode ser remunerado. Em caso de estágio não obrigatório, muitos empregadores oferecem bolsa-auxílio, auxílio-transporte e/ou outros benefícios, de acordo com o que determina a legislação. Após um ano, o estagiário tem direito a 30 dias de recesso. A carga horária de um estagiário não pode ultrapassar 6 horas diárias e 30 horas semanais.
3. O jovem entre 14 e 24 anos pode ser aprendiz, não havendo limite de idade em caso de jovens com deficiência. Para o estagiário, a idade mínima é 16 anos, não havendo limite máximo.
5. A resposta dependerá da pesquisa feita pelos estudantes. Oriente-os a anotar, no caso das principais oportunidades: características da vaga, orientações sobre como fazer a inscrição, perfil esperado do candidato etc. Explique que eles deverão arquivar essa vaga, pois, com base nela, outra atividade será realizada: a produção de um currículo.

Sobre a prática do voluntariado, destaque que, para a ONU, “voluntário é o jovem, adulto ou idoso que, devido a seu interesse pessoal e seu espírito cívico, dedica parte do seu tempo, sem remuneração, a diversas formas de atividades de bem-estar social ou outros campos. O voluntariado traz benefícios tanto para a sociedade em geral como para o indivíduo que realiza tarefas voluntárias. Ele produz importantes contribuições tanto na esfera econômica como na social e contribui para uma sociedade mais coesa, através da construção da confiança e da reciprocidade entre as pessoas. Ele serve à causa da paz, pois abre oportunidades para a participação de todos” (disponível em: <<https://nacoesunidas.org/vagas/voluntariado/>>; acesso em: 10 jan. 2020).

Explore com os estudantes o *layout* da página da internet. É provável que, para muitos deles, essas páginas já sejam familiares. Se possível, proponha a realização da atividade no próprio *site*, para que possam encontrar informações sobre a UNV (em “About UNV”) e voluntariado (“Volunteerism”), e também sobre a lista completa de todas as oportunidades. Explique o significado da sigla UNV – United Nations Volunteers, especificando que sua sede fica em Bonn, Alemanha. Esclareça que a UNV oferece oportunidades em vários níveis em diferentes áreas profissionais.

Segunda etapa – Como escrever um currículo?

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Inglesa

Nas atividades propostas anteriormente, os estudantes já refletiram sobre vocação e carreira profissional, mercado de trabalho e características profissionais, formas de atuação em conformidade com diferentes relações de trabalho, além do voluntariado. Agora, eles começarão a adentrar práticas específicas de escrita e oralidade que envolvem diretamente a busca pelo primeiro emprego, como a construção de um currículo e a participação em processos seletivos.

Nesta etapa, eles refletirão sobre o gênero discursivo currículo, em um texto informativo em Inglês, a partir do qual eles deverão depreender forma composicional, conteúdo temático e estilo, considerando, primordialmente, a produção voltada para quem está buscando a primeira oportunidade profissional.

Terceira etapa – Trilha do currículo: produção

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Língua Inglesa

Dando continuidade à etapa anterior, nessa atividade, após refletir sobre a estrutura composicional e estilo do gênero discursivo currículo, cada estudante produzirá o seu currículo, buscando valorizar as aprendizagens e potencialidades já adquiridas na escola e em outros contextos da vida. Propõe-se uma produção textual bilíngue, pela qual os estudantes estarão envolvidos também com a versão do currículo em Língua Inglesa.

Sugere-se, ainda, que redes sociais voltadas à construção do chamado *networking* sejam apresentadas aos estudantes, bem como formas de se apresentar, conforme se sugere no box *Cibercultura*. Se considerar pertinente, os estudantes poderão criar videocurrículos, em Português e em Inglês, com a finalidade de se apresentar profissionalmente.

Quarta etapa – Processo seletivo

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Língua Inglesa e Educação Física

Dando continuidade aos contextos que envolvem a busca pelo primeiro emprego, a partir de texto em Língua Inglesa, os estudantes entrarão em contato com as práticas de linguagem que envolvem as entrevistas e dinâmicas de grupo. Os estudantes deverão discutir possibilidades de respostas em inglês e também podem criar *performance* simulando o contexto real de uma entrevista individual ou em grupo.

Após essa atividade, os estudantes participarão da *dinâmica da jaula*, semelhante às dinâmicas de grupo utilizadas em processos seletivos. Tendo como foco a reflexão sobre resiliência, característica empreendedora fundamental, o objetivo é permitir que os estudantes compreendam possíveis

dificuldades encontradas para o ingresso no mercado profissional, bem como no desenvolvimento da carreira.

Quinta etapa – Como escolher uma carreira?

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Para a etapa final da vivência, os estudantes deverão produzir seu plano de carreira. Antes disso, será muito importante retomar aprendizagens e discussões, mobilizando uma reflexão sobre as diferenças entre arrumar um emprego e escolher uma carreira, enfatizando os impactos que cada ação exerce sobre as vidas dos sujeitos, sobretudo dos jovens.

Escolher uma profissão e criar um plano de carreira não é tarefa simples e pode despertar nos estudantes uma série de sentimentos e dúvidas relacionados a questões de diferentes naturezas. Abra espaço para que possam compartilhar tais anseios, como o medo de não realizar o sonho profissional, de errar na escolha profissional ou de não saber escolher o melhor percurso a ser trilhado. Pode haver ainda questões mais objetivas da vida, como a busca por informações sobre oportunidades, o real acesso a cursos e programas de qualificação e, em grande parte, as dificuldades financeiras.

Depois disso, apresente as ferramentas propostas para a construção do plano de carreira (Ikigai, plano de ação, autogestão) e explique a finalidade de cada uma. Incentive os estudantes a construir uma ferramenta própria de acompanhamento, criando um formato de linha do tempo, espiral ou outra composição visual que os estimule a refletir sobre isso.

Roda de experiências: avaliação parcial

Para a roda de experiências, organize a turma em círculo. Pode ser eleito um escriba para construir a lista de conceitos, bem como anotar palavras-chave sobre as percepções do grupo acerca das atividades e do tema integrador do projeto (protagonismo juvenil). Discuta as questões orientadoras da roda e ofereça *feedbacks* parciais aos estudantes, apresentando suas percepções oralmente ou por escrito, bem como promova um momento de autoavaliação, retomando objetivos e ações estabelecidas de acordo com o quadro inicial. Observe, para isso, as habilidades e competências enfocadas em cada etapa, conforme se apresenta a você no livro do estudante.

VIVÊNCIA 3

Protagonismo financeiro e empreendedorismo

Primeira etapa – Sonho, meta e estudo

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Educação Física

Nesta vivência, cabe considerar o tema da educação financeira em contextos de vulnerabilidade e/ou extrema pobreza, sendo importante explicitar que a questão será discutida no âmbito da cidadania financeira, que considera também o combate à pobreza e a inclusão financeira da população.

Para iniciar, na atividade proposta, a leitura de um conto é mobilizada como forma de levar o estudante a refletir sobre atitudes que podem contribuir para o sucesso profissional e a independência financeira, considerando a persistência, a valorização do conhecimento, o estabelecimento de sonhos e metas.

Após essa atividade, propõe-se a prática corporal “xadrez humano”, como forma alegórica de representar princípios da autogestão: a estratégia e o planejamento. A ideia é permitir que os estudantes reflitam sobre decisões e riscos, assumindo a responsabilidade pelas escolhas feitas, considerando a participação de todos.

É importante que os estudantes tenham iniciado o contato com a prática anteriormente. Assim, pode-se promover uma pesquisa sobre as regras do jogo, bem como análise do tabuleiro e das peças. No *site* da Confederação Brasileira de Xadrez é possível encontrar o documento Lei do Xadrez da FIDE (Federação Internacional de Xadrez), a partir da qual os estudantes podem estudar as peças e as regras oficiais do jogo. Realize partidas em duplas antes do xadrez humano, para que os estudantes possam colocar em prática os conhecimentos obtidos na pesquisa.

Segunda etapa – Uso consciente do dinheiro

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Inglesa

Esta etapa tem a finalidade de levantar conhecimentos prévios dos estudantes sobre o que seria o uso consciente do dinheiro. Para isso, propõe-se a leitura do infográfico “Money tips for young people”. Espera-se levantar saberes sobre a consciência financeira do jovem, suas metas, hábitos. É importante sempre considerar o contexto socioeconômico da turma, evitando, se necessário, questões diretas. Nesse caso, discuta com eles os quadrantes “ganhar”, “poupar”, “gastar” e “compartilhar”.

Peça que levantem hipóteses sobre as diferenças entre gastar e compartilhar, e por que o compartilhar também é uma dica financeira. O compartilhamento de tempo e dinheiro está relacionado a uma postura próspera, que visa ao retorno social, ou seja, devolver para a sociedade benefícios obtidos por meio do trabalho e da geração de renda, buscando sempre o equilíbrio entre o dar e o receber.

Terceira etapa – Cidadania financeira

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvidos(as): Língua Portuguesa

Nesta etapa, o objetivo é levar conhecimentos aos estudantes sobre o conceito de cidadania financeira, que vai além do equilíbrio de finanças pessoais, pois envolve a inclusão e participação cidadã no sistema financeiro, sendo, portanto, uma

forma de exercer direitos e deveres relacionados à administração do próprio dinheiro, com consciência das oportunidades que o mercado financeiro oferece, sendo amparado pela lei do consumidor. Ela também é uma forma de combate à pobreza, buscando a melhor administração da renda em diferentes situações socioeconômicas, além de ser uma estratégia para combater o endividamento da população. Para mais informações, recomendamos o *site* do Banco Central do Brasil (disponível em: <<http://www.bcb.gov.br/cidadaniafinanceira>>; acesso em: 22 jan. 2020).

Para o glossário, podem-se apresentar algumas definições auxiliares: “Educação financeira: remete ao ‘processo mediante o qual consumidores e investidores financeiros melhoram a sua compreensão sobre produtos, conceitos e riscos financeiros e, por meio de informação, instrução ou aconselhamento objetivo, desenvolvem as habilidades e a confiança necessárias para se tornarem mais cientes dos riscos e oportunidades financeiras, para fazerem escolhas baseadas em informação, para saberem onde procurar ajuda e para realizarem outras ações efetivas que melhorem o seu bem-estar financeiro” (OCDE, 2005. Tradução livre).

“Inclusão financeira: é um estado em que todos os adultos têm acesso efetivo aos seguintes serviços financeiros providos por instituições formais: crédito, poupança (entendida em termos amplos, incluindo contas transacionais), pagamentos, seguros, previdência e investimentos”.

“Proteção do consumidor de serviços financeiros: ‘visa assegurar que os consumidores: (1) recebam informações que lhes permitam tomar decisões informadas, (2) não estejam sujeitos a práticas injustas ou enganosas e (3) tenham acesso a mecanismos e à apresentação de recursos para resolver conflitos” (BANCO MUNDIAL, 2012. Tradução livre).

Pode-se discutir com os estudantes que buscar educação financeira é uma atitude protagonista, que contribui para a vida pessoal, familiar e social. Muitos sonhos profissionais dependem das questões financeiras; exatamente por isso, independentemente das condições socioeconômicas, o estabelecimento de metas e o conhecimento de oportunidades podem contribuir para que os objetivos profissionais sejam alcançados.

A educação financeira ainda contribui para fazer escolhas equilibradas, compreendendo as nossas reais necessidades e diferenciando o que é importante do que é supérfluo, tanto no consumo quanto no investimento do nosso tempo, dinheiro e comprometimento.

Quarta etapa – Consumo consciente

Número de aulas previstas: 2

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Língua Inglesa

Nesta etapa, os estudantes analisarão alguns hábitos de consumo de adolescentes, com foco em compreender de que forma os jovens têm se relacionado com o dinheiro a partir de dados de pesquisa apresentados em notícias. Ressalte a importância do consumo consciente e alerte-os sobre as questões que envolvem gastos e operações de crédito sem planejamento,

que têm causado o endividamento da população, o que não é benéfico para o desenvolvimento econômico do país. Destaque que o consumo consciente está ligado tanto às questões de sustentabilidade quanto à situação econômica de grupos familiares, envolvendo uma consciência coletiva relacionada ao bem-estar de si e do grupo, e, paralelamente, ao crescimento do país.

Para a atividade, destaque aos estudantes que eles terão de ler e analisar os dados propostos, inferindo os sentidos que podem ser depreendidos dos resultados da pesquisa. A turma pesquisará textos em inglês que tragam o perfil de jovens consumidores em outros países com a finalidade de construir um quadro comparativo. Ao final, tomando por base a comparação entre contextos distintos, os estudantes deverão criar coletivamente uma lista de ações concretas que possam auxiliar os jovens a assumirem hábitos mais conscientes com relação ao consumo.

Quinta etapa – Construindo um orçamento pessoal

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Nesta etapa, partindo de uma situação hipotética, o estudante refletirá sobre sua organização financeira. Caso seja possível, o(a) professor(a) de Matemática pode estabelecer uma parceria nessa atividade, explorando outros aspectos da educação financeira.

Discuta com os estudantes que o orçamento é uma ferramenta valiosa para gerenciar a vida financeira, mas é preciso criar o hábito de fazê-lo e acompanhá-lo, ou seja, não é algo que fazemos de vez em quando, mas frequentemente, quase como um diário ou semanário. A regra central de um orçamento saudável é manter as despesas menores que as receitas.

Na atividade, primeiramente o estudante fará um plano financeiro anual do que receberá e de como pretende poupar, gastar e doar mensalmente. Depois, fará a simulação do orçamento de um mês, sendo atividade performática, no sentido de permitir que os estudantes avaliem como se comportariam no contexto hipotético apresentado. Se houver estudantes que trabalham ou que têm algum tipo de rendimento, eles poderão se basear em dados financeiros e práticas reais.

Será importante destacar que o uso do dinheiro pode envolver não somente o estudante, mas também sua família. Pode haver, por isso, objetivos comuns no planejamento orçamentário. Explique que poupar envolve tanto a realização de determinadas metas como também ter certa segurança quando surgirem gastos imprevistos.

Roda de experiências: avaliação parcial

Para a roda de experiências, organize a turma em círculo. Pode ser eleito um escriba para construir a lista de conceitos, bem como anotar palavras-chave sobre as percepções do grupo acerca das atividades e do tema integrador do projeto (protagonismo juvenil). Discuta as questões orientadoras da roda e ofereça *feedbacks* parciais aos estudantes, apresentando

suas percepções oralmente ou por escrito, bem como promova um momento de autoavaliação, retomando objetivos e ações estabelecidas de acordo com o quadro inicial. Observe, para isso, as habilidades e competências enfocadas em cada etapa, conforme se apresenta a você no livro do estudante.

VIVÊNCIA 4

Incubadora de empreendimentos solidários

Primeira etapa – Economia solidária e cidadania financeira

Número de aulas previstas: 5

Professores(as) envolvidos(as): Arte e Língua Portuguesa

Nesta etapa, os estudantes relacionarão os conceitos de cidadania financeira aos princípios da chamada “economia solidária”. Para isso, iniciarão com a produção de um painel verbo-visual que represente tais pilares. Para auxiliar, será importante pesquisar o conceito de economia solidária e ações e empreendimentos que sirvam de inspiração, por serem práticas bem-sucedidas e já implementadas. Assim, será possível entender o real significado da economia solidária para representá-la verbo-visualmente.

Destaque que a economia solidária envolve uma forma diferente de viver e conviver, tendo como fundamento o estabelecimento de relações sociais baseadas na solidariedade e cooperação, construindo empreendimentos alicerçados em autogestão de trabalhadores livremente associados. Discuta que há um novo olhar para os trabalhadores, em conformidade com suas necessidades e aspirações, mobilizando uma atuação engajada e considerando a individualidade de cada uma, bem como a liberdade de ser e escolher.

Em geral, os empreendimentos solidários resultam em propostas bastante eficientes no uso de recursos, envolvendo questões de sustentabilidade, como reaproveitamento de materiais, redução de desperdícios, aprimoramento tecnológico etc. O foco é a geração de renda de modo a beneficiar a todos, de forma equitativa e respeitando a pluralidade e a diversidade das escolhas individuais. Vale ressaltar que não se trata de substituir a função do Estado, mas de tornar o trabalhador um agente transformador e gerador de renda para si e para sua comunidade.

Depois da discussão e da produção do painel, os estudantes criarão, de modo cooperativo, uma releitura da obra *Operários*, de Tarsila do Amaral, analisada na abertura, de modo a recriá-la no contexto da economia solidária.

Segunda etapa – Metodologia de incubação

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Nesta etapa, os estudantes analisarão o excerto de um texto de divulgação científica com foco na explicitação da

metodologia de incubação, embasada pelo processo denominado *design thinking*. Essa forma de pensar articula empatia e criatividade para gerar soluções. Partindo de algumas premissas da área do *design*, prioriza-se o trabalho colaborativo, as relações multidisciplinares, o mapeamento de culturas e experiências pessoais, que tornam a organização das ideias o mais criativa possível. Isso significa partir sempre das pessoas, tanto aquelas a quem se direciona a solução como as que estão envolvidas no processo de criação.

Será interessante que a turma pesquise mais informações com base no material sugerido como referência no livro do estudante: *Metodologia de incubação: experiências de economia solidária em São Bernardo do Campo* (GOMES, D. S. K.; MENDES, R.; LOPES, C. P. (org.), Universidade Metodista de São Paulo, São Paulo, 2015). A obra traz uma coletânea de artigos da Incubadora de Empreendimentos Solidários de São Bernardo do Campo (SBCSOL) que relatam experiências e trazem a sistematização das práticas e vivências realizadas em processos de incubação. Inclusive o texto analisado foi retirado desse material.

Terceira etapa – Design thinking: do planejamento à prototipagem

Número de aulas previstas: 6

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Educação Física e Arte

Nesta etapa, os estudantes iniciarão o processo de planejamento da proposta de empreendimento solidário a ser desenvolvido na comunidade. Para isso, eles utilizarão a metodologia de incubação analisada, que está embasada no processo de pensamento chamado *design thinking* (DT). Destaque que, por ter um caráter experimental, o *design thinking* permite a valorização do erro como forma de aprendizado e *feedback*, incentivando práticas empreendedoras que buscam assumir riscos e criar inovações para diferentes campos da vida humana.

Esclareça que, no momento da idealização, será fundamental dar mais detalhes à ideia selecionada como base para o empreendimento a ser incubado, como as seguintes ações demarcam: definir um nome; resumir a ideia em uma frase; descrever como tal ideia funcionaria; organizar a divisão de tarefas; ilustrar como essa ideia soluciona o desafio definido; enumerar dúvidas e necessidades para viabilizar a ideia.

Para mais informações sobre DT, recomendamos o livro, *Design Thinking para educadores*, sugerido nas referências do projeto, bem como o material a ser utilizado também pelos estudantes e recomendado na etapa anterior (*Metodologia de incubação: experiências de economia solidária em São Bernardo do Campo*).

Quarta etapa – Canvas: estruturando um modelo de negócio

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Educação Física e Arte

Os estudantes darão continuidade ao processo de planejamento da proposta de empreendimento solidário a ser desenvolvido na comunidade. A finalidade desta atividade é a criação do modelo de negócio. Para tal, eles utilizarão o método chamado *canvas*, uma espécie de “tela” que representa um modelo de negócio, metodologia criada pelo suíço Alex Osterwalder em sua tese de doutorado, em meados dos anos 2000.

Para isso, retomem a atividade anterior relacionada ao processo de *design thinking* vivenciado, aprofundem pesquisas e considerem outras inovações e ideias que não foram anteriormente pensadas ou testadas. O grupo poderá retomar o protótipo e reavaliar aspectos. Os estudantes poderão consultar a cartilha produzida pelo Sebrae com mais detalhes sobre *canvas* e modelos de negócio: *O quadro de modelo de negócios: um caminho para criar, recriar e inovar em modelos de negócios* (Sebrae, 2013).

Quinta etapa – Minifeira de inovações solidárias

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Educação Física e Arte

Nesta etapa, os estudantes organizarão a apresentação oral do empreendimento solidário planejado e de todo o processo de reflexão envolvido nessa criação. Propõe-se a organização de uma minifeira para divulgar as inovações solidárias criadas pelos grupos. Cabe ressaltar, com relação à especificidade de alguns projetos criados, que talvez o protótipo esteja apenas desenhado ou não tenha sido possível a testagem real.

Será importante discutir ajustes e recursos necessários para a implementação real ou para a participação em outras feiras científicas e de inovação. Durante a exposição, a ideia é que se construa um espaço de diálogo onde todos possam apreciar o planejamento e escutar atentamente as considerações sobre o empreendimento planejado.

Avaliação final e roda de experiências

Recomendamos retomar objetivos, ações e discutir questões propostas na roda, conforme encaminhamentos sugeridos desde a primeira vivência, tendo como enfoque a avaliação formativa e os princípios autoavaliativos da autorregulação da aprendizagem.

Na avaliação final, contudo, o estudante terá mais questões para refletir, considerando a percepção da turma, dos grupos de trabalho e também sua autoavaliação ao longo de todo o processo. Por isso, nesse momento, há retomadas de aspectos desenvolvidos durante as quatro vivências que compõem o projeto.

Será fundamental que você registre as percepções dos estudantes, bem como forneça um *feedback* final para a turma, considerando o que foi bem desenvolvido coletivamente e individualmente e o que poderá ser retomado em outros momentos de aprendizagem.

Orientações gerais

Tema integrador, objetivos e justificativa

O esporte e diferentes práticas corporais possibilitam o aprendizado de regras de convivência, disciplina e autogestão, contribuindo ainda para o respeito ao próximo por meio da empatia. Além de estar relacionado a um estilo de vida mais saudável e ao entretenimento, o esporte tem participação importante no processo de autoconhecimento, bem como no desenvolvimento da autoestima e de práticas de autocuidado, que envolvem não só a saúde física mas também a emocional e a mental (tema contemporâneo transversal).

Neste projeto, o objetivo é relacionar a mediação de conflitos, temática orientadora, com a prática esportiva, considerada direito humano inalienável, elemento fundamental em um espaço democrático com foco na construção de uma cultura de paz e no combate a todo tipo de discriminação. Além dos benefícios mencionados, entende-se o esporte como instrumento de formação de identidade e senso de pertencimento, sendo um meio essencial para estimular a convivência pacífica entre sujeitos em sua diversidade.

Não se pretende subestimar fatores externos à escola, mas promover um espaço de discussão, no qual a prática esportiva possa orientar relações embasadas em atitudes mais altruístas e empáticas, fundamentos essenciais na mediação de conflitos, de modo a permitir a interação entre diferentes crenças, origens étnico-raciais etc.

Para isso, propõem-se quatro **objetivos gerais**:

- Refletir sobre o espírito olímpico e o *fair play*, percorrendo a história das Olimpíadas, para discutir conceitos de compe-

tição e cooperação, relacionando-os à vida em sociedade.

- Resgatar histórias de superação que servem de inspiração e compreensão do esporte como ferramenta de inclusão, tanto relacionada a mulheres e a pessoas com deficiência, como também ligada a fatores sociais.
- Debater o esporte como recurso de autoconhecimento, autocuidado, convivência e disciplina, além de ser um elemento que interconecta arte, cultura e identidade.
- Criar um torneio esportivo estudantil tendo como foco a cooperação e a promoção da paz na escola e na comunidade, envolvendo estudantes de diferentes anos escolares.

Os objetivos se justificam, pois, primeiramente, por meio da pesquisa de valores olímpicos, é possível analisar atitudes cotidianas ligadas a uma mentalidade competitiva, buscando ressignificar tal princípio no contexto de uma consciência cooperativa e colaborativa. Em segundo lugar, o enfoque na pesquisa de histórias de superação visa promover uma reflexão sobre resiliência, colocando em prática a empatia para entender o preceito da inclusão no esporte. Um terceiro aspecto refere-se ao entendimento do esporte como um princípio orientador da autogestão e do autocuidado, bem como do desenvolvimento de uma convivência mais harmônica, inclusive entre práticas culturais e artísticas. Por fim, o planejamento e a realização de um torneio esportivo na escola visam concretizar os conceitos estudados e debatidos, relacionados ao esporte e à mediação de conflitos, permitindo uma experiência vivencial e prática dos valores discutidos, com a finalidade de ultrapassar os muros da escola.

Quadro geral

Professor(a) orientador(a)	Recomenda-se, neste projeto, que o(a) professor(a) de Educação Física seja o(a) orientador do processo de aprendizagem, já que todas as práticas de linguagem propostas articulam as práticas corporais e esportivas.
Pilares da educação no século XXI	Os pilares são desenvolvidos nas quatro vivências, de modo articulado, porém, em cada vivência, há foco em um: <ul style="list-style-type: none"> • Aprender a conhecer – Vivência 1: Olimpíadas: origens e valores • Aprender a conviver – Vivência 2: Esporte para todos • Aprender a ser – Vivência 3: Esporte: autocuidado, cultura e convivência • Aprender a fazer – Vivência 4: Olimpíadas cooperativas: esporte e cultura de paz
Competências	Competências gerais: 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10 Competências específicas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Habilidades	(EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG202), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG401), (EM13LGG403), (EM13LGG501), (EM13LGG502), (EM13LGG503), (EM13LGG604), (EM13LGG703), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP03), (EM13LP12), (EM13LP15), (EM13LP16), (EM13LP25), (EM13LP29), (EM13LP30), (EM13LP32), (EM13LP34), (EM13LP35)
Práticas de linguagem envolvidas	Debate, artigo informativo, glossário verbo-visual, fotorreportagem, carta de princípios, infográfico, perfil biográfico, texto dissertativo-argumentativo, práticas corporais (<i>tai chi chuan</i> , roda de capoeira, partida de <i>choukball</i>), regras de jogo, painel colaborativo, pesquisa, exposição oral, torneio esportivo cooperativo

Produções parciais	Fotorreportagem; texto dissertativo-argumentativo, painel colaborativo
Produto final	Torneio esportivo cooperativo e exposição oral
Recursos necessários	<ul style="list-style-type: none"> • computador com acesso à internet*; • projetor, impressão ou papel Kraft, cartolina, canetão; • pequenos adesivos coloridos; • bola e trave de remissão para <i>tchoukball</i> (possibilidade de adaptação pelo professor); • recursos especificados pelos grupos para a realização do torneio cooperativo esportivo.

* As pesquisas na internet podem ser realizadas na escola, em casa ou em outros locais aos quais os estudantes tenham acesso. Se não houver possibilidade de realizar a pesquisa, será importante fazer um levantamento prévio de materiais sobre esporte, cultura de paz e mediação de conflitos.

🌟 Cronograma trimestral

Partindo dos mesmos princípios organizativos utilizados desde o primeiro projeto, este também está estruturado trimestralmente, com uma carga horária total de 72 horas, não ultrapassando 8 horas-aula semanais¹⁹.

Meses	Semanas			
	1	2	3	4
1	Abertura (2 aulas) Vivência 1 Etapa 1 (3 aulas)	Vivência 1 Etapas 2 e 3 (5 aulas)	Vivência 1 Etapas 4 e 5 (5 aulas)	Vivência 2 Etapas 1, 2 e 3 (7 aulas)
2	Vivência 2 Etapas 4 e 5 (6 aulas)	Vivência 3 Etapa 1 e 2 (6 aulas)	Vivência 3 Etapas 3, 4 e 5 (8 aulas)	Vivência 4 Etapa 1 (6 aulas)
3	Vivência 4 Etapa 2 (6 aulas)	Vivência 4 Etapa 3 (6 aulas)	Vivência 4 Etapa 4 (6 aulas)	Vivência 4 Etapa 5 (4 aulas) Autoavaliação e avaliação final (2 aulas)

🌟 Referências comentadas

Gerais

- TUBINO, M. J. G. *Esporte e cultura de paz*. Rio de Janeiro: Shape, 2006.

A obra aborda o esporte como promotor da paz, considerando sua potencialidade formadora e sua natureza transmutadora da agressividade em comportamentos compassivos mais positivos e atitudes engajadas fundamentadas por ideias de justiça, cooperação e altruísmo.

- OLIVEIRA, N. G. *Saltando obstáculos: a mulher no espetáculo esportivo*. Rio de Janeiro: Fundação Heinrich Böll, 2016. Disponível em: <https://br.boell.org/sites/default/files/boll_mulheres_no_esporte.pdf>. Acesso em: 8 jan. 2020.

A obra discute a questão da igualdade de gêneros nas práticas esportivas, dando enfoque à promoção dos direitos da mulher e à superação das barreiras sócio-históricas a sua plena atuação nesse campo de atividade humana.

19. Em caso de dúvidas sobre a carga horária e a distribuição de aulas, retome o projeto 1, no qual se justifica tal organização, considerando vivências e etapas dos projetos.

- BINDER, D. L. *Ensinando valores olímpicos: conceitos e atividades para a educação olímpica*. Trad. Sandra Porteous Leandro de Castro. Comitê Olímpico Brasileiro, 2012.

Material didático traduzido com foco em mobilizar os valores olímpicos, considerando o esporte como forma de desenvolver o respeito pelo próximo, autogestão e disciplina, sentimento de identidade, além de ser benéfico para corpo e mente.

- FINCK, S. C. M.; SALLES FILHO, N. A. Esporte e a formação de professores na prevenção de violências e mediação de conflitos escolares. *Acta Scientiarum*. Education. Maringá, v. 34, n. 1, p. 111-120, jan.-jun, 2012. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciEduc/article/view/14704>>. Acesso em: 8 jan. 2020.

Artigo científico que visa discutir a educação física, em suas dimensões conceituais e metodológicas, vinculada a ações que visam a formação de valores de convivência e mediação de conflitos.

Complementares

- *O esporte como possibilidade de desenvolvimento*. Brasília: UNESCO, Fundação Vale, 2013. Disponível em: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000224997>>. Acesso em: 8 jan. 2020.

A obra apresenta os princípios da pedagogia do esporte, considerado como fator de inclusão social de crianças e adolescentes e que busca incentivar a formação cidadã, o desenvolvimento humano e a disseminação de uma cultura esportiva nas comunidades.

- ALMEIDA, T.; PELAJO, S.; JONATHAN, E. (org.). *Mediação de conflitos: para iniciantes, praticantes e docentes*. Salvador: Juspodivm, 2019.

A obra traz uma coletânea de artigos científicos que reúnem aportes teóricos e práticos sobre o chamado método colaborativo para resolução de conflitos, com foco na instrumentalização de profissionais de mediação.

Orientações específicas

🌟 Abertura

O projeto inicia com fotografia da delegação de refugiados na abertura dos Jogos Olímpicos Rio 2016. A partir disso, propõe-se reflexão sobre o conceito de refugiado e representações de identidade, valores e culturas presen-

tes em eventos esportivos, como bandeiras, símbolos e outros elementos. Foi pensando nisso que os publicitários brasileiros Artur Lipori e Caro Rebello, unidos à Anistia Internacional e outros profissionais, promoveram a criação de dois símbolos de identidade, um hino, composto pelo músico Moutaz Arian, e uma bandeira, idealizada pela artista plástica Yara Said, ambos refugiados da guerra da Síria. Se possível, solicite aos estudantes que pesquisem na internet informações sobre a campanha publicitária *Nação de refugiados* e peça que analisem essa ação. Destaque que a bandeira criada traz as cores laranja e preto como símbolo de resistência e proteção ao remeter aos coletes salva-vidas usados por muitos refugiados durante travessias marítimas. Já o hino é instrumental, pois, segundo seu compositor, o objetivo é transmitir uma mensagem de amor e esperança que ultrapasse fronteiras e idiomas.

Promova, a partir disso, uma discussão inicial na qual os estudantes possam levantar hipóteses sobre como o esporte pode ser um promotor da paz, tendo potencial transformador, sendo, nesse caso, um meio, uma ferramenta a ser utilizada na construção de uma cultura mais harmônica e altruísta. Questione os estudantes ainda sobre o esporte como um direito de todos e como elemento fundamental para propiciar estilo de vida mais saudável e com mais bem-estar. Destaque que as variadas práticas corporais propiciadas pelo esporte podem permitir uma reflexão sobre o próprio corpo, favorecendo conhecimentos relacionados à autoestima, saúde, valorização de si, resiliência. Além disso, o esporte liga-se, em muitos casos, ao meio ambiente, aos espaços coletivos, à relação entre ser humano e natureza. Peça aos estudantes que imaginem como tudo isso pode estar ligado à mediação ou à prevenção de conflitos. No decorrer do projeto, os valores e comportamentos de diferentes práticas esportivas serão refletidos, permitindo que tais hipóteses sejam retomadas pouco a pouco.

• Vivências, avaliação formativa e autorregulação da aprendizagem

Na primeira vivência, *Olimpíadas: origens e valores*, o objetivo é analisar princípios do esporte e a história olímpica, resgatando valores humanos e comportamentos, bem como princípios colaborativos que permitem atuar no mundo de modo engajado e pacifista. Vinculadas ao pilar “aprender a conhecer”, as atividades visam construir conhecimentos fundamentados, buscando relacionar o esporte a outros campos de atuação humana e a um modo de ser e estar no mundo. Assim, como **objetivo específico**, espera-se, nessa vivência, que o estudante:

- compreenda valores olímpicos que podem ser associados a nossas relações diárias, entendendo a prática esportiva também como atividade cooperativa, na qual a competição ganha novo significado (Competências gerais: 4, 5, 7, 9, 10; específicas: 1, 2, 3, 4, 5).

Em *Esporte para todos*, a convivência harmônica, a inclusão, a resiliência e a superação são enfocados no contexto do esporte como um direito de todo ser humano em sua diversidade. Envolvendo a dimensão da alteridade, enfatiza-se o pilar “aprender a conviver”, buscando valorizar o pluralismo de ideias e sua coexistência pacífica, bem como o acolhimento e o reconhecimento do outro. Pelo **objetivo específico** a seguir, espera-se que o estudante:

- identifique, por meio de histórias de superação, atitudes inspiradoras que auxiliam no desenvolvimento da resiliência e da empatia, buscando compreender a inclusão no esporte como prática solidária e altruísta (competências gerais: 4, 7, 9, 10; específicas: 1, 2, 3, 4, 5).

A terceira vivência, *Esporte: autocuidado, cultura e convivência*, explora o sentido da prática esportiva na construção do autocuidado e da autogestão, propondo a realização de atividades corporais esportivas nas quais os estudantes possam vivenciar elementos culturais e princípios de convivência. Ligada ao pilar “aprender a ser”, propõe-se refletir sobre autocuidado, autoestima e equilíbrio emocional, autorreflexão, considerando a construção de valores próprios que podem ser levados para as nossas relações sociais, mediando conflitos ou atuando para evitá-los. Para o **objetivo específico** a seguir, espera-se que o estudante:

- relacione diferentes valores esportivos debatidos a práticas de autocuidado, convivência e de interconexão cultural e artística, entendendo a disciplina como forma de autogestão para a vida (competências gerais: 3, 4, 7, 8, 9, 10; específicas: 1, 2, 3, 5, 6).

Na última vivência, *Olimpíadas cooperativas: esporte e cultura de paz*, propõe-se colocar em prática todas as reflexões anteriores na proposição de jogos cooperativos, tendo, por isso, enfoque no pilar “aprender a fazer”. A finalidade é estimular a prática engajada e o agir responsável que considera aspectos socioemocionais como resiliência, cooperação/colaboração, diversidade, participação social, agência transformadora e responsabilidade. A partir do **objetivo específico** a seguir, espera-se que o estudante:

- reconheça o esporte e outras práticas corporais analisadas como instrumento de cooperação, promotor de uma convivência mais pacífica na escola e além de seus muros (competências gerais: 4, 5, 7, 8, 9, 10; específicas: 1, 3, 5, 6, 7).

Tais objetivos específicos ligam-se diretamente às competências gerais e específicas incluídas em cada vivência. Será muito importante que tais aspectos sejam apresentados aos estudantes como práticas autorregulatórias que implicam motivação e planejamento das ações necessárias para as aprendizagens envolvidas. Na autorregulação da aprendizagem, é fundamental que os estudantes saibam os objetivos a alcançar e compreendam ações que devem ser planejadas e/ou realizadas para isso. Desse modo, articula-se a cada habilidade da BNCC vinculada às atividades propostas uma ação que pode ser explicitada aos estudantes durante cada etapa.

Autorregulação de aprendizagem

Habilidades da BNCC envolvidas	Antecipação e planejamento de ações com base nas habilidades da BNCC
(EM13LGG101)	Analisar processos de produção e circulação de discursos (debate, artigo informativo, glossário, fotorreportagem, carta de princípios, pesquisa, perfil biográfico, texto dissertativo-argumentativo, painel).
(EM13LGG102)	Analisar visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados em diferentes mídias, (debate, artigo informativo, glossário, fotorreportagem, carta de princípios, pesquisa, perfil e outros).
(EM13LGG103)	Examinar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (debate, artigo informativo, glossário, fotorreportagem, carta de princípios, pesquisa, perfil biográfico, texto dissertativo-argumentativo, painel).
(EM13LGG104)	Experimentar diferentes linguagens (debate, glossário, fotorreportagem, texto dissertativo-argumentativo, painel) em diferentes campos de atuação.
(EM13LGG201)	Utilizar diversas linguagens em diferentes contextos expressivos (debate, glossário, fotorreportagem, pesquisa, perfil biográfico, texto dissertativo-argumentativo, painel).
(EM13LGG202)	Interpretar perspectivas de mundo nos discursos de diferentes práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais).
(EM13LGG301)	Produzir textos individualmente (texto dissertativo-argumentativo, perfil biográfico) e de modo colaborativo (glossário, fotorreportagem, painel, torneio).
(EM13LGG302)	Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes em textos analisados.
(EM13LGG401)	Analisar criticamente textos em língua inglesa (texto informativo e infográfico).
(EM13LGG403)	Fazer uso do inglês como língua de comunicação global em atividades de leitura e análise de texto (texto informativo e infográfico).
(EM13LGG501)	Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente em práticas corporais (<i>tai chi chuan</i> , capoeira, <i>tchoukball</i> , torneio esportivo).
(EM13LGG502)	Analisar criticamente preconceitos, estereótipos e relações de poder presentes em diferentes práticas corporais.
(EM13LGG503)	Vivenciar práticas corporais como forma de autoconhecimento, autocuidado com o corpo e com a saúde, socialização e entretenimento.
(EM13LGG604)	Relacionar práticas artísticas e corporais às diferentes dimensões da vida social, cultural, política e econômica.
(EM13LGG703)	Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais na produção coletiva, colaborativa de torneio esportivo e pesquisa.
(EM13LP01)	Relacionar textos propostos e pesquisados a suas condições de produção e circulação (leitor/audiência previstos, objetivos, pontos de vista e perspectivas, papel social do autor, época etc.).
(EM13LP02)	Relacionar partes dos textos propostos e pesquisados, tanto na produção como na leitura/escuta, com foco na coesão e coerências textuais.
(EM13LP03)	Analisar relações de intertextualidade e interdiscursividade que permitam o estabelecimento de relações dialógicas para a produção de paráfrases e resumos.
(EM13LP12)	Selecionar informações, dados e argumentos em fontes confiáveis, impressas e digitais, e utilizá-los de forma referenciada.
(EM13LP15)	Planejar, produzir, revisar, editar, reescrever e avaliar textos escritos e multissemióticos (glossário, painel, fotorreportagem, torneio)
(EM13LP16)	Produzir e analisar textos orais, considerando sua adequação aos contextos de produção, à forma composicional e ao estilo do gênero.
(EM13LP25)	Participar de reuniões na escola, exercitando a escuta atenta, respeitando seu turno e tempo de fala, posicionando-se de forma fundamentada, respeitosa e ética.
(EM13LP29)	Resumir textos (artigo informativo, carta de princípios).
(EM13LP30)	Investigar questões relacionadas ao esporte e às práticas corporais envolvidas nos textos analisados e no torneio.
(EM13LP32)	Selecionar informações e dados necessários para uma dada pesquisa em diferentes fontes (orais, impressas, digitais etc.) e posicionar-se criticamente sobre esses conteúdos e estabelecer recortes precisos.
(EM13LP34)	Produzir apresentações orais para divulgar o torneio esportivo.
(EM13LP35)	Utilizar adequadamente ferramentas de apoio a apresentações orais.

Nas etapas de cada vivência, os objetivos específicos e o quadro de ações são estratégias da avaliação formativa a serem considerados por você. Registre *feedbacks* parciais para que os estudantes recebam de modo contínuo estratégias e reflexões que os permitam avaliar processos, identificar erros e criar estratégias para avançar na aprendizagem. Ao final da vivência, aproveite o espaço destinado às rodas de experiência, em que se pode retomar o quadro com os estudantes, para proceder com a autoavaliação, identificando ações realizadas de modo completo ou parcial, adequadas ou inadequadas aos objetivos propostos.

VIVÊNCIA 1

Olimpíadas: origens e valores

Primeira etapa – Competir ou cooperar?

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física e Língua Portuguesa

Na primeira vivência, os estudantes percorrerão parte da história das Olimpíadas para discutir valores e princípios, bem como analisar momentos históricos impactantes. Nesta etapa, vamos debater dois conceitos que, em geral, são vistos como opostos, a competição e a cooperação, com a finalidade de refletir sobre eles no contexto de uma cultura cooperativa. Oriente os estudantes a realizar uma preparação prévia sobre o tema, realizando pesquisas em fontes confiáveis e com fundamentação.

Os estudantes poderão discutir que a essência de uma cultura competitiva enfoca o vencer e considera o outro apenas como adversário, rival. O que tem ocorrido em nossa sociedade é que a cultura de competição se tornou um componente danoso para as relações humanas, pois muitos passaram a enxergar o outro como um inimigo que precisa ser combatido, derrotado, eliminado. Isso ocorre em diferentes contextos da vida. Em uma cultura cooperativa, o foco é construir algo juntos, porque o outro é visto como um parceiro. As ações, nesse contexto, são pautadas no diálogo e na diversidade, pois as diferenças são vistas como potencialidades.

Nessa discussão, contudo, será importante explicar o que podemos aprender com o competir e o cooperar. Em muitos esportes, o objetivo é vencer um adversário, o que requer habilidades de antecipação e correção de erros, atenção e cuidado, além de saber fazer as melhores escolhas no tempo mais adequado possível, porém aceitando seus limites, ao mesmo tempo em que se desenvolve resiliência e coragem para superá-los. Ganhar e perder se relacionam a isso, e ambas as ações requerem equilíbrio emocional. Vencer, por ser o objetivo central, torna-se prazeroso, porém, é necessário humildade, respeito ao

próximo, reconhecimento de que, sem o outro, não haveria oportunidade para a vitória e, sobretudo, que ganhar é superar a si mesmo. Perder, por sua vez, exige compreender a necessidade de mais dedicação, analisar os outros competidores, compreender-se em seu contexto, com os recursos possíveis. Portanto, não é possível competir sem cooperar. Sem cooperação, nenhum jogo é possível. É necessário que os participantes respeitem as regras, ainda que em posições contrárias, supondo respeito mútuo, reciprocidade e responsabilidade.

A cooperação não pressupõe a competição que rivaliza, mas o competir que remete à ideia de competência, pois cooperar pode se relacionar a colocar em colaboração as potencialidades individuais de cada um. Todos nós temos capacidades diferentes, pois somos diversos em inúmeros aspectos. Um bom time é exatamente aquele que explora as potências de agir de cada um para buscar um objetivo comum. Considerando sua complementaridade, aprender a competir e a cooperar é essencial não só no esporte como na vida. Precisamos sair da cultura competitiva, que rivaliza, que opõe, e nos encaminhar para uma cultura cooperativa, na qual o competir é ressignificado para a ideia de potência de agir, aptidão, colaboração. Pode-se, por exemplo, sugerir aos estudantes que pesquisem a origem da palavra competição, que vem do termo latino *competitio*, remetendo a acordo, ajuste, rivalidade, competência. Se possível, peça aos estudantes que elucidem tal princípio em outros contextos, como, por exemplo, o mundo corporativo, ainda muito distante dessa visão, que também poderia se beneficiar da cooperação, na qual empresas e negócios compartilhem recursos, competências, dividam gastos com pesquisas tecnológicas, busquem certificação coletiva de seus produtos etc. Cada negócio com seu foco e potência, porém contribuindo para que todos possam ser mais competitivos no mercado geral.

Segunda etapa – Do mito aos jogos da Era Moderna

Número de aulas previstas: 2

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física e Língua Portuguesa

Esta etapa traz um artigo informativo, no qual se pode conhecer a origem milenar das Olimpíadas e como os jogos da Era Moderna iniciaram. O foco será elaborar uma síntese dos aspectos mais relevantes dessa contextualização histórica.

Em *Interpretação*, para a sumarização do texto, podem-se considerar os seguintes marcadores e as respectivas sínteses.

- 2500 a.C. – A tradição olímpica tem origem na Grécia Antiga, havendo referências mitológicas.
- 776 a.C. – Primeiros registros históricos das Olimpíadas. Destacam-se os acordos e tréguas entre reis para que os Jogos fossem disputados.

Coroebus de Elis, cozinheiro, foi o primeiro campeão olímpico da história, ao completar a distância de 192,27 metros em uma corrida.

As Olimpíadas passam a ser realizadas a cada quatro anos, nos meses de julho ou agosto.

- Século 5 a.C. – Novas modalidades são instituídas (provas de corrida, arremesso de disco, pentatlo, corrida de bigas, corrida de cavalos, salto em distância, lançamento de dardo, boxe, luta e pancrácio).

As competições eram vetadas às mulheres, que não podiam nem mesmo assistir às disputas, com exceção das sacerdotisas de Dêmetra. As mulheres, contudo, tinham um torneio próprio, disputado pouco antes das Olimpíadas e que era batizado de Heraea, uma homenagem a Hera, a esposa de Zeus.

- 456 a.C. – Invasão romana inicia a desvalorização da tradição olímpica.
- 393 d.C. – Realização da última Olimpíada da Era Antiga. O imperador Teodósio I cancelou os Jogos, após proibir a adoração aos deuses.
- 1894 – O Barão de Coubertin, em uma convenção na Universidade de Sorbonne, com a presença de 13 países, conseguiu que a Grécia se comprometesse a sediar a primeira Olimpíada da Era Moderna, em Atenas. Na convenção, determinou-se que a competição seria realizada de quatro em quatro anos, como na Antiguidade, e constituiu-se o Comitê Olímpico Internacional (COI).
- 1896 – Disputa-se a primeira Olimpíada da Era Moderna, com delegações de 14 países, que somavam 241 atletas. Eles competiram em 43 eventos, de nove modalidades.
- 1914-1918 e 1939-1945 – Interrupção dos Jogos Olímpicos devido aos períodos da Primeira e da Segunda Guerras Mundiais.
- 2004 – Crescimento da competição década após década, tornando-se o maior evento da humanidade, não só no esporte, mas em qualquer nível, reunindo, desde os Jogos de Atenas, em 2004, delegações de mais de 200 países.

Em *Avaliação*, a ideia é que os estudantes apreendam aspectos relevantes do contexto social, histórico e cultural que envolve as Olimpíadas, bem como exercitem a estratégia de sumarização, fundamental para a compreensão de diferentes textos. Além disso, discuta com eles aspectos que ainda hoje permanecem, como o período de realização dos jogos e a ideia de superação. Explore o sentido do “armistício sagrado” durante a Antiguidade, o que não ocorreu nas guerras mundiais, na Era Moderna, mas que envolve a essência da ideia do esporte como instrumento de promoção da paz, da união entre diferentes povos, considerando a diversidade que os forma. O fato de o primeiro campeão olímpico ser um cozinheiro pode se relacionar ao esporte como possibilidade de inclusão social.

Terceira etapa – Símbolos olímpicos

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física e Língua Portuguesa

Após estudar algumas referências históricas que situam as Olimpíadas social e culturalmente na Era Antiga e na Era Moderna, nesta etapa, os estudantes darão continuidade a essa contextualização refletindo sobre diferentes símbolos olímpicos, por meio de pesquisa e da construção de um glossário verbo-visual.

Caso seja necessário, a pesquisa poderá ser realizada nos moldes da sala de aula invertida para otimizar tempo. Para informações sobre os símbolos olímpicos, pode-se consultar o *site* do COB (Comitê Olímpico Brasileiro). De modo geral:

- a) Os anéis olímpicos (ou aros) foram propostos pelo próprio Barão de Coubertin, representando a união dos povos, sendo que cada cor representa um continente.
- b) As cerimônias olímpicas foram resgatadas nos Jogos da Era Moderna, por Coubertin, como forma de restaurar o simbolismo construído na Antiguidade. Elas são uma espécie de ritual, que apresentam elementos próprios, demarcados na Carta Olímpica.
- c) A chama, na tocha olímpica, é o anúncio da chegada dos Jogos, e a pira simboliza justamente o período das competições. Na Antiguidade, o fogo era um elemento sagrado que fazia referência ao mito de Prometeu, que roubou o fogo de Héstia para dar aos mortais. O resgate dessa tradição milenar ocorre em 1928.
- d) O hino olímpico foi composto em 1896, pelo compositor grego Spirou Samara, com letra do músico grego Cositis Palamas, e adotado pelo COI em 1958. É tocado durante o hasteamento da bandeira olímpica.
- e) O juramento é um compromisso assumido por todos os atletas. A cada edição um atleta faz o juramento na cerimônia de abertura em nome de todos os competidores.
- f) O lema em latim *Citius, Altius, Fortius*, em português, “o mais rápido, o mais alto, o mais forte”, visa resumir a postura do atleta para alcançar seu objetivo, que é superar suas metas. Não é terminar em primeiro lugar, mas explorar ao máximo o próprio potencial, dar o seu melhor, buscar a excelência.
- g) A tradição das mascotes pertence à Era Moderna e iniciou em 1972, com o cãozinho Waldi, nos Jogos Olímpicos de Munique. São símbolos de alegria, receptividade aos visitantes, amizade, por meio de elementos simbólicos do país ou cidade-sede.
- h) As medalhas, em ouro, prata e bronze, são símbolos do triunfo, da vitória. Cada lado da medalha traz uma simbologia. Oriente os estudantes a escolher algumas edições dos Jogos para exemplificar.

Quarta etapa – Fair play: muito além do jogo justo

Número de aulas previstas: 2

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física e Língua Inglesa

Esta etapa tem como objetivo discutir o conceito de *fair play* e como os valores envolvidos nesse princípio estão relacionados à construção de um mundo melhor por meio de práticas justas, éticas e solidárias. Além da leitura em língua estrangeira, a discussão pode ser ampliada relacionando o *fair play* ao protagonismo, essencial para o desenvolvimento da relação entre esporte e paz. Comente com a turma que esta etapa é preparatória para a seguinte.

Quinta etapa – Grandes momentos olímpicos da história

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física e Língua Portuguesa

Após ter refletido sobre o contexto sócio-histórico dos Jogos Olímpicos e seus símbolos, bem como o conceito de *fair play* e os valores que o orientam, os estudantes pesquisarão momentos olímpicos históricos representativos de tais princípios para produzir uma fotorreportagem coletiva. Dependendo da turma, caso considere pertinente, o(a) professor(a) de Inglês pode promover a produção de uma fotorreportagem bilíngue. Recomenda-se que a pesquisa seja realizada nos moldes da sala de aula invertida para otimizar tempo.

Roda de experiências: avaliação parcial

Para a roda de experiências, organize a turma em círculo. Pode ser eleito um escriba para construir a lista de conceitos, bem como anotar palavras-chave sobre as percepções do grupo acerca das atividades e do tema integrador do projeto (mediação de conflitos). Discuta as questões orientadoras da roda e ofereça *feedbacks* parciais aos estudantes, apresentando suas percepções oralmente ou por escrito, bem como promova um momento de autoavaliação, retomando objetivos e ações estabelecidas de acordo com o quadro inicial. Observe, para isso, as habilidades e competências enfocadas em cada etapa, conforme se apresenta a você no livro do estudante.

VIVÊNCIA 2

Esporte para todos

Primeira etapa – Esporte e lazer como direitos humanos

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física e Língua Portuguesa

No conjunto da vivência, discute-se o esporte como promotor da inclusão social, considerando-o como um direito humano. Para isso, haverá reflexões em torno da participação

feminina em esportes e grandes eventos esportivos, bem como das origens das Paralimpíadas e de sua importância para a inclusão social. A partir dessas questões, será proposta uma atividade para mobilizar a escrita argumentativa. Para introduzir tais aspectos, nesta etapa, serão realizadas uma pesquisa orientada e a produção de uma carta de princípios que regem o esporte e o lazer como direitos de todo ser humano. A carta de princípios será uma síntese da *Carta Internacional da Educação Física, da Atividade Física e do Esporte*, documento publicado pela Unesco em 2015. Para isso, oriente os estudantes a sumarizar o texto considerando as informações mais relevantes de acordo com a finalidade de uma carta de princípios. O objetivo desta produção será orientar os valores e princípios éticos do torneio esportivo que será produzido na vivência final.

Segunda etapa – Participação feminina: do preconceito ao reconhecimento

Número de aulas previstas: 2

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física e Língua Portuguesa

Nesta etapa, em grupos, os estudantes realizarão uma pesquisa, considerando a metodologia da sala de aula invertida, sobre a participação feminina em esportes e eventos esportivos ao longo da história, destacando preconceitos e valores superados e os que ainda persistem, bem como novos aspectos que precisam ser defendidos e difundidos para o pleno reconhecimento e efetiva participação da mulher no esporte. Na sala de aula, cada grupo deve apresentar o relatório produzido e debater os resultados em uma roda de conversa. Para o relatório, oriente como estrutura mínima a apresentação de objetivos, resumo da pesquisa, descrição da metodologia aplicada, análise dos resultados e referências pesquisadas.

Caso considere pertinente, pode-se sugerir aos estudantes que assistam ao documentário *Mulheres Olímpicas*, de Laís Bodanzky. Pela frase final “A participação das brasileiras nas Olimpíadas não foi uma dádiva. Foi uma conquista”, pode-se ter uma ideia da síntese do filme, que explora as dificuldades enfrentadas pelas atletas brasileiras, muitas delas desconhecidas do grande público. O documentário integral pode ser encontrado facilmente na internet.

Terceira etapa – Paralimpíadas e inclusão

Número de aulas previstas: 2

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física e Língua Inglesa

Esta etapa visa contextualizar historicamente as Paralimpíadas e discutir sua importância para a inclusão social. Para isso, os estudantes analisarão um infográfico em inglês, para, depois, relacioná-lo, na atividade seguinte, ao contexto brasileiro.

Comente com os estudantes que são consideradas pessoas com deficiência aquelas que apresentam algum tipo de impedimento físico, mental, intelectual ou sensorial que interfere na plena participação em igualdade de condições e oportunidades com as demais pessoas. É fundamental entender que o conceito de deficiência mudou ao longo da história e está em constante evolução. Entender a deficiência permite refletir o que, de fato, é uma sociedade inclusiva e como a acessibilidade deve ser pensada com a finalidade de criar condições menos desiguais entre pessoas com e sem deficiência.

Oriente os estudantes a realizar uma primeira leitura para antecipar o sentido global do texto por inferências, com base em leitura rápida, observando imagens e relacionando-as a títulos, subtítulos, primeiras e últimas frases de parágrafos e palavras-chave repetidas, cognatos, verbos conhecidos, destaques, linha do tempo etc. Após a primeira leitura, abra uma discussão com a classe para que possam compartilhar os primeiros entendimentos sobre o texto. Após isso, prossiga com as questões, cujas respostas estão sugeridas a seguir.

1. Dr. Ludwig Guttmann, um médico judeu, nascido na Alemanha e especializado em lesões na coluna vertebral, assume um cargo, em 1944, no hospital Stoke Mandeville para tratar pacientes com paraplegia, porém na perspectiva da reabilitação. Em 1948, ele promove os Stoke Mandeville Games, com a participação de pessoas com algum tipo de paralisia física, o que ocorre no mesmo dia da cerimônia de abertura dos Jogos Olímpicos de Verão de 1948, em Wembley. Destaque para os estudantes que Guttmann era neurocirurgião e cuidou de muitos veteranos de guerra, ajudando-os a lidar com as deficiências adquiridas no campo de batalha. Por isso, o médico utiliza o esporte como forma de reabilitação e também de cuidado emocional com os seus pacientes.
2. Os Stoke Mandeville Games passam a ocorrer anualmente e, em 1952, realiza-se o primeiro evento internacional, com a participação de uma equipe holandesa, transformando os jogos em um evento definitivamente internacional, o que ocorre até 1959.
3. A nona edição dos International Stoke Mandeville Games, que ocorre em Roma, em 1960, pela primeira vez fora da Inglaterra, com 400 atletas de 23 países diferentes. Comente com os estudantes que, a partir dessa data, os Jogos Paralímpicos gradativamente passaram a incluir atletas que apresentam diferentes deficiências, e os Stoke Mandeville Games continuaram a ser um evento com foco na participação de atletas em cadeira de rodas.
4. Em 1988, em Seul, na Coreia do Sul, as Paralimpíadas passam a ocorrer na mesma cidade que os Jogos de Verão, o que faz o evento começar a ganhar impulso. Ressalte para os estudantes que logo após isso, em 1989, o Comitê Paralímpico Internacional é formado.

5. Em 1996, os jogos passam a receber patrocínio da mídia; em 2000, mais de um milhão de ingressos são vendidos, demonstrando o aumento do interesse do público pela Paralimpíada; e, em 2004, mais de 3.800 atletas participam do evento. Tais fatos evidenciam o grande crescimento dos Jogos Paralímpicos, que passaram a despertar o interesse da mídia e do público, bem como a promover a participação de cada vez mais atletas.

6. Trata-se de um evento esportivo que iniciou em setembro de 2014, na Inglaterra, patrocinado pelo príncipe Harry, com foco na participação de militares feridos (homens e mulheres). O evento foi inspirado nos “Warrior Games”, que ocorreram em 2013 nos Estados Unidos. Se o projeto Somos agentes de transformação já tiver sido realizado, é provável que os estudantes se lembrem da análise do poema *Invictus*, do escritor britânico William Ernest Henley (1849-1903), mencionado no box que acompanha o infográfico. Tal texto também serviu de inspiração a Nelson Mandela, durante os anos de prisão, como símbolo de sua esperança em dias melhores para resistir à solidão e aos trabalhos forçados.

7. Visualmente a linha do tempo se amplia para representar graficamente o crescimento dos Jogos Paralímpicos a cada ano, conforme o título sugere. “Spirit in motion”, que poderia ser traduzido como espírito em movimento, pode remeter tanto ao próprio crescimento dos jogos, ou seja, à movimentação histórica que permitiu essa expansão, como, metaforicamente, ao que seria o espírito dos jogos, ou seja, o espírito de inclusão, diversidade, resiliência, superação que envolve tal evento desde sua origem.

8. O Brasil participou pela primeira vez nos Jogos Paralímpicos na edição de 1972, em Heidelberg, antiga Alemanha Ocidental, com atletas para competir no tiro com arco, natação, basquetebol em cadeira de rodas e atletismo. Desde então, o Brasil competiu em todas as edições subsequentes dos Jogos de Verão. A primeira participação brasileira nos Jogos Paralímpicos de Inverno ocorreu em 2014, na cidade de Sóchi, na Rússia, com a participação de dois atletas.

9. Resposta pessoal. Pode-se mobilizar uma discussão com os estudantes no sentido de que, embora tenha havido avanços nas questões de acessibilidade com foco em pessoas com deficiência, ainda faltam oportunidades de trabalho e, muitas vezes, de convívio social e até mesmo de escolarização a muitos desses cidadãos. O objetivo inicial do esporte paralímpico no pós-guerra foi dar um sentido e uma motivação para aqueles que adquiriram alguma deficiência em combate. Hoje, esse viés continua sendo importante, porém se expande para a ideia de inclusão também no processo de reconhecimento do próprio atleta. Contribuindo para a autoaceitação e a autoestima e favorecendo a construção de uma imagem positiva de si mesmo, que também conduz a um novo olhar das outras pessoas. As Paralimpíadas contribuem

para a conscientização e redução de preconceitos em relação a pessoas com deficiência, mudando a percepção de inclusão, nesse caso, como mera participação, mas mostrando atletas de alto rendimento, que não são impedidos pelas limitações físicas de realizar as modalidades escolhidas com excelência.

Quarta etapa – Histórias para inspirar: galeria de atletas

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física e Língua Portuguesa

Após pesquisar sobre a história das mulheres e de pessoas com deficiência nos esportes, também é importante lembrar os estudantes que, no Brasil, enfrentamos inúmeras desigualdades sociais e que o esporte também pode representar uma oportunidade. Nesta etapa, o objetivo é pesquisar e registrar histórias que inspiram valores de luta e superação. Os estudantes deverão produzir uma galeria de atletas, com perfis biográficos que destaquem sua história, e que poderá ser exposta na escola, com foco no reconhecimento de tais profissionais do esporte, destacando-os como exemplos de resiliência e superação e de outras habilidades.

Quinta etapa – Inclusão social pelo esporte

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física e Língua Portuguesa

Esta etapa visa à escrita argumentativa sobre o tema “a promoção do esporte como ferramenta de inclusão social”, em conformidade com o modelo de redação proposto na avaliação do Enem, considerando os aspectos estudados nas etapas anteriores. Será muito importante discutir algumas características da tipologia dissertativa-argumentativa, conforme se encaminha no boxe *Linguagem verbal*. Além disso, caso queira aprofundar, pode-se utilizar a *Cartilha do participante*, que orienta aspectos específicos da redação nessa avaliação.

Roda de experiências: avaliação parcial

Para a roda de experiências, organize a turma em círculo. Pode ser eleito um escriba para construir a lista de conceitos, bem como anotar palavras-chave sobre as percepções do grupo acerca das atividades e do tema integrador do projeto (mediação de conflitos). Discuta as questões orientadoras da roda e ofereça *feedbacks* parciais aos estudantes, apresentando suas percepções oralmente ou por escrito; depois promova um momento de autoavaliação, retomando objetivos e ações estabelecidas de acordo com o quadro inicial. Observe, para isso, as habilidades e competências

enfocadas em cada etapa, conforme se apresenta a você no livro do estudante.

VIVÊNCIA 3

Esporte: autocuidado, cultura e convivência

Primeira etapa – Culto ao corpo ou autocuidado?

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física e Língua Portuguesa

Nesta etapa, o objetivo é levar os estudantes a vivenciarem diferentes práticas corporais que podem tornar a nossa vida mais saudável, estimulando o autocuidado, a convivência e a interculturalidade. Para iniciar, os estudantes debaterão diferentes formas de vivenciar o esporte, buscando, de modo instrutivo e coletivo, delinear os benefícios das práticas corporais e suas reais necessidades.

Para o debate, será interessante discutir de que modo os diversos meios de manutenção corporal, como excesso de exercícios, regimes, cirurgia estética são manifestações de um novo tipo de narcisismo, construído pela competitividade no que se refere à aparência física. O desejo de ter um corpo que, muitas vezes, não condiz com o próprio biótipo, tem gerado inúmeros malefícios, como depressão e baixa autoestima. Esse corpo imaginário, em busca da “perfeição”, é espetacularizado nas redes sociais, mas destituído de expressão verdadeira. Muitos influenciadores digitais apresentam fotos praticando atividades físicas, assumindo uma vida saudável, ostentando um corpo atlético e supostamente perfeito, com a finalidade de parecerem felizes. Tudo isso distancia a eles e a nós de quem somos, dos nossos valores, do nosso reconhecimento corporal e aceitação de nossas características únicas e incomparáveis. O esporte, nesse viés, está permeado pela cultura competitiva ligada à aparência: ser mais bonito, mais forte, mais atlético e mais feliz do que o outro por causa disso.

O autocuidado, porém, envolve a prática de exercícios físicos, não com foco na aparência em si, mas buscando saúde e bem-estar para o corpo físico, mental, e emocional. A aparência saudável gera a elevação da autoestima e, por consequência, a autovalorização, o autorreconhecimento de sua beleza exterior e interior. Além disso, o autocuidado envolve alimentação saudável, acompanhamento médico, rotina diária incluindo exercícios e atividades prazerosas de lazer e bem-estar, convívio com pessoas queridas, tanto presencial quanto virtualmente, cuidados com higiene pessoal e momentos dedicados à beleza - se isso for algo necessário para o indivíduo. Nesse caso, todo o conjunto refere-se a uma prática que envolve o ser, o amar a si mesmo, não para expor para outro, mas para sentir-se feliz da forma como se é e valorizar a vida.

Segunda etapa – Tai chi chuan: equilíbrio entre corpo e mente

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Educação Física

Para esta etapa, os estudantes conhecerão (ou retomarão) uma arte marcial chinesa que, ao mesmo tempo, envolve autodefesa e um caminho filosófico de autoconhecimento. O *tai chi chuan* será apresentado por meio de alguns movimentos para iniciantes, que os estudantes poderão incorporar na sua rotina de autocuidado.

O trabalho com as diferentes lutas, na Educação Física (considerando luta como um jogo cujo alvo é o próprio adversário, diferentemente do futebol, rúgbi, basquete ou qualquer outro esporte, cujo alvo é um gol, por exemplo), possibilita o desenvolvimento da prática corporal, considerando distintas dimensões: cognitiva, psicomotora e afetiva. A luta pode auxiliar no autoconhecimento e no reconhecimento do outro, envolvendo diferentes habilidades socioemocionais.

Por isso, o foco não é explorar somente a ideia de defesa ou ataque, mas os caminhos filosóficos e contextos históricos que abrangem tais práticas corporais, envolvendo o contexto da educação integral. Antes de propor a atividade com o *tai chi*, pode-se promover uma atividade introdutória na qual se diferencie tipos de lutas, discuta-se a diferença entre luta e briga, considerando as regras e princípios das lutas. Apresente brevemente as lutas de origem chinesa (*kung fu*, *tai chi chuan*, *wushu*), ocidental (boxe, capoeira, esgrima, luta greco-romana, luta-livre), japonesa (*aikido*, *muay thai*, *sumô*, *jiu-jítsu*, *kendô*, *caratê*, *judô*) e coreana (*taekwondo*). As lutas exigem bastante cuidado no processo pedagógico, pois trazem princípios que ultrapassam a dimensão corporal visível. É de fundamental importância que elas sejam exploradas em um contexto que propicie respeito, ética, desenvolvimento individual e social.

Especificamente, no caso da arte marcial *tai chi chuan*, é importante fazer uma contextualização geral, apresentando, por exemplo, vídeos em que a arte é praticada. Se possível, antes dos movimentos próprios do *tai chi*, pode ser importante realizar algumas atividades de integração, sensibilização e consciência corporal, como os exercícios de *chi kung* (energia interna); exercícios de desintoxicação articular, para que o estudante possa, primeiramente, ambientar-se aos movimentos corporais, entrando em contato com a filosofia do *tai chi*. Para isso, recomendamos o documento produzido pelo SUS de Campinas e disponibilizado no *blog* de Saúde Integrativa da cidade. Além disso, o *site* do SUS também apresenta outras informações tanto sobre *tai chi* como *chi kung*. (disponíveis em: <<https://saudeintegrativa.files.wordpress.com/2011/01/exercicios-separados.pdf>>; <http://www.saude.campinas.sp.gov.br/programas/integrativa/programas/meditacao_exercicio_chikung.htm>; acessos em: 23 dez. 2019).

Terceira etapa – Capoeira: tríade dança-arte-esporte

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física e Arte

Há uma tendência de atribuímos o termo “arte marcial” às práticas de lutas orientais; se julgar oportuno, explique aos estudantes que a palavra “marcial” é oriunda de Marte, conhecido como o deus da guerra segundo a mitologia romana, portanto, pode-se conceder à expressão o sentido de “arte da guerra”. Logo, são consideradas artes marciais aquelas modalidades cuja criação tem uma finalidade bélica, podendo estar incluídas entre elas o boxe e a capoeira, por exemplo.

A capoeira é uma valiosa expressão da cultura afrodescendente cuja prática foi proibida no primeiro Código Penal da República, em 1890. Após um século, a prática começou a ganhar espaço. Trata-se, ainda, de manifestação que extrapola a prática física ao expressar o compromisso de lutar contra as desigualdades, sejam elas étnicas, religiosas, sociais etc. Explore com os estudantes que, na capoeira, a diversidade e a prática inclusiva são constitutivas dessa expressão corporal.

Além disso, pode-se explorar que a palavra “capoeira” vem do termo tupi *Ko’puera*, tendo “*ko*” o significado de “roça”, e “*puera*”, “que já foi”. A ideia, portanto, é nomear um terreno que já foi roça mas foi recoberto pelo mato. No contexto do período escravocrata, o termo faz referência aos escravos fugitivos que utilizam esses terrenos como rotas de fuga. Os primeiros capoeiristas remetem aos escravos que enfrentavam os capitães-do-mato. A música e a dança são inseridas para disfarçar a prática da luta e evitar a repressão. A capoeira foi proibida no Brasil até 1935 e somente em 2014 foi reconhecida pela Unesco como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade. Em 2016 foi reconhecida como prática esportiva pelo Conselho Nacional de Educação (CNE). Destaque para a turma que há dois diferentes tipos: a capoeira angolana e a regional. A angolana preserva mais a tradição dos negros escravizados, com passos mais lentos, movimentos furtivos. Já a regional traz um estilo mais contemporâneo, incorporando elementos de outras artes marciais.

Como orientações para a atividade de leitura, em *Interpretação*, auxilie os estudantes a destacar os trechos do texto que evidenciam os pontos indicados a seguir.

- “Originada no século XVII, período escravocrata, desenvolveu-se como um modo de sociabilidade e solidariedade construída pelos africanos escravizados, uma estratégia social para lidarem com o controle e a violência. Hoje, é um dos maiores símbolos da identidade brasileira e está presente em mais de 160 países”.
- “Seu reconhecimento como patrimônio demarca a conscientização sobre o valor da herança cultural africana. Herança esta que, no passado, foi reprimida e discriminada. Inclusive com práticas – como a Roda de Capoeira – oficialmente criminalizadas durante um período da história do Brasil. A inscrição na lista atuará como uma ação afirmativa

de escopo ampliado. Tanto nacionalmente como internacionalmente será o reconhecimento de sua importância como símbolo de resistência e de combate ao racismo e outras formas de opressão”.

- “A Roda de Capoeira é um espaço profundamente ritualizado, congrega cânticos e gestos que expressam uma visão de mundo, uma hierarquia, um código de ética, que revelam companheirismo e solidariedade. A roda é uma metáfora da vastidão do mundo. Com suas alegrias e adversidades”.
- “Todos os integrantes da roda devem saber tocar os instrumentos (berimbau, pandeiro, agogô, caxixi, atabaque e reco-reco), cantar um repertório comum de cânticos, improvisar melodias e canções, conhecer e respeitar os ritos, cosmologias, hierarquias e códigos de ética e conduta, confeccionar o berimbau e outros instrumentos e, ainda, executar um imenso conjunto de movimentos, passos, golpes e contragolpes”.

Em *Apreciação e ideias*, destaque que o excerto a seguir pode mobilizar uma reflexão sobre os princípios éticos e valores da capoeira: “A Roda de Capoeira tem função coesiva: forma redes de sociabilidade, gera identidades comuns e laços de cooperação entre seus integrantes. É o lugar de socialização de conhecimentos e práticas; de aprender e aplicar saberes, testar limites e invenções, reverenciar os mais velhos e improvisar novos cânticos e movimentos. Metaforicamente representa a roda do mundo, a roda da vida, onde há lugar para o inesperado, onde ora se ganha, ora se perde. A roda também tem a função de difundir os símbolos e valores relacionados à diáspora africana no território brasileiro. Leva a mensagem de resistência sobre o sistema escravagista”.

Já em *Experimentação*, no primeiro item, explique aos estudantes que os golpes/movimentos podem ser ágeis ou sorrateiros, configurando-se como rasteiras, chutes, cabeçadas, joelhadas, com o objetivo de desestabilizar o oponente. Forma-se uma roda, na qual os competidores realizam os movimentos/golpes. Destaque a presença da música, do ritmo e dos movimentos a partir dela. Se possível, explore vídeos com diferentes movimentos e também peça aos estudantes que pesquisem os instrumentos utilizados na roda de capoeira. No segundo item, a ideia é que os estudantes criem uma espécie de coreografia utilizando os movimentos de capoeira. Solicite que pesquisem na internet algumas referências de grupos de dança, podendo, se quiserem, inserir outros elementos da cultura afro.

Quarta etapa – Tchoukball: esporte da paz

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Educação Física

Nesta etapa, os estudantes conhecerão o *tchoukball* e, se possível, participarão de uma partida dessa modalidade. Para apresentar as regras à turma, recomendamos o *site* da Associação

Brasileira de Tchoukball (disponível em: <<http://www.tchoukball.esp.br>>; acesso em: 22 jan. 2020), no qual é possível localizar documentos detalhados sobre o esporte, bem como analisar fotografias e vídeos, o que poderá ser importante, caso a partida não seja possível. Tal prática pode ser incorporada no torneio a ser criado, bem como o seu regulamento e premissas poderão servir de inspiração para tal produto final.

Quinta etapa – Esporte: a paz começa comigo

Número de aulas previstas: 2

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física e Língua Portuguesa

Esta etapa visa sintetizar as discussões e aprendizagens desta e das demais vivências, buscando interpretar e discutir as inter-relações entre esporte e mediação de conflitos, tema deste projeto. Para isso, os estudantes, de modo coletivo, construirão um painel no qual se possa refletir sobre as contribuições da prática esportiva para isso.

Espera-se que os estudantes tenham compreendido que os benefícios do esporte vão além de auxiliar na saúde e na estética, pois contribui para melhorar nossas relações interpessoais pelo desenvolvimento de valores, como a solidariedade, a ética, o altruísmo, além de colaborar para o autoconhecimento e aprendizagem de princípios como a disciplina, a autogestão e a resiliência. As práticas corporais e esportivas tornam-se, nesse contexto, ferramentas importantes para a construção de uma consciência cooperativa embasada pela cultura de paz.

Roda de experiências: avaliação parcial

Para a roda de experiências, organize a turma em círculo. Pode ser eleito um escriba para construir a lista de conceitos, bem como anotar palavras-chave sobre as percepções do grupo acerca das atividades e do tema integrador do projeto (mediação de conflitos). Discuta as questões orientadoras da roda e ofereça *feedbacks* parciais aos estudantes, apresentando suas percepções oralmente ou por escrito; depois promova um momento de autoavaliação, retomando objetivos e ações estabelecidas de acordo com o quadro inicial. Observe, para isso, as habilidades e competências enfocadas em cada etapa, conforme se apresenta a você no livro do estudante.

VIVÊNCIA 4

Olimpíadas cooperativas: esporte e cultura de paz

Primeira etapa – Jogos cooperativos e semicooperativos

Número de aulas previstas: 6

Professor(a) envolvido(a): Educação Física

A quarta vivência é dedicada integralmente ao planejamento do torneio esportivo cooperativo. Para isso, será necessário que os estudantes pesquisem tipos de jogos, bem como reflitam sobre as etapas do torneio e os elementos simbólicos a serem produzidos. A primeira etapa se concentra justamente na pesquisa. Como sugestão, pode-se indicar o material *Pedagogia da cooperação* (Caderno de referência de esporte, Fundação Vale, Unesco, 2013), indicado nas referências dos estudantes.

Combine com os estudantes a abrangência do torneio, desenvolvendo-o somente entre a turma, entre diferentes turmas, envolvendo ou não a participação de diferentes anos/séries. Nesse último caso, certamente será necessário incluir outros professores. Enfatize aos estudantes do Ensino Médio que o torneio será também um projeto de intervenção proposto para toda a comunidade escolar, como estratégia de promover um ambiente mais harmônico e pacífico, envolvendo estudantes de outros anos e, conseqüentemente, de diferentes faixas etárias. Isso implicará, por exemplo, a seleção de jogos adequados e também o estabelecimento de categorias específicas.

Sugerem-se duas formas de planejar o torneio. A primeira recomenda organizar a turma em grupos, sendo que cada um ficará responsável por uma ação, como uma espécie de comissão (pesquisa de jogos; criação da simbologia e identidade visual do torneio; produção do lema, juramento, termo de compromisso; planejamento das cerimônias, programação, regulamento geral, arbitragem; criação de protótipos para as inscrições e divulgação do evento). Essa forma permite que os estudantes se engajem em atividades para as quais considerem ter mais habilidades. A segunda sugestão de planejamento é organizar grupos para cada uma das ações, isto é, todos deverão realizar todas as atividades propostas em grupos diferentes. Por exemplo, cada grupo deverá pesquisar jogos, escrever os documentos etc., para, depois, deliberar os melhores jogos, textos e propostas. A escolha pode ser, inclusive, uma decisão coletiva de toda a turma.

Segunda etapa – Meu time é dez: o fundamental é cooperar

Número de aulas previstas: 6

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física, Arte e Língua Portuguesa

Esta etapa dá continuidade ao planejamento do torneio, enfocando as premissas de organização inclusiva e cooperativa a serem adotadas, bem como a identidade do evento e das equipes. Com relação aos times, o ideal seria que os estudantes os escolhessem, porém poderá ser mais estimulante se jovens com pouco contato puderem ficar na mesma equipe. Explique aos estudantes que a mudança requer coragem, e que realizar algo novo implica sair da zona de conforto, por isso realizar uma atividade com um colega com quem não se tenha tanto contato será mais produtivo; ou, ainda de modo mais desafiador, executá-la

com um colega com quem já houve algum tipo de desentendimento. A partir da orientação, observe, em sua avaliação, os estudantes que assumiram posturas mais empáticas em relação a isso. O foco não é julgar, mas observar o aluno, sem avaliar. Na mediação de conflitos, a observação isenta de julgamento é fundamental.

Depois, na questão 1, questione os estudantes se preferem organizar o torneio de forma mais comum, por turma e por idade, ou criando times mistos, entre turmas. Outra opção é possibilitar, inclusive, a combinação de times com integrantes de diferentes faixas etárias. Para constituir os times, é importante considerar a seleção de jogos cooperativos que fizeram, além de analisar o contexto escolar e a viabilidade de um evento envolvendo muitas turmas ou toda a escola.

Terceira etapa – Planejamento: da abertura ao encerramento

Número de aulas previstas: 6

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física e Língua Portuguesa

Dando continuidade ao planejamento do torneio, o enfoque recai agora na produção do regulamento geral, composição das cerimônias, orientações de arbitragem e premiação. Para o regulamento, será importante que os estudantes retomem a pesquisa de jogos e revejam se falta algum tipo de especificação. Em seguida, discuta com a turma como as modalidades serão divulgadas aos participantes, já que muitos jogos podem não ser conhecidos dos estudantes. É possível propor uma divulgação *on-line* e nos murais das salas envolvidas ou da escola, caso o torneio seja para todas as séries/anos.

Na arbitragem, primeiramente, é importante especificar quem serão os juizes, considerando os princípios éticos envolvidos, como a necessidade de ser justo, paciente, diligente, imparcial, respeitoso, discreto, competente, honesto. Pode-se propor um juramento para os árbitros, tal como ocorre nas Olimpíadas. Retome com os estudantes os princípios do *fair play* e discutam como isso deve ser considerado pelos juizes. Além disso, será muito importante que, para cada modalidade escolhida, haja uma tabela de pontuação e faltas que oriente o trabalho da arbitragem.

Para a premiação, nesse momento, sugere-se que os estudantes criem um modelo de certificado de participação que deverá ser entregue a todos os inscritos. Depois, será conveniente estabelecer prêmios ligados à temática dos jogos, como uma placa ou medalha com símbolos de cooperação, por exemplo, “aperto de mão”, “abraço”, “mãos dadas”, bem como palavras relacionadas ao tema, como paz, união, respeito etc.

Com relação às cerimônias de abertura e encerramento, é importante que os estudantes façam um roteiro, especificando os momentos que irão compor tais ritos, indicando os

textos que serão falados em cada um. Na abertura, pode-se iniciar com uma breve apresentação do evento, convocação das autoridades presentes (direção, professores, funcionários, representante de classe), agradecimento à plateia (estudantes e/ou toda a comunidade) e convocação das equipes participantes em ordem alfabética, entrada dos árbitros, entrada das bandeiras, hasteamento, hino nacional, entrada do fogo simbólico para acendimento da pira, também simbólica, declaração de abertura, juramentos, saudações aos participantes, saída das equipes e, se quiserem, algum evento artístico de abertura.

Na cerimônia de encerramento, pode-se propor a entrada das equipes, a premiação final, arriamento das bandeiras e hino nacional, extinção do fogo simbólico, retirada das equipes e uma confraternização geral. No caso da cerimônia de premiação, convém definir como será a composição do pódio, quem irá entregar as medalhas e quando isso irá ocorrer. Uma sugestão é realizar a premiação de todas as modalidades no encerramento. Para a programação, também será necessário prever a quantidade de equipes que participarão do evento, para definir tabela e cronograma.

Quarta etapa – Inscrições e divulgação

Número de aulas previstas: 6

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física, Arte e Língua Portuguesa

A penúltima etapa visa ao planejamento das inscrições e das formas de divulgação do torneio. Para isso, os estudantes produzirão dois protótipos: uma ficha de participação e um modelo de cartaz, para serem avaliados por todo o grupo na apresentação desse planejamento.

Com relação às inscrições, será necessário fazer uma triagem para verificar se todas as modalidades receberam inscrições, e avaliar se será possível realizar todos os jogos programados. Revejam a programação e procedam com a divulgação. Além disso, será importante divulgar regulamentos e modalidades de participação, bem como diretrizes para a torcida, sendo proibidas vaias e comportamentos agressivos.

Quinta etapa – Apresentação do torneio

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Arte e Língua Portuguesa

Na etapa final, os estudantes organizarão uma apresentação oral de todo o planejamento do torneio. Com a ajuda dos professores(as) envolvidos(as), todos discutirão possíveis ajustes e recursos necessários para a realização do evento. Durante a exposição, a ideia é que se construa um espaço de diálogo onde todos possam apreciar o planejamento e escutar atentamente as considerações sobre como e quando o torneio será realizado.

Será fundamental que os grupos pensem em datas que possam ser realizadas considerando o contexto da escola e os recursos disponíveis, tal como se sugeriu no início desta vivência. Após as apresentações, prossigam com o cronograma de implementação e realização dos jogos da paz, considerando datas, espaços, horários e períodos estabelecidos coletivamente.

Avaliação final e roda de experiências

Recomendamos retomar objetivos, ações e discutir questões propostas na roda, conforme encaminhamentos sugeridos desde a primeira vivência, tendo como enfoque a avaliação formativa e os princípios autoavaliativos da autorregulação da aprendizagem.

Na avaliação final, contudo, o estudante terá mais questões para refletir, considerando a percepção da turma, dos grupos de trabalho e também sua autoavaliação ao longo de todo o processo. Por isso, nesse momento, há retomadas de aspectos desenvolvidos durante as quatro vivências que compõem o projeto.

Será muito importante que você registre as percepções dos estudantes, e dê um *feedback* final para a turma, considerando o que foi bem desenvolvido coletiva e individualmente e o que poderá ser retomado em outros momentos de aprendizagem.

Documentos normativos oficiais

• BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2020.

Documento de caráter normativo que estabelece o conjunto de aprendizagens essenciais que os estudantes da Educação Básica devem desenvolver ao longo de sua escolarização.

• BRASIL. *Temas contemporâneos transversais na BNCC: contexto histórico e pressupostos pedagógicos*. Brasília: MEC, 2019. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/contextualizacao_temas_contemporaneos.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2020.

Documento oficial que orienta ações de implementação da BNCC no que se refere aos temas contemporâneos transversais, como estratégia de integração entre diferentes componentes curriculares.

Visão sistêmica da educação

• CARBONELL, J. *Pedagogias do século XXI: bases para a inovação educativa*. Trad. Juliana dos Santos Padilha. 3. ed. Porto Alegre: Penso, 2016.

A obra discute iniciativas pedagógicas voltadas para a melhoria das relações educativas na construção de um ambiente escolar mais amável, no qual se constituam comportamentos de cooperação, participação, protagonismo, prazer pelo conhecimento, embasados por princípios cidadãos, éticos e pacíficos.

• DELORS, J. *et al. Educação: um tesouro a descobrir*. Relatório para a Unesco da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. São Paulo: Cortez, 1997.

Nesse relatório, discutem-se questões educacionais da contemporaneidade, alertando para os problemas decorrentes da desigualdade educacional entre países de terceiro mundo e desenvolvidos, para refletir sobre a integralidade da pessoa humana, em uma visão cultural e multicultural, e os pilares necessários para conceber a educação como um caminho comum a todos em direção a uma vida melhor.

• GERALDI, J. W. *A aula como acontecimento*. 2. ed. São Carlos: Pedro & João Editores, 2015.

O livro explora o conceito de aula como acontecimento, partindo da concepção dialógica bakhtiniana. Para isso, o autor considera que a linguagem é uma atividade, não sendo apenas comunicação, mas constitutiva da interação entre sujeitos sócio-historicamente situados.

• LIBERALI, F. C.; FUGA, V. P. A importância do conceito de *pereživanie* na constituição de agentes transformadores. *Estud. psicol.*, v. 35, n. 4, Campinas, out./dez. 2018. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-166X2018000400363>. Acesso em: 10 jan. 2020.

Trata-se de artigo científico com a finalidade de discutir a importância do conceito vigotskiano de *pereživanie* como forma de repensar o desenvolvimento dos sujeitos como agentes transformadores no âmbito do coletivo.

• MORIN, E. CIURANA, E. R.; MOTTA, R. D. *Educar na era planetária: o pensamento complexo como método de aprendizagem no erro e na incerteza humana*. Trad. Sandra Trabucco Valenzuela. São Paulo: Cortez, 2003.

A obra articula três discussões fundamentais para se entender o que significa educar na era planetária: (1) o método e sua constante reinvenção; (2) a relação entre complexidade e pensamento complexo; e (3) os desafios da era planetária.

• VIGOTSKI, L. S. *Quarta aula: a questão do meio na pedologia*. Psicologia USP, São Paulo, 2010, 21(4), 681-701. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/psicousp/article/view/42022/45690>>. Acesso em: 10 jan. 2020.

O texto consiste na transcrição de aula proferida pelo pesquisador Lev Semionovitch Vigotski, como foco na pedologia, ou seja, nos estudos do desenvolvimento da criança. O autor discute, pelo conceito de vivência, que o desenvolvimento da criança é constituído pelas condições concretas e objetivas do meio e que são vivenciadas de modo único por cada sujeito.

Linguagem: concepção geral e CNV

• BAKHTIN, M. *Os gêneros do discurso*. Trad. Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2016.

A obra reúne textos essenciais, traduzidos diretamente do russo, para a compreensão da abordagem dialógica bakhtiniana quanto a texto, discurso, gênero e linguagem viva, princípios que

fundamentam os principais documentos curriculares, desde o fim da década de 1990, dos *Parâmetros Curriculares Nacionais* à *Base Nacional Comum Curricular*.

- MEDVIÉDEV, P. N. *O método formal dos estudos literários: introdução crítica a uma poética socio-lógica*. São Paulo: Contexto, 2012.

Pável Nikoláievitch Medviédev é um dos membros que compõem o chamado Círculo de Bakhtin. Nessa obra, pouco discutida nos meios educacionais, embora o título sugira foco em estudos exclusivamente literários, a discussão passa por questões fundamentais para a compreensão do conceito de gênero do discurso, considerando princípios fundantes da linguagem na perspectiva dialógica.

- ROSENBERG, M. B. *Comunicação não violenta: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais*. São Paulo: Ágora, 2006.

Trata-se de uma espécie de manual sobre comunicação não violenta, no qual Rosenberg fundamenta sua metodologia, que visa construir uma cultura mais compassiva pelos usos da linguagem.

Argumentação e pensamento educacional

- BAKHTIN, M. *Teoria do romance I: a estilística*. São Paulo: Editora 34, 2015.

Desenvolvida por Bakhtin nos anos 1930, a teoria do romance é peça-chave para compreender a especificidade desse gênero literário, além da concepção de estilo de base dialógica. Para os projetos integradores, embora o título sugira foco apenas em estudos literários, o conceito de heterodiscurso, destacando as múltiplas vozes que ressoam em diferentes discursos, orienta a fundamentação do conceito de argumentação e sua articulação com a assimilação do discurso do outro.

- LIBERALI, F. C. *Formação crítica de educadores: questões fundamentais*. 2. ed. Campinas: Pontes, 2012.

O livro apresenta a constituição do que a pesquisadora Fernanda Coelho Liberali conceitua como "processo de reflexão crítica" na formação de professores e em momentos de produção do conhecimento, tendo a linguagem e as práticas desenvolvidas como princípios fundamentais.

- PONTECORVO, C. Discutir, argumentar e pensar na escola. O adulto como regulador da aprendizagem. In: PONTECORVO, C.; AJELLO, A. M.; ZUCCHERMAGLIO, C. *Discutindo se aprende: interação social, conhecimento e escola*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

Em uma coletânea de artigos científicos, a obra discute como se aprende, apresentando fundamentos teóricos, modalidades de condução, análise dos processos de interação e do papel do adulto, práticas de aprendizagem situadas em diferentes contextos. Especificamente no artigo de Pontecorvo, a autora demonstra como a discussão e a argumentação integram um processo de coconstrução do conhecimento.

- WING, J. M. Computational thinking. *Communication of the ACM*, v. 49, n. 3, p. 33-35, mar. 2016. Disponível em: <<https://www.cs.cmu.edu/~15110-s13/Wing06-ct.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2020.

A autora discute o conceito de pensamento computacional não como um aspecto restrito à ciência da computação, mas como habilidade fundamental a todos, tal como ler, escrever, contar etc., já que tal recurso remete à capacidade de resolver problemas, utilizando processos mentais como abstração, decomposição, *design* e outros.

Práticas multiletradas e leitura inferencial

- ROJO, R. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, R. MOURA, E. (org.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. p.11-31.

Rojo discute os princípios que orientam a pedagogia dos multiletramentos, destacando práticas de linguagem fundamentais no desenvolvimento de sujeitos protagonistas e na construção de conhecimentos significativos com potencial transformador.

- SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. *Orientações didáticas do currículo da cidade: Língua Portuguesa. Concepção e elaboração de texto*: Regina Braz da Silva Santos Rocha. Vol. 2. São Paulo SME/COPEd, 2018. Disponível em: <<http://portal.sme.prefeitura.sp.gov.br/Portals/1/Files/50726.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2020.

Trata-se de texto orientador produzido como prática formativa de professores(as) no processo de implementação do currículo da cidade de São Paulo. Fruto de debates entre assessora e equipe técnica, o material traz discussões voltadas especificamente às questões de análise linguística/semiótica.

Práticas integradoras e metodologias ativas

• BACICH, L.; MORAN, J. (org.). *Metodologias ativas para uma aprendizagem inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018 [ePub].

Coletânea de artigos que discutem variadas metodologias ativas, entre as quais: aprendizagem baseada em projetos, sala de aula invertida, ensino híbrido, jogos e gamificação, *Design Thinking*, STEAM.

• BENDER, W. N. *Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI*. Trad. Fernando de Siqueira Rodrigues. Porto Alegre: Penso, 2014.

William N. Bender é PhD e dedica-se ao estudo de metodologias para a sala de aula, focando a aprendizagem baseada em projetos, o STEAM e o uso de tecnologia em sala de aula. Nessa obra, o autor explora detalhadamente a metodologia de projetos, apresentando diretrizes para diferentes etapas do ensino, com foco na proposição de aulas eficazes e motivadoras.

• BERGMANN, J.; SAMS, A. *Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem*. Trad. Afonso Celso da Cunha Serra. Rio de Janeiro: LTC, 2018.

A obra explora a metodologia ativa denominada sala de aula invertida, que, basicamente, consiste na preparação prévia do estudante para uma aula, assistindo a vídeos, lendo textos, realizando algum tipo de pesquisa antecipada ao desenvolvimento de dada atividade.

• GONSALES, P. *Design Thinking e a ritualização de boas práticas educativas*. São Paulo: Educadigital, 2018.

A educadora e empreendedora social Priscila Gonsales apresenta o processo do *Design Thinking* (DT), muitas vezes confundido com a metodologia de aprendizagem baseada em projetos, mas que, no contexto educacional, se relaciona, sobretudo, a uma “ritualização” de boas práticas educativas.

Avaliação e autoavaliação

• FIGUEIRA, A. P. C. Metacognição e seus contornos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 33(1), p. 1-20. Disponível em: <<https://rieoei.org/RIE/article/view/2947>>. Acesso em: 10 jan. 2020.

A autora discute o conceito de metacognição para designar o autocontrole (autorregulação) que o estudante executa durante a aprendizagem, demonstrando ser fundamental orientar práticas claras pelas quais ele possa planejar, monitorar e regular suas próprias estratégias cognitivas.

• HOFFMANN, J. *Avaliar: respeitar primeiro, educar depois*. 4. ed. Porto Alegre: Mediação, 2013.

A autora traz o conceito de avaliação mediadora como princípio fundamental de uma escola inclusiva, que enfoca o desenvolvimento integral de todos os estudantes, discutindo metodologias, concepção de autoavaliação, uso de notas e instrumentos avaliativos etc.

• LUCKESI, C. C. *Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições*. 22. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

O livro traz estudos críticos sobre a avaliação da aprendizagem escolar, discutindo diferentes proposições que podem tornar esse momento mais viável e construtivo para estudante e professor(a).

• SILVA, J. F. Avaliação do ensino e da aprendizagem numa perspectiva formativo-reguladora. In: SILVA, J. F.; HOFFMAN, J.; ESTEBAN, M. T. *Práticas avaliativas e aprendizagens significativas em diferentes áreas do currículo*. Porto Alegre: Mediação, 2013. p. 9-22.

No artigo, discute-se a avaliação como espaço de mediação, aproximação e diálogo entre professor(a) e estudante, tendo, na perspectiva formativo-reguladora, encaminhamentos que permitem ao(à) professor(a) acompanhar o processo de aprendizagem e também estabelecer regulações ao processo de ensino.

Regina Braz Rocha

Bacharela e Licenciada em Letras (Português e Inglês) pelo Centro Universitário FIEO (Fundação Instituto de Ensino para Osasco). Mestre e Doutora em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Assessora pedagógica na área de Língua Portuguesa, Currículo e BNCC nas redes pública e particular de ensino. Professora por 14 anos em escolas públicas, particulares e projetos sociais. Autora de materiais didáticos e documentos curriculares dirigidos à formação de professores.

IDENTIDADE EM AÇÃO:

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

PROJETOS INTEGRADORES

Área do conhecimento: **Linguagens e suas Tecnologias**



1ª edição

São Paulo, 2020

Coordenação editorial: Roberta Vaiano
Edição de texto: Ademir Garcia Telles, Débora Lima, Eliana Bighetti, Luiza Faustini
Assistência editorial: Daniel Maduar Carvalho Mota, Magda Reis
Gerência de design e produção gráfica: Everson de Paula
Coordenação de produção: Patrícia Costa
Gerência de planejamento editorial: Maria de Lourdes Rodrigues
Coordenação de design e projetos visuais: Marta Cerqueira Leite
Projeto gráfico: APIS design integrado, Adriano Moreno Barbosa
Capa: Diana Cordeiro, Bruno Tonel

Foto: Arte conceitual (cabeça em gesso de David): Unknown man/Shutterstock
Símbolos e ícones: M.Style/Shutterstock

Coordenação de arte: Carolina de Oliveira Fagundes

Edição de arte: Márcia Cunha do Nascimento

Editoração eletrônica: CaSa De IdEiAs

Coordenação de revisão: Elaine C. del Nero

Revisão: Ana Paula Felipe, Andrea Vidal, Maria Clara Paes, Nancy H. Dias,
Palavra Certa

Coordenação de pesquisa iconográfica: Luciano Baneza Gabarron

Pesquisa iconográfica: Mariana Zanato, Paloma Klein, Márcia Sato

Coordenação de bureau: Rubens M. Rodrigues

Tratamento de imagens: Ademir Francisco Baptista, Joel Aparecido, Luiz Carlos
Costa, Marina M. Buzzinaro

Pré-impressão: Alexandre Petreca, Everton L. de Oliveira, Marcio H. Kamoto,
Vitória Sousa

Coordenação de produção industrial: Wendell Monteiro

Impressão e acabamento:

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Rocha, Regina Braz
Identidade em ação : linguagens e suas
tecnologias / Regina Braz Rocha. -- 1. ed. --
São Paulo : Moderna, 2020.

Projetos integradores.
Bibliografia.

1. Linguagens e suas tecnologias (Ensino médio)
I. Título.

20-32412

CDD-373.19

Índices para catálogo sistemático:

1. Ensino integrado : Livro-texto : Ensino médio
373.19

Iolanda Rodrigues Biode - Bibliotecária - CRB-8/10014

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Todos os direitos reservados

EDITORA MODERNA LTDA.

Rua Padre Adelino, 758 - Belenzinho

São Paulo - SP - Brasil - CEP 03303-904

Vendas e Atendimento: Tel. (0__11) 2602-5510

Fax (0__11) 2790-1501

www.moderna.com.br

2020

Impresso no Brasil

Estudante do Ensino Médio, Seja bem-vindo(a)!

Esta obra é um convite para que você coloque sua verdadeira identidade em ação, tal como um chamado para despertar sua essência, ou seja, aquilo que move seu desejo mais profundo de simplesmente ser e agir no mundo nessa dinâmica maravilhosa chamada vida.

O ser e o agir envolvem as várias linguagens com as quais interagimos diariamente. Damos sentido ao nosso próprio ser, ao mundo e à vida por meio de palavras, gestos, imagens, expressões faciais e corporais etc., de acordo com a finalidade do que queremos comunicar e dos valores que queremos transmitir.

Podemos falar, escrever, gesticular, dançar, movimentar-nos, combinar palavras com imagens, vídeos, sons, músicas... Em meio a uma infinidade de possibilidades, as múltiplas linguagens nos constituem como sujeitos de um determinado tempo e espaço. Agir de modo responsável pela linguagem significa tomar posição no mundo no sentido de sermos autores da nossa história, fazer escolhas comprometidas com o bem-estar particular e coletivo e transformar realidades, por meio de uma consciência integral, que visa contribuir para a justiça social e para a construção de uma cultura de paz.

Pensando em tudo isso, os projetos integradores desta obra foram elaborados para que você possa vivenciar diferentes práticas de linguagem engajadas, com foco na sua atuação como protagonista no mundo e na construção de uma perspectiva cooperativa e colaborativa como formas de ser, estar e transformar. Você participará de atividades de diferentes disciplinas que integram a área de Linguagens e suas tecnologias (Arte, Educação Física, Inglês e Português), dialogando também, em alguns projetos, com outras áreas do conhecimento (Matemática, Ciências Humanas, Ciência da Natureza e suas tecnologias), de modo integrado, discutindo questões relevantes do nosso tempo. Entre elas, podemos citar os usos de novas mídias e tecnologias, a mediação de conflitos, o protagonismo juvenil e os aspectos do mundo do trabalho, as questões ambientais e planetárias, o nosso papel na construção de uma nova sociedade, entre outros.

Ao longo dos projetos, sempre em paralelo com o desenvolvimento das capacidades socioemocionais, você lerá e produzirá textos dos mais diferentes gêneros, em distintas modalidades (oral e escrita) e semioses (imagem, gesto, palavra, som, movimento etc.), bem como participará de práticas corporais e artísticas diversificadas. Com isso, são propostas situações reais que consideram as experiências vividas por você, sua história como sujeito, para, com base em necessidades reais, tanto pessoais como coletivas, mobilizar a criação de propostas de intervenção que, de fato, contribuam para a comunidade e, conseqüentemente, para a construção da mentalidade de um novo tempo, uma nova sociedade.

Seja você, esteja onde deseja e transforme sua realidade!

CONHEÇA SEU LIVRO

PROJETO 2 **SEUS PRINCÍPIOS PRESERVAM VIDAS**

SOMOS AGENTES DE TRANSFORMAÇÃO

Madalena: "Foi um momento muito especial, quando eu fui convidada para fazer parte do projeto 'Somos Agentes de Transformação'... Foi uma experiência muito enriquecedora e que me fez perceber que todos nós podemos fazer a diferença."

Agradecemos a todos os participantes que fizeram parte deste projeto, pois juntos conseguimos alcançar grandes objetivos e transformar vidas. Esperamos que todos tenham se divertido e aprendido muito com esta jornada.

CONTEÚDO DO LIVRO

- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.
- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.
- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.

Abertura do projeto

Apresentação das perguntas motivadoras que orientam os desafios propostos no projeto, por meio da leitura reflexiva de imagens relacionadas a diferentes expressões e linguagens (fotografia, artes plásticas, esporte, cinema).

4 POR UMA CULTURA ALTRUISTA NA ESCOLA

PRÁTICAS INSTRUCIONAIS DE CIDADANIA

Este projeto tem por objetivo promover a cultura de cidadania e o respeito mútuo entre os alunos da escola. Através de atividades práticas e reflexivas, os alunos serão incentivados a agir com responsabilidade e solidariedade em todos os momentos da vida escolar.

CONTEÚDO DO LIVRO

- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.
- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.
- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.

ATIVIDADES DE CIDADANIA

Este projeto tem por objetivo promover a cultura de cidadania e o respeito mútuo entre os alunos da escola. Através de atividades práticas e reflexivas, os alunos serão incentivados a agir com responsabilidade e solidariedade em todos os momentos da vida escolar.

CONTEÚDO DO LIVRO

- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.
- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.
- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.

Vivência

Os projetos são organizados em vivências, o que possibilita um processo de construção do conhecimento a partir de experimentações, ou seja, atividades práticas e situações "mãos na massa", com foco no engajamento e na colaboração.

Atividade experimental

Experiência multisensorial, proposta no início das vivências, para levantar conhecimentos prévios por meio de diferentes formas de expressão em linguagens (práticas corporais ou artísticas, pesquisas e outras produções textuais).

1 NAS ONDAS DO RÁDIO

ENERGIA DO INOVADOR

Este projeto tem por objetivo promover a cultura de cidadania e o respeito mútuo entre os alunos da escola. Através de atividades práticas e reflexivas, os alunos serão incentivados a agir com responsabilidade e solidariedade em todos os momentos da vida escolar.

CONTEÚDO DO LIVRO

- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.
- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.
- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.

ATIVIDADES DE CIDADANIA

Este projeto tem por objetivo promover a cultura de cidadania e o respeito mútuo entre os alunos da escola. Através de atividades práticas e reflexivas, os alunos serão incentivados a agir com responsabilidade e solidariedade em todos os momentos da vida escolar.

CONTEÚDO DO LIVRO

- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.
- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.
- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.

INTELETO DE CIDADÃO

Este projeto tem por objetivo promover a cultura de cidadania e o respeito mútuo entre os alunos da escola. Através de atividades práticas e reflexivas, os alunos serão incentivados a agir com responsabilidade e solidariedade em todos os momentos da vida escolar.

CONTEÚDO DO LIVRO

- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.
- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.
- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.

ATIVIDADE EXPERIMENTAL DE CIDADANIA E INOVADORIA

Este projeto tem por objetivo promover a cultura de cidadania e o respeito mútuo entre os alunos da escola. Através de atividades práticas e reflexivas, os alunos serão incentivados a agir com responsabilidade e solidariedade em todos os momentos da vida escolar.

CONTEÚDO DO LIVRO

- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.
- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.
- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.

ATIVIDADES DE CIDADANIA

Este projeto tem por objetivo promover a cultura de cidadania e o respeito mútuo entre os alunos da escola. Através de atividades práticas e reflexivas, os alunos serão incentivados a agir com responsabilidade e solidariedade em todos os momentos da vida escolar.

CONTEÚDO DO LIVRO

- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.
- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.
- Conhecer o livro e a obra de arte de Madalena.

Leitura-se

Momento de leitura de textos verbais, imagéticos ou multissemióticos, no qual o leitor pode construir uma trajetória de leitura própria ou coletiva.

Roda de experiências

Espaço dedicado à autoavaliação, ao compartilhamento de ideias e ao registro das aprendizagens ao final de cada vivência.

PROJETO

VALORES

OBJETIVOS

ATIVIDADES

RECURSOS

AVANÇO

REFLEXÃO

CONCLUSÃO

SE VIVER NO PRESENTE

CONCEITO

DEFINIÇÃO

EXEMPLOS

EXERCÍCIOS

REFLEXÃO

CONCLUSÃO

Desafio criativo Mãos dadas

Propostas de produção textual individual (*Desafio criativo*) e colaborativa (*Mãos dadas*), envolvendo textos verbais (orais ou escritos), imagéticos e/ou multimodais/multissemióticos.

SOMOS LUS: TÉCNICAS DE COMPOSIÇÃO FONÉTICA

OBJETIVO

CONTEÚDO

DESENVOLVIMENTO

ATIVIDADES

REFLEXÃO

CONCLUSÃO

DESIGN: ANIMAÇÃO DE PLANEJAMENTO DE RESISTÊNCIA

OBJETIVO

CONTEÚDO

DESENVOLVIMENTO

ATIVIDADES

REFLEXÃO

CONCLUSÃO

ATIVIDADE TEMÁTICA DE PRODUÇÃO DO RECONHECIMENTO

OBJETIVO

CONTEÚDO

DESENVOLVIMENTO

ATIVIDADES

REFLEXÃO

CONCLUSÃO

SPRINT IN MOTION

OBJETIVO

CONTEÚDO

DESENVOLVIMENTO

ATIVIDADES

REFLEXÃO

CONCLUSÃO

DEU O GANHO: ENLACE ENTRE CORPO E MENTE

OBJETIVO

CONTEÚDO

DESENVOLVIMENTO

ATIVIDADES

REFLEXÃO

CONCLUSÃO

Investigação

Momento dedicado à pesquisa científica, envolvendo curadoria de informação (seleção, avaliação, validação) e tratamento de dados (análise, organização, relações com o propósito da pesquisa).

Objetivo

Conteúdo

Desenvolvimento

Atividade

Reflexão

Conclusão

Reading

Atividades de leitura em língua inglesa que enfocam o segundo idioma no contexto de uma língua global, visando ao processo de construção de conhecimento.

Junto & Misturado

Proposição de jogos cooperativos ligados à Educação Física ou a práticas de gamificação, que promovem a reflexão, de modo contextualizado, sobre a cultura do movimento e das diferentes práticas corporais.

Avaliação e autoavaliação

Momento específico ao final de cada projeto para avaliar as aprendizagens coletivas e individuais, considerando os objetivos de aprendizagem estabelecidos no início.

SUMÁRIO

PROJETO 1 STEAM – Teia da vida: um passeio fotográfico	10
• MAPA DO PROJETO 1	12
VIVÊNCIA 1 – A linguagem fotográfica	14
Fundamentos da fotografia	14
Atividade experimental: painel coletivo e fotografia	14
Fotografia: leitura de imagem	15
Leitura-se: glossário e fotografia	15
Tipos de fotografia e estilo	16
Reading: <i>photojournalism</i>	16
Efeitos de luz e sombra	17
Investigação: formas de composição	17
Somos luz: técnicas de composição fotográfica (I)	18
Desafio criativo: fotografia	18
Roda de experiências	18
VIVÊNCIA 2 – A matemática da fotografia	19
Sequências numéricas e atividade física	19
Atividade experimental: treinamento de saltos	19
Número de ouro e sequência de Fibonacci	20
Leitura-se: artigo de divulgação científica	20
O número de ouro na natureza, na arte, na arquitetura	22
Leitura-se: tira em quadrinhos	22
O retângulo áureo e a espiral áurea na fotografia	27
Mãos dadas: fotografia	27
O planeta é meu lar: técnicas de composição fotográfica (II)	29
Desafio criativo: fotografia	29
Roda de experiências	29
VIVÊNCIA 3 – Construindo uma teia fotográfica	30
Mundo natural: da micro à astrofotografia	30
Atividade experimental: Painel da Terra	30
Conexões: somos o mundo natural	31
Junto & Misturado: Se você fosse... ..	31
Foto-denúncia e depoimento visual	32
Leitura-se: foto-denúncia	32
Fotomontagem: colagem e engajamento	33
Reading: <i>photo collage</i>	33
Somos todos um: técnicas de composição fotográfica (III)	34
Desafio criativo: fotomontagem	34
Roda de experiências	34
VIVÊNCIA 4 – Consciência planetária	35
Cidadania global: ações em foco	35
Atividade experimental: debate deliberativo	35
Sob as lentes do fotógrafo: a teia da vida	36
Desafio criativo: fotografia autoral	36
Curadoria e acervo fotográfico	36
Mãos dadas: tema e catalogação	36
Fanzine: planejamento e produção	37
Mãos dadas: fanzine fotográfico	37
Um novo tempo: organizando a exposição	39
Mãos dadas: passeio fotográfico pela teia da vida	39
• AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO	41
Avaliando o projeto	
1. Respondendo às perguntas motivadoras:	
percepção da turma	41
2. Avaliando o produto final: percepção dos grupos	41
3. Refletindo sobre aprendizagens:	
minha percepção	41
Roda de experiências	41
PROJETO 2 PROTAGONISMO JUVENIL – Somos agentes de transformação	42
• MAPA DO PROJETO 2	44
VIVÊNCIA 1 – Agir responsável na vida pessoal	46
Encontro marcado comigo	46
Atividade experimental: o que trago na mochila? ...	46
Leitura-se: texto expositivo	47
Escrita de si e autorresponsabilidade	49
Leitura-se: apresentação pessoal	49
Pertencimento e resiliência	50
Leitura-se: memórias	50
Reading: <i>poem</i>	52
Participação: autogestão e atuação cidadã	53
Junto & Misturado: personagem fictícia	53
Como me tornei quem sou	55
Desafio criativo: texto autobiográfico	55
Roda de experiências	55
VIVÊNCIA 2 – Cultura de cooperação e atuação pública	56
Comunicação e escuta empática	56
Atividade experimental: <i>performance</i>	56
Empatia e atuação pública	57
Investigação: gêneros de atuação pública	57
Não julgamento e construção da paz	58
Reading: <i>movie scene</i>	58
Direitos e deveres: casa, escola, mundo	60
Leitura-se: textos legais	60
Diga-me com quem andas: engajamento e valores	61
Mãos dadas: mosaico de valores	61

Roda de experiências	62	Atividade experimental: minha trilha sonora	87
VIVÊNCIA 3 – Agir responsável no mundo	63	<i>Mashup, remix, bootleg</i>	87
Solidariedade: estamos a serviço!	63	Reading: <i>dictionary entry</i>	87
Atividade experimental: o que sonhamos juntos? ...	63	Paródia musical: da TV para as mídias digitais	89
Criatividade e inovação	63	Mãos dadas: paródia	89
Investigação: projetos e práticas engajadas	64	<i>Podcasts</i> de música	90
Projetos estudantis e redes de tutoria	65	Investigação: <i>podcasts</i> de música	90
Mãos dadas: rede de tutoria	65	<i>Playlists</i> comentadas	91
Potência de agir: construindo redes de ação	66	Mãos dadas: <i>podcasts</i>	91
Reading: <i>informative text</i>	66	Roda de experiências	91
Cultura ganha-ganha e papel do líder	67	VIVÊNCIA 3 – Informação e entretenimento	92
Junto & Misturado: jogo cooperativo	67	Momento de relaxamento	92
Roda de experiências	68	Atividade experimental: alongamento	
VIVÊNCIA 4 – Talentos no palco da vida	69	e meditação guiada	92
Prólogo: organizando equipes engajadas	69	<i>Podcast</i> jornalístico	93
Atividade experimental: em busca do sonho		Reading: <i>transcription</i>	93
coletivo	70	<i>Web</i> rádios e <i>podcasts</i> comunitários	94
Primeiro ato: do celebrar ao sonhar	71	Mãos dadas: pesquisa e painel coletivo	94
Mãos dadas: projeto de intervenção (I)	71	Programa de rádio: roteirização	94
Segundo ato: do sonhar ao planejar	71	Leitura-se: roteiro e <i>script</i>	94
Mãos dadas: projeto de intervenção (II)	71	Interatividade: <i>podcaster</i> e ouvinte	96
Terceiro ato: do planejar ao realizar	73	Desafio criativo: comentário crítico	96
Mãos dadas: projeto de intervenção (III)	73	Roda de experiências	96
Hora dos aplausos: nossos projetos de intervenção	74	VIVÊNCIA 4 – Produzindo uma <i>web</i> rádio escolar	97
Mãos dadas: exposição oral	74	A fala pública: locutor de rádio	97
✦ AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO	75	Atividade experimental: pesquisa e <i>performance</i> ...	97
Avaliando o projeto		Como criar uma <i>web</i> rádio?	98
1. Respondendo às perguntas motivadoras:		Mãos dadas: planejamento inicial	98
percepção da turma	75	Planejamento da programação	99
2. Avaliando o produto final: percepção dos times	75	Mãos dadas: pesquisa e roteiro	99
3. Refletindo sobre aprendizagens: minha percepção	75	Gravação e edição de áudio	99
Roda de experiências	75	Mãos dadas: recursos tecnológicos	99
PROJETO 3 MÍDIA EDUCAÇÃO – Do rádio		Apresentação da <i>web</i> rádio escolar	100
ao podcast	76	Mãos dadas: exposição oral e divulgação	100
✦ MAPA DO PROJETO 3	78	✦ AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO	101
VIVÊNCIA 1 – Nas ondas do rádio	80	Avaliando o projeto	
Universo da radionovela	80	1. Respondendo às perguntas motivadoras:	
Atividade experimental: da crônica para		percepção da turma	101
a radionovela	80	2. Avaliando o produto final: percepção dos grupos ..	101
De volta ao passado	82	3. Refletindo sobre aprendizagens:	
Reading: <i>timeline</i>	82	minha percepção	101
O futuro do rádio	83	Roda de experiências	101
Leitura-se: reportagem	83	PROJETO 4 MEDIAÇÃO DE CONFLITOS –	
<i>Podcast:</i> o novo rádio?	85	Gramática da empatia	102
Mãos dadas: debate	85	✦ MAPA DO PROJETO 4	104
Eleição: top 10 <i>podcasts</i>	86	VIVÊNCIA 1 – Comunicação não violenta	
Investigação: melhores <i>podcasts</i> brasileiros	86	e usos das linguagens	106
Roda de experiências	86	Observar sem avaliar	106
VIVÊNCIA 2 – Música e musicalidade nas redes	87	Atividade experimental: Eu vejo você	106
Somos música	87		

Princípios gerais da comunicação não violenta (CNV) ..	107
Leitura-se: texto expositivo	107
A comunicação não verbal:	
o olhar, o gesto, a postura, a voz	108
Investigação: linguagem não verbal	108
Escuta e comunicação compassivas em casa, na escola e no trabalho	109
Reading: <i>steps to peace</i>	109
Recursos da linguagem verbal na CNV	110
Mãos dadas: glossário de práticas compassivas	110
Roda de experiências	111
VIVÊNCIA 2 – Psicologia positiva: ciência do bem-estar	112
Virtudes e forças de caráter	112
Atividade experimental: oficinas de mandalas	112
Superpoderes: gratidão, generosidade e perdão	113
Desafio criativo: carta e diário	113
PERMA: princípios do bem-estar	114
Investigação: pesquisa quantitativa	114
Saúde, práticas corporais e convivência	116
Mãos dadas: fotorreportagem	116
Linguagem e emoções positivas	117
Junto & Misturado: corrente do bem	117
Roda de experiências	117
VIVÊNCIA 3 – Conflitos na vida real e na vida virtual	118
O que é conflito?	118
Atividade experimental: teste	118
Situações de conflito: escola e cotidiano	119
Leitura-se: tira, charge e debate	119
<i>Haters e trolls:</i> o ódio e o ego nas redes	121
Leitura-se: trilha jornalística e debate	121
Gestão de conflitos e inteligência socioemocional ...	123
Desafio criativo: documento orientador	123
Regras de boa convivência	124
Mãos dadas: assembleia e regras de convivência ...	124
Roda de experiências	125
VIVÊNCIA 4 – Por uma cultura altruísta na escola	126
Práticas institucionais de gentileza	126
Atividade experimental: campanha institucional	127
Gentileza na escola	127
Mãos dadas: gincana da gentileza	127
A linguagem a serviço da gentileza	128
Mãos dadas: cartazes da campanha	128
Florescer: árvore da vida	129
Mãos dadas: painel interativo	129
Museu da empatia na escola	130
Mãos dadas: instalação interativa	130
● AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO	131
Avaliando o projeto	
1. Respondendo às perguntas motivadoras:	
percepção da turma	131
2. Avaliando o produto final: percepção dos grupos ...	131
3. Refletindo sobre aprendizagens:	
minha percepção	131
Roda de experiências	131
PROJETO 5 PROTAGONISMO JUVENIL – Por uma agência transformadora no mundo do trabalho	132
● MAPA DO PROJETO 5	134
VIVÊNCIA 1 – Autoconhecimento, protagonismo e empreendedorismo	136
Mandala Ikigai: razão de ser	136
Atividade experimental:	
em busca de um propósito	137
Propósito e vocação profissional	137
Leitura-se: verbete de dicionário <i>on-line</i>	137
Reading: <i>cartoon</i>	138
Relações de trabalho	139
Investigação: terminologias do mundo do trabalho	139
Reading: <i>graphic</i>	139
Empreendedorismo e profissional do futuro	141
Reading: <i>infographic</i>	141
Mãos dadas: lista bilíngue	142
Junto & Misturado: <i>clown</i> empreendedor	143
Guia de profissões	144
Mãos dadas: ficha técnica de profissão	144
Roda de experiências	144
VIVÊNCIA 2 – Em busca do primeiro emprego	145
Cidadania e trabalho formal: canais de oportunidades	145
Atividade experimental: ser aprendiz ou estagiário	145
Reading: <i>volunteer</i>	146
Como escrever um currículo?	147
Reading: <i>informative text</i>	147
Trilha do currículo: produção	148
Desafio criativo: currículo	148
Processo seletivo	150
Reading: <i>interview questions</i>	150
Junto & Misturado: dinâmica da jaula	151
Como escolher uma carreira?	151
Desafio criativo: plano de carreira	151
Roda de experiências	152
VIVÊNCIA 3 – Protagonismo financeiro e empreendedorismo	153

Sonho, meta e estudo	153	Investigação: mulheres e o direito ao esporte	180
Atividade experimental: leitura de conto	155	Paralimpíadas e inclusão	180
Cidadania financeira	157	Reading: <i>infographic</i>	180
Investigação: glossário financeiro	157	Histórias para inspirar: galeria de atletas	182
Junto & Misturado: xadrez humano	158	Desafio criativo: perfil biográfico	182
Consumo consciente	158	Inclusão social pelo esporte	183
Leitura-se: texto informativo	158	Desafio criativo: texto dissertativo-	
Construindo um orçamento pessoal	159	-argumentativo	183
Desafio criativo: plano financeiro	159	Roda de experiências	185
Roda de experiências	160	VIVÊNCIA 3 – Esporte: autocuidado,	
VIVÊNCIA 4 – Incubadora de empreendimentos		cultura e convivência	186
solidários	161	Culto ao corpo ou autocuidado?	186
Economia solidária e cidadania financeira	161	Atividade experimental: debate	186
Atividade experimental: painel e releitura	161	<i>Tai chi chuan:</i> equilíbrio entre corpo e mente	187
Metodologia de incubação	162	Junto & Misturado: arte marcial de origem	
Leitura-se: texto científico	162	chinesa	187
<i>Design thinking:</i> do planejamento à prototipagem ...	164	Capoeira: tríade dança-arte-esporte	188
Mãos dadas: plano de empreendimento solidário ..	164	Leitura-se: artigo informativo	188
<i>Canvas:</i> estruturando um modelo de negócio	165	<i>Tchoukball:</i> esporte da paz	190
Mãos dadas: quadro <i>canvas</i>	165	Junto & Misturado: regras de modalidade	
Minifeira de inovações solidárias	166	esportiva	190
Mãos dadas: exposição oral	166	Esporte: a paz começa comigo	192
AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO	167	Mãos dadas: painel colaborativo	192
Avaliando o projeto		Roda de experiências	192
1. Respondendo às perguntas motivadoras:		VIVÊNCIA 4 – Olimpíadas cooperativas:	
percepção da turma	167	esporte e cultura de paz	193
2. Avaliando o produto final: percepção dos times	167	Jogos cooperativos e semicooperativos	193
3. Refletindo sobre aprendizagens: minha percepção ...	167	Atividade experimental: pesquisa	
Roda de experiências	167	e seleção de jogos	193
PROJETO 6 MEDIAÇÃO DE CONFLITOS		Meu time é dez: o fundamental é cooperar	194
Olimpíadas da paz	168	Mãos dadas: composição dos times	
MAPA DO PROJETO 6	170	e símbolos do torneio	194
VIVÊNCIA 1 – Olimpíadas: origens e valores	172	Planejamento: da abertura ao encerramento	194
Competir ou cooperar?	172	Mãos dadas: princípios organizativos	
Atividade experimental: debate	172	gerais para o torneio	194
Do mito aos jogos da Era Moderna	173	Inscrições e divulgação	195
Leitura-se: artigo informativo	173	Mãos dadas: cartazes e ficha de participação	195
Símbolos olímpicos	176	Apresentação do torneio	196
Mãos dadas: glossário verbo-visual	176	Mãos dadas: exposição oral	196
<i>Fair play:</i> muito além do jogo justo	176	AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO	197
Reading: <i>What is fair play?</i>	176	Avaliando o projeto	
Grandes momentos olímpicos da história	178	1. Respondendo às perguntas motivadoras:	
Mãos dadas: fotorreportagem	178	percepção da turma	197
Roda de experiências	178	2. Avaliando o produto final: percepção dos grupos ...	197
VIVÊNCIA 2 – Esporte para todos	179	3. Refletindo sobre aprendizagens:	
Esporte e lazer como direitos humanos	179	minha percepção	197
Atividade experimental: carta de princípios	179	Roda de experiências	197
Participação feminina: do preconceito		REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMENTADAS ...	198
ao reconhecimento	180	COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DA BNCC	201

PROJETO

1

TEMA INTEGRADOR: STEAM

TEIA DA VIDA: UM PASSEIO FOTOGRAFICO



Fotomontagem criada por Pilar Zeta para a capa do disco "A Head Full of Dreams" (2015), da banda Coldplay, 2015.



REPRODUÇÃO

Pode ser importante retomar o funcionamento de um caleidoscópio. Além disso, cabe ressaltar que a flor da vida corresponde a uma simbologia que ultrapassa pelo menos seis mil anos. Ela está, por exemplo, no Templo de Osiris (no Egito), no Monte Sinai (Israel), e em uma infinidade de lugares históricos. O famoso pintor italiano Leonardo da Vinci (1452-1519) estudou a flor da vida e suas propriedades matemáticas, registrando sua forma em um de seus diários. Neste projeto, a flor da vida não traz conotações espirituais, mas, assim como na capa, constrói uma representação metafórica que constitui a vida no planeta como um sistema interconectado. A ideia é que os estudantes representem essa interconexão pela linguagem fotográfica ao longo das vivências. O título do álbum da banda Coldplay (*A head full of dreams* – Uma cabeça cheia de sonhos) pode ser o mote para discutir com os estudantes o mundo que se quer criar, como podemos criar uma nova realidade a

Para criar a fotomontagem da capa do álbum “A Head Full of Dreams” (2015), da banda britânica de *rock* alternativo Coldplay, a designer gráfica argentina Pilar Zeta utilizou a técnica da colagem, simulando um caleidoscópio. Para isso, recorreu a imagens antigas dos membros da banda, pinturas feitas por eles e pelos filhos de alguns, além de recortes e imagens digitalizadas.

No centro da imagem, destaca-se um símbolo geométrico composto de círculos múltiplos distribuídos uniformemente, em sobreposição, formando uma flor, com padrão simétrico. Trata-se de um símbolo antigo conhecido como “flor da vida”. Entre as muitas simbologias, para a tradição celta, o círculo simboliza a vida em todo o Cosmos; já para tradições judaicas e cristãs, o símbolo remete à própria criação divina e à eternidade.

Nesse conjunto, capa e título do álbum, constrói-se a ideia de criação no sentido de materializar sonhos. O caleidoscópio pode indicar diferentes formas de ver, ser e estar no mundo, que se conectam (se espelham), construindo aquilo que somos juntos. A flor da vida passa a ser uma representação visual das interconexões que formam uma teia geométrica e matematicamente calculada, relacionando tudo o que existe na vida.

Com essa mesma perspectiva, neste projeto, você é convidado a mergulhar em um mundo de imagens fotográficas e a criar uma representação do que seria a essência humana e a vida no planeta. O enfoque é construir, pela fotografia, um percurso imagético que remeta à necessidade de uma nova consciência para a humanidade, fundamentada pela cidadania global, considerando as questões ambientais e o que seria artisticamente a teia da vida. Para isso, você buscará responder: partir de novas ações e comportamentos. O(A) professor(a) de inglês pode trabalhar com a canção que dá título ao álbum, destacando excertos em que se diz: “You can see the change you want to / Be what you want to be” (Você pode ver a mudança que deseja / Seja o que você quer ser).

PERGUNTAS MOTIVADORAS

- Como a fotografia, articulada a aspectos artísticos, matemáticos e científicos, pode ser instrumento de conscientização para um novo tempo, fundamentado em sustentabilidade e prosperidade com respeito a toda forma de vida no planeta?
- De que modo um fanzine e uma exposição fotográfica podem ser instrumentos engajados com a finalidade de contribuir para a construção de uma consciência planetária embasada pelo conceito de cidadania global?

Teia da vida: um passeio fotográfico

1

Ponto de partida

Você participará de um passeio imagético pelo gênero fotografia, buscando refletir sobre as relações entre ser humano e meio ambiente, a essência humana, o entendimento do planeta como nosso lar comum, percorrendo, de modo integrado, as diferentes áreas do STEAM (Ciências, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática), metodologia que visa favorecer atividades interdisciplinares, com foco em aprendizagens significativas, criativas e colaborativas.

2

Desafio

Neste projeto, seu desafio será o de criar coletivamente um fanzine fotográfico e uma exposição fotográfica, composta pelos registros produzidos em cada uma das vivências.

3

Objetivos

- Desenvolver procedimentos leitores e de apreciação estética, considerando os principais fundamentos da linguagem fotográfica.
- Explorar a sequência de Fibonacci para compreender os princípios matemáticos de técnica de composição fotográfica específica.
- Analisar composições fotográficas ligadas a questões socioambientais que envolvem a interferência humana no sistema orgânico da vida.
- Produzir coletivamente um fanzine e uma exposição fotográfica, com temática voltada à consciência planetária e aos princípios da cidadania global.

6

Você vai precisar de:

- celular ou câmera fotográfica;
- papel Kraft ou cartolina; canetão;
- objetos escolhidos para registro fotográfico;
- régua, compasso, lápis, transferidor, tesoura, cola;
- recortes de revistas, jornais etc.;
- impressão de fotografias;
- computador com acesso à internet; projetor (ou papel Kraft e canetão);
- recursos de edição de imagens e textos (aplicativos ou *softwares*) ou recortes de revistas, jornais etc.

No **Suplemento para o professor**, há mais orientações de encaminhamento de todas as etapas de cada vivência, bem como indicações de avaliação e acompanhamento embasadas nas competências e habilidades da BNCC. Recomendamos também que haja o registro fotográfico das atividades como forma de criar um portfólio do desenvolvimento das atividades. Embora seja necessário cuidado para não destituir a voz e a criatividade dos estudantes, será importante oferecer a eles vários retornos avaliativos ao longo do desenvolvimento dos projetos. Isso os ajudará a reconhecer suas aprendizagens, além de autorregular aspectos que precisam ser retomados, aprofundados, e, no desenvolvimento do produto final, poderá inclusive guiá-los a mudar rumos e escolhas.

4

Justificativa

Os objetivos promovem o desenvolvimento de procedimentos leitores e de apreciação estética, bem como de diferentes técnicas de composição, fundamentais para o alfabetismo visual. Integram-se saberes de diferentes áreas do conhecimento por meio de conteúdo temático que explora a expressão fotográfica como prática engajada que pode contribuir para a disseminação de uma consciência mais ecológica, sustentável e cidadã.

5

Vivências e práticas de linguagens mobilizadas

1. A linguagem fotográfica

Fotografia, texto-legenda, reportagem, pesquisa, registro fotográfico.

2. A matemática da fotografia

Jogo cooperativo, artigo de divulgação científica, composições geométricas, quadrinhos, fotografia, pintura, arquitetura, ilustração, texto-legenda, pesquisa, registro fotográfico.

3. Construindo uma teia fotográfica

Jogo cooperativo, fotografia, foto-denúncia, fotomontagem, texto-legenda, reportagem, pesquisa, registro fotográfico.

4. Consciência planetária

Debate deliberativo, pesquisa, fotografia, texto-legenda, fanzine, exposição fotográfica, *release*, carta ao leitor, registro fotográfico.

7

Ponto de chegada

Ao final do projeto, será importante que você consiga colocar em prática diferentes técnicas de composição fotográfica e, de modo apreciativo, relacione princípios artísticos, matemáticos e científicos na composição fotográfica ligada às questões ambientais e ao conceito de cidadania global, compreendendo o papel expressivo da fotografia como recurso de engajamento, por ser um modo de posicionar-se no mundo diante de temas relevantes para a coletividade.

Competências e habilidades da BNCC neste projeto

A *Base Nacional Comum Curricular* (BNCC) é o documento que orienta os currículos de todas as redes de ensino brasileiras, bem como a produção deste material. As competências e habilidades que você estará desenvolvendo neste projeto estão identificadas pelos números e códigos a seguir, que você pode verificar ao final do seu livro (páginas 201 a 208) ou consultar integralmente no documento citado (Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 20 dez. 2019).

Competências gerais: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10

Competências específicas de Linguagens: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Competência específica de Matemática: 3

Habilidades de Linguagens: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG202), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG304), (EM13LGG401), (EM13LGG403), (EM13LGG503), (EM13LGG602), (EM13LGG603), (EM13LGG604), (EM13LGG701), (EM13LGG703), (EM13LGG704), (EM13MAT315)

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01), (EM13LP03), (EM13LP11), (EM13LP14), (EM13LP15), (EM13LP18), (EM13LP21), (EM13LP25), (EM13LP27), (EM13LP28), (EM13LP30), (EM13LP31)

Para pesquisar e/ou consultar:

Ao final do seu livro (páginas 198 a 200), você encontrará uma lista com sugestões de *sites*, vídeos, livros etc. (referências bibliográficas comentadas e complementares) relacionadas com o tema integrador deste projeto.

A LINGUAGEM FOTOGRÁFICA

FUNDAMENTOS DA FOTOGRAFIA

BNCC

Competências gerais: 1, 2, 4, 5

Competências específicas:
1, 2, 3, 7

Habilidades: (EM13LGG104),
(EM13LGG201) (EM13LGG301),
(EM13LGG701), (EM13LGG704),
(EM13LP15), (EM13LP18)

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as):
Arte, com possível
participação de Biologia
e Física.

No **Suplemento para o professor**, há especificações sobre os elementos formais da composição fotográfica, princípios do *design* fotográfico, além de encaminhamentos e sugestões para a produção experimental de fotografia.

Por fim, na atividade experimental, a ideia não é a de que o estudante já domine tudo o que pesquisou, mas que escolha um dos elementos para realizar uma experimentação fotográfica. Aproveite o momento para notar o que chamará a atenção do estudante, que estilo pessoal eles demarcarão em suas fotografias, os sentimentos pessoais expressos e as reações dos demais, o público espectador. Tais elementos podem ser destacados em discussão para evidenciar como a prática fotográfica é parte importante dos sistemas de comunicação e tecnologia, além de ser uma forma de expressão própria, com estilos e formas de composição próprios.



Reflexo em bola de cristal de jardim, casa de madeira e cachorro. Foto tirada com uso de tripé. Autor desconhecido, 1930.

Desde seu surgimento no século XIX, a fotografia trouxe em si um valor documental e afetivo, tanto por registrar fatos e personalidades históricas como por servir de recordação pessoal. Com o avanço tecnológico, a fotografia passou a ocupar uma posição inquestionável em nossas vidas: vivemos cercados por imagens e produzimos muitas delas. Entre registros espontâneos, fotos “produzidas”, *selfies* e composições de memes e *gifs*, nós nos transformamos em grandes consumidores e produtores fotográficos.

O que faz uma fotografia se destacar nesse universo imagético que nos rodeia? Qual é o papel do fotógrafo profissional nesse novo tempo? Neste projeto, vamos compreender a fotografia como uma forma de autoexpressão artística, que parte do objetivo pessoal de criar uma bela composição imagética, mais comunicativa e expressiva possível, de modo que o outro reconheça e veja na imagem construída algo que signifique em sua vida. O foco, portanto, está na criação ou no registro intencional de imagens, pois são essas fotografias que podem se tornar memoráveis, únicas e exclusivas nesse mundo saturado de imagens de todos os tipos.

ATIVIDADE EXPERIMENTAL PAINEL COLETIVO E FOTOGRAFIA

A fotografia apresenta uma linguagem com vocabulário e gramática que lhe são próprios. Nessa atividade, vamos refletir justamente sobre alguns elementos que compõem os fundamentos básicos dessa linguagem. Para isso, você vai pesquisar aspectos da linguagem fotográfica, refletir sobre o conceito de fotografia, construir coletivamente um painel com tais fundamentos e produzir uma imagem fotográfica experimental. A imagem deverá enfatizar um local ou objeto que seja representativo da sua identidade. Siga o tutorial proposto a seguir.

Pesquisa

(1) Elementos formais da composição fotográfica: linha, cor, figura, tonalidade e forma, textura.
 (2) Princípios do *design* fotográfico: enquadramento, variação, padrão, contraste, equilíbrio, movimento, foco, profundidade.

Questão e painel coletivo

Como podemos definir fotografia?

Construção coletiva de painel "Fundamentos da fotografia", utilizando os resultados da pesquisa.

Fotografia experimental

Fotografia de objeto ou local representativo da minha identidade.

Apresentação do registro fotográfico criado e explicitação dos elementos e princípios empregados.

BNCC

Competências gerais: 1, 2, 3, 5, 7

Competências específicas: 1, 2, 3, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG202), (EM13LGG302), (EM13LGG602), (EM13LGG604), (EM13LGG704), (EM13LP01), (EM13LP14), (EM13LP15), (EM13LP28), (EM13LP30)

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Arte e Língua Portuguesa

FOTOGRAFIA: LEITURA DE IMAGEM

LEITURE-SE GLOSSÁRIO E FOTOGRAFIA

Com foco no aprimoramento do nosso olhar para a leitura imagética, vamos analisar algumas propriedades da imagem e aperfeiçoar o painel sobre os fundamentos da fotografia, explorando termos que envolvem a arte fotográfica e também o impacto emocional que se pretende causar no leitor.

Na pesquisa anterior, você explorou fundamentos da linguagem fotográfica, construindo um glossário com termos técnicos. Agora, vamos discutir, juntos, termos artísticos e termos emocionais ligados à leitura de fotografias.

- 1** Observem o quadro e, coletivamente, criem breves definições para cada termo apresentado.

Leia, no Suplemento para o professor, orientações sobre os termos e a construção do glossário.

<p>Fotografia e linguagem artística</p> <p><i>Aspectos que envolvem apreciação estética</i></p>	<p>Autenticidade Conceito Espaço negativo Estética de <i>snapshot</i> Imagem construída</p>	<p>Explícito Implícito Justaposição Narração/sequência</p>
<p>Fotografia e linguagem emocional</p> <p><i>Apreciações que envolvem o impacto causado no leitor</i></p>	<p>Ambígua Contundente Desafiadora Direta Distante/fria Emocional e evocativa Empática Enigmática</p>	<p>Espiritual Engajada Íntima Morna/aconchegante Nostálgica Perturbadora Visceral</p>

YAROSLAV KOVALENKO1007/SHUTTERSTOCK

2. Com relação à percepção inicial, incentive os estudantes a destacar o impacto causado pela imagem, evidenciando o que sentiram, e a levantar hipóteses sobre o contexto em que ela foi tirada. É um excelente momento para colocar em prática o glossário da linguagem emocional, utilizando termos como “desafiadora” ou “visceral”. Estimule-os a estabelecer outros termos além dos presentes no glossário.

Na contextualização, os estudantes podem se valer dos dados de autoria apresentados e pesquisar algumas informações importantes para expandir a compreensão da imagem. A fotografia do anglo-canadense Finbarr O'Reilly retrata os dedos desnutridos de uma criança tocando a face de sua mãe. O registro foi feito em um posto para alimentação de emergência, durante a cobertura que o fotógrafo fez da seca devastadora que atingia a região nessa época. A foto recebeu o prêmio internacional World Press Photo of the Year.

A desconstrução da imagem revela linhas que formam uma espécie de “T”, que conecta o olhar da mãe, descendo em uma linha vertical até a mão da criança. Em primeiríssimo plano, trazendo enquadramento no rosto da mãe, o foco recai sobre esses elementos, tendo o espaço negativo também com menor nitidez. Destaca-se com isso a cor da pele de mãe e filho e a textura da mão da criança. As demais cores aparecem desfocadas, sem vivacidade. Embora esteja em *close-up*, o olhar da mãe se distancia da câmera, o que lhe dá um ar incerto e preocupado. O movimento da mão do bebê fica evidenciado por um elemento secundário, que é a mão da mãe, sem nitidez, sugerindo o movimento potencial de toque na mão do bebê. A ideia que pode ser inferida é que o bebê toca o rosto da mãe, e ela inicia o movimento para segurar sua mãozinha.

Na reconstrução, converse com os estudantes sobre o conceito que permeia a foto representando imageticamente a fome e a desesperança no olhar da mãe, como se perguntasse: “há futuro para nós?”. Comente também que isso confere autenticidade, pois, sugerindo um flagrante, demonstra-se que o fotógrafo esperou o momento decisivo para registrá-la. A técnica do momento decisivo será comentada na próxima vivência.

2 Em geral, para compreender uma imagem, no caso, especificamente, uma fotografia, pode-se considerar o seguinte percurso de leitura:

- (1) Percepção inicial: o que essa imagem representa? Buscar sentir o impacto inicial causado pela fotografia.
 - (2) Contextualização: quem produziu, para quem, onde foi publicada e onde circulou; qual a história do registro fotográfico; com que finalidade ele ocorreu.
 - (3) Desconstrução: descrever os elementos que compõem a fotografia; “catalogar” seus conteúdos e pensar sobre o seu significado individual.
 - (4) Reconstrução: articular cada elemento descrito para compreender a fotografia em sua totalidade.
- Faça a leitura da fotografia abaixo, considerando o percurso de leitura proposto e o glossário construído coletivamente.



FINBARR O'REILLY/REUTERS/FOTOBRENA

Fotografia do anglo-canadense Finbarr O'Reilly, Níger, 2005.

O objetivo da questão é fazer com que os estudantes estabeleçam outras marcas apreciativas que podem se relacionar à leitura de fotografias.

3 Relacionando glossário e análises, reflita:

- a) Que outros termos poderiam ser acrescentados ao nosso glossário fotográfico?
- b) Por que é importante conhecer termos técnicos, artísticos e emocionais para leitura de imagens, especificamente de fotografias?

Espera-se que os estudantes compreendam que os termos técnicos, artísticos e emocionais nos auxiliam no percurso da leitura, mas não devem servir como camisa de força. Ressalte que a interação entre leitor e texto imagético deve ter a fluidez da linguagem falada, tal como foi destacado a eles anteriormente.

TIPOS DE FOTOGRAFIA E ESTILO

READING PHOTOJOURNALISM

Você sabe o que é fotojornalismo? O que faz um fotojornalista? Leia, a seguir, os parágrafos iniciais de uma fotorreportagem, que pode nos auxiliar a compreender melhor que tipo de fotografia é produzida nesse contexto.

“A picture is worth a thousand words.” That is the motto of a photojournalist. It is their objective to produce direct, truthful and bold images that tell the stories for those who have no voice.

According to Mark M. Hancock, a professional photojournalist, “is a visual reporter of facts. The public places trust in its reporters, to tell the truth. The same trust is extended to photojournalists as visual reporters. This responsibility is paramount to a photojournalist. At all times, we have many thousands of people seeing through our eyes and expecting to see the truth. Most people immediately understand an image.”

Photojournalists are doing really a great job over the world for humanity, they are working for peace, for human rights, for raising humanity problems and issues, for pointing out the people living below the bottom line of poverty, for raising awareness about educational and child labor issues and much more... [...]

Disponível em: <<https://www.jotform.com/photography/35-powerful-photos-that-each-tells-a-story/>>. Acesso em: 8 nov. 2019.

BNCC

Competências gerais: 1, 2, 3, 5

Competências específicas: 1, 3, 4, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG103), (EM13LGG302), (EM13LGG401), (EM13LGG403), (EM13LGG602), (EM13LGG604), (EM13LGG704), (EM13LP01), (EM13LP14), (EM13LP28), (EM13LP30)

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Língua Inglesa e Arte

1. Considerando a interpretação da expressão popular “uma imagem vale milhares de palavras”, pretende-se ressaltar a importância de uma imagem e o impacto que pode ter sobre o observador, a capacidade que uma imagem tem de provocar reflexão, conscientizar etc.

1 Você concorda com a citação inicial do texto: “A picture is worth a thousand words.”? Justifique sua resposta.

2 De acordo com o texto, qual é o objetivo de um fotojornalista?

Produzir imagens diretas, verdadeiras e ousadas para contar as histórias daqueles que não têm voz (“It is their objective to produce direct, truthful and bold images that tell the stories for those who have no voice”).

3 O texto traz uma definição para o fotojornalista profissional: “um repórter visual de fatos”.

3.a. Espere-se que os estudantes localizem a expressão “according to Mark M. Hancock” e identifiquem a citação por meio das aspas.

a) Quem faz essa declaração? Como você identificou essa informação?

b) Localize e transcreva o trecho em que se compara fotojornalistas e repórteres e se descreve a importância do fotojornalista.

4. Conscientizar para a paz e pelos direitos humanos, mostrando problemas e questões da humanidade, pessoas que vivem abaixo da linha da pobreza, conscientizar sobre questões de educação e trabalho infantil (“they are working for peace, for human rights, for raising humanity problems and issues, for pointing out the people living below the bottom line of poverty, for raising awareness about educational and child labor issues and much more...”).

4 Entre os vários trabalhos importantes dos fotojornalistas, liste alguns que são mencionados no texto.

5 Agora, vamos pesquisar outros tipos de fotografia. Em grupos, vocês escolherão, da lista a seguir, um tipo de fotografia para investigar. Negociem de modo que nenhum grupo fique com temas repetidos. Vocês deverão encontrar fotografias que representem o estilo selecionado, destacando um fotógrafo brasileiro que é expoente nessa categoria. Em momento combinado com o(a) professor(a), todos apresentarão as fotografias escolhidas e a respectiva análise da imagem.

- Fotografia social (casamento, festas, animais de estimação, crianças)
- Foto documental e/ou fotojornalismo
- Comercial e publicitária
- Arquitetura
- Vida selvagem e natureza

- Comida e natureza-morta
- Música e arte
- Aéreas
- Esportiva
- Moda
- Turismo

No Suplemento para o professor, há orientações para realização desta pesquisa, com sugestões de alguns fotógrafos brasileiros e propostas de encaminhamento.

BNCC

Competências gerais: 1, 2, 3

Competências específicas: 1, 6

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG602), (EM13LGG604), (EM13LGG704), (EM13LP01), (EM13LP14)

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Arte

EFEITOS DE LUZ E SOMBRA

INVESTIGAÇÃO FORMAS DE COMPOSIÇÃO

Luz e sombra são elementos fundamentais nas artes visuais. Muitos efeitos fotográficos são obtidos pela iluminação. Uma técnica considerada mais complexa é a cena em contraluz, que, como o nome sugere, consiste em fotografar contra a luz, obtendo um efeito de sombra para o que está na frente e iluminando os elementos ao fundo.

1 Observe as formas de composição ao lado e analise os efeitos obtidos pelo uso de luz e sombra.

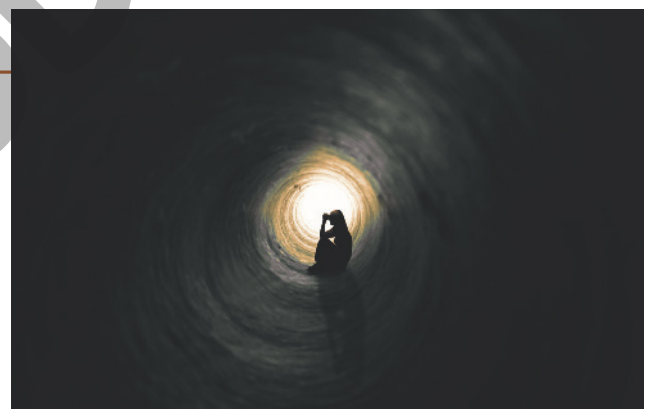
2 Você vai pesquisar uma fotografia em que luz e sombra contribuem para construir um efeito estilístico. Após selecionar, analise a imagem e apresente suas considerações aos colegas.

Resposta pessoal.

1. Na primeira imagem, em plano geral, propõe-se uma composição em círculo. Peça aos estudantes que observem como o círculo está centralizado, culminando para a silhueta de corpo humano, construída pela técnica da contraluz. O centro está estático, mas o contorno do túnel que ganha luz, conforme se aproxima do fundo, dá dinamismo à imagem, como um toque de esperança. Visualmente a imagem reconstrói a expressão popular “luz no fim do túnel”, como uma metáfora de que ainda é possível resolver determinada questão.

Jovem iluminada pela luz do Sol, 2016.

Em plano médio curto, na segunda imagem, o efeito de sombra obtido pela mão da mulher retratada constrói uma máscara em seu rosto. A imagem permite-nos compreender que a moça está de frente para o sol e tenta se proteger de sua luz. Contudo, a composição pode representar metaforicamente a sua dificuldade de enxergar algo, o que ela mesma não quer ver.



Silhueta de mulher em túnel, 2014.



BNCC

Competências gerais: 3, 4, 5, 7

Competências específicas:
1, 2, 3, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG104),
(EM13LGG201), (EM13LGG301),
(EM13LGG302), (EM13LGG304),
(EM13LGG603), (EM13LGG701),
(EM13LGG703), (EM13LP01),
(EM13LP15) (EM13LP18)

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Arte

SOMOS LUZ: TÉCNICAS DE COMPOSIÇÃO FOTOGRÁFICA (I)

DESAFIO CRIATIVO FOTOGRAFIA

Leia, no **Suplemento para o professor**, mais informações contextuais sobre a fotografia e que podem ser refletidas com os estudantes antes do registro fotográfico.

A fotografia abaixo registra cena do espetáculo "O abraço", do coreógrafo George Williamson, uma das apresentações do programa de verão "Polaridade e proximidade". A imagem capturada pode nos remeter, metaforicamente, à ideia de que existe uma luz que revela nossa essência, quem somos de verdade.

Inspirando-se nessas reflexões, crie uma fotografia que reflita, em sua opinião, a essência humana. Na fotografia experimental, você destacou um aspecto da sua identidade. Agora, irá destacar um aspecto que identifica a todos nós como espécie.



BRIDGEMAN IMAGES/FOTARENA

Cena de um dos espetáculos do programa de verão "Polaridade e proximidade" (tradução livre). Companhia de dança Birmingham Royal Ballet, de Londres. Registro fotográfico de Tristram Kenton, 2018.

Para ajudar, reflita sobre questões como: Que sentimento nos une como espécie? O que causa em nós um sentimento de empatia, compaixão e solidariedade? Não nascemos odiando, brigando ou destruindo, então, qual aspecto essencial humano já nasce conosco? Qual é o nosso potencial para trazer luz ao planeta?

Planejamento

- Utilize as técnicas composicionais relacionadas aos fundamentos fotográficos aprendidos.
- Elabore um texto-legenda para uma pequena exposição que explique o que motivou a fotografia: sentimentos, ideias, impressões.

Revisão e edição

- Tire mais de uma foto e analise as técnicas empregadas.
- Analise se o texto-legenda apresenta escrita adequada à norma-padrão (estrutura frasal, concordância, acentuação, ortografia etc.).
- As fotografias serão reservadas para a organização da exposição final.

As respostas são pessoais. O objetivo é que os estudantes relacionem o que já sabem sobre a fotografia com os fundamentos da composição fotográfica pesquisados e analisados até aqui. Além disso, espera-se que eles percebam que há, de fato, um enorme número de fotografias sendo produzidas, porém o registro profissional faz com que a foto ganhe expressividade e se destaque entre as demais. Será importante discutir também que uma consciência planetária envolve o bem-estar de todos. Não há sustentabilidade se houver pessoas morrendo de fome, sem condições adequadas. Antecipe que isso é um aspecto fundamental do cidadão global, ou seja, entender que o todo, por estar inter-relacionado, precisa considerar cada ser vivo, cada elemento que compõe o sistema orgânico da vida. Um desequilíbrio afeta o todo.

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Nesta atividade, vamos discutir algumas questões. Você pode levantar dúvidas e comentar aspectos que considere importantes além dos que serão tratados a seguir.

1. O que faz da fotografia uma forma de expressão tão valorizada por nós, tanto no cotidiano como em situações de atuação pública?
2. Que diferenças você observa entre suas fotografias pessoais, recordações e *selfies* e as fotografias analisadas até aqui?
3. Retome a atividade experimental e relacione-a com o registro fotográfico produzido ao final da vivência: quais aspectos da minha identidade refletem a essência humana?
4. Como o que aprendemos nesta vivência se relaciona à construção de uma nova consciência relacionada à sustentabilidade?

A MATEMÁTICA DA FOTOGRAFIA

SEQUÊNCIAS NUMÉRICAS E ATIVIDADE FÍSICA

Nesta etapa, vamos relacionar a fotografia aos estudos matemáticos e a aspectos da arquitetura e da engenharia. Para isso, conheceremos ou relembremos a sequência de Fibonacci por meio do jogo cooperativo a seguir.

Um dos principais problemas apresentados por Fibonacci para definir sua sequência refere-se à reprodução de coelhos:

Ao final de um ano, quantos casais de coelhos haverá, considerando:

- a existência inicial de apenas um casal de coelhos jovens;
- que cada casal se torna fértil a partir do segundo mês de vida;
- que cada casal adulto reproduz um novo casal a cada mês;
- que a gestação dura um mês.

Nota-se que se trata de uma situação hipotética e, de certo modo, distante da realidade (supõe-se sempre o nascimento de um casal e que nenhum coelho morre), mas, a partir dela, muitos avanços no conhecimento matemático foram alcançados. Além disso, a regularidade dessa sequência pode ser observada em seres vivos, elementos da natureza, sendo também empregada nas artes e na arquitetura.

ATIVIDADE EXPERIMENTAL TREINAMENTO DE SALTOS

Pensando no raciocínio matemático proposto no problema lido, vocês realizarão, em grupos, o jogo cooperativo baseado em um treinamento de saltos. No dia da atividade, vistam roupas confortáveis.

- Em grupos, calculem a sequência de Fibonacci conforme a reflexão sobre o problema dos casais de coelhos.
- A cada número descoberto, o grupo deverá saltar (se preferirem, pular corda ou fazer polichinelo) na quantidade equivalente ao número inserido. Os saltos podem ser divididos entre os membros do grupo, porém é necessário manter uma sequência, de modo que apenas um membro do grupo pule por vez.
- Depois dos saltos, o grupo deve registrar o resultado em uma folha de papel. Cada salto vale um ponto.
- Siga as orientações do(a) professor(a) para diminuir o impacto e realizar o movimento adequadamente.
- O grupo que concluir a sequência primeiro vence.
- Utilize o quadro-modelo que o(a) professor(a) vai propor para facilitar a reflexão.

AGÊNCIA & INTERCÂMBIO

Saltar, pular corda, fazer polichinelo são exercícios de pliometria, baseados em movimentos rápidos e enérgicos, precedidos pelo alongamento de algum músculo. Esses exercícios buscam a força máxima em um menor período de tempo e ajudam na velocidade de reação, na força muscular e servem de base para outras modalidades esportivas. A inatividade física e o comportamento sedentário podem levar a doenças crônicas e à morte precoce. Procurar a manutenção da saúde é um aspecto fundamental no cuidado de si, adotando um agir responsável e protagonista no campo da vida pessoal.

BNCC

Competências gerais: 2, 4

Competência específica de Linguagens: 5

Habilidades: (EM13LGG503)

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as):
Matemática e Educação Física

É provável que os estudantes já tenham estudado a sequência de Fibonacci no Ensino Fundamental. Por isso, será importante perguntar se os estudantes já viram tal sequência e, em caso afirmativo, do que se lembram. Caso o(a) professor(a) de Educação Física conduza sozinho essa etapa, anote os conhecimentos prévios do estudante e repasse a informação para o(a) professor(a) de Matemática.

PERFIL



Gravura de Fibonacci, autor desconhecido, 1850.

Leonardo de Pisa, conhecido como Fibonacci (filho de Bonacci), filho de um mercador italiano que viajou ao Oriente, teve ali a oportunidade de estudar Aritmética e Álgebra. No retorno ao seu país, escreveu o livro *Liber Abaci* (Livro dos Ábacos), trazendo inúmeros problemas matemáticos e divulgando o conhecimento sobre os algarismos arábicos.

Para compreender o contexto histórico e a definição do que se chama “sequência de Fibonacci”, vamos ler um artigo de divulgação científica, escrito pelo matemático brasileiro Luiz Barco. A leitura servirá de norteador para analisar algumas propriedades dessa sequência.

Nesta atividade, o(a) professor(a) de Língua Portuguesa pode explorar a forma de composição, estilo e conteúdo temático de artigos de divulgação científica, analisando outros textos além do proposto a seguir. Para a leitura do texto, será importante destacar o veículo que publicou o artigo (Revista *Superinteressante*), seu público-alvo (jovens e adolescentes) e a linguagem empregada, considerando tal contexto. Pode-se discutir que os termos científicos, no caso

Desafio de leitura

Relacionar as informações do artigo aos desafios matemáticos propostos, da área da Matemática, são contextualizados, explicados e exemplificados, pois a finalidade desse tipo de texto é explicar conceitos científicos com linguagem acessível ao público leigo para, assim, popularizar a ciência.

BNCC

Competências gerais:
1, 2, 4, 7

Competência específica
de Linguagens: 1

Competência específica
de Matemática: 3

Habilidades:
(EM13LGG101),
(EM13LGG103),
(EM13LP01),
(EM13LP31),
(EM13MAT315)

Número de aulas
previstas: 3

Professores(as)
envolvidos(as):

Matemática e Língua
Portuguesa

O cientista é um privilegiado leitor da natureza

Luiz Barco

Podem até parecer partes de um novo quebra-cabeças essas perguntas:

– *O que há de comum entre o número de escamas de certas espécies de peixes e o número de segmentos da superfície de uma pinha?*

– *Qual a relação entre a disposição dos ramos e das folhas de algumas árvores e a métrica definida em alguns poemas de Virgílio e de outros poetas romanos?*

O traço comum que responde a essas e a uma centena de outras perguntas, sugeridas na revista *Fibonacci Quarterly*, editada pela Associação Fibonacci da Califórnia, parece estar escrito na natureza e nas artes e foi formalmente lido por um exuberante matemático, Leonardo de Pisa, ou Leonardo Pisano, ou ainda Leonardo Fibonacci, por volta do final do século XII e início do século XIII de nossa era. Tempos difíceis, aqueles. Estava-se em plena Idade Média, quando descobertas e conhecimento circulavam muito lentamente, pois as cidades se isolavam umas das outras e os livros eram raros e caros – afinal, sequer fora inventada a imprensa.

No Ocidente os algarismos arábicos ainda eram pouco conhecidos, de modo que os números eram anotados de várias formas, todas complicadas, como por exemplo os nossos conhecidos algarismos romanos, formados por letras. Pouco se sabe da vida de Leonardo, a não ser que era filho de um mercador de Pisa. Certamente por força do trabalho, que o colocava em contato com os árabes que mantinham ativo comércio com a Europa através das cidades italianas, o pai aconselhou o filho a estudar as técnicas de cálculo orientais, imaginando que elas lhe seriam úteis no futuro, quando assumisse o comando dos negócios da família.

O conselho foi seguido quando Leonardo ainda era menino e o pai foi viver uns tempos no norte da África, como uma espécie de representante da comunidade mercantil de Pisa. Ele estudou cálculo com um mestre árabe e, embora jamais tivesse se tornado um comerciante, soube aproveitar sua utilidade. Como matemático, ele foi um pioneiro na

divulgação daquelas técnicas no Ocidente, sobretudo dos algarismos arábicos que tanto simplificaram a Aritmética, embora ele pessoalmente não os chegasse a utilizar largamente em seu trabalho.

Seu livro, completado em 1202, recebeu um título que não lhe faz justiça: *Liber Abaci* ou *Livro do Ábaco*, na sua forma mais simples, é uma moldura retangular, com arames onde correm pequenas bolas que servem para cálculos elementares de Aritmética. Ainda hoje é muito usado nos países orientais. Muito do que o livro contém não chega a interessar nos nossos dias. Mas alguns problemas ali expostos foram a alavanca de numerosas considerações matemáticas que se sucederam nos séculos seguintes.

O que mais inspirou as gerações posteriores de matemáticos foi esse intrigante problema:

Quantos pares (um macho e uma fêmea) de coelhos serão produzidos em um ano, começando com um único par, se em cada mês cada par gera um novo par que se torna fértil a partir do segundo mês?

Esse célebre problema dá origem à sequência que leva o nome de Fibonacci:

Quantidade de pares do 1º mês: 1

Quantidade de pares no 2º mês: 1

Quantidade de pares no 3º mês: 2

Quantidade de pares no 4º mês: 2 + 1

Quantidade de pares no 5º mês: 3 + 2

Ou simplesmente 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, ...

Observe que cada termo, após os dois primeiros, é a soma dos dois imediatamente precedentes. Com um pouco de esforço qualquer pessoa medianamente treinada poderá criar outras sequências desse tipo. Mas o que certamente nenhum leigo conseguirá – e é isso que torna a sequência de Fibonacci deveras interessante – é a frequência e a variedade de suas aparições na natureza e nas artes.

Veja esses exemplos: o número de pequenas flores que formam o miolo do girassol é um dos números da sequência de Fibonacci; o número de escamas de

Comente com a turma que o autor do artigo, Luiz Barco, é importante matemático brasileiro. Ele também apresentou a série Arte&Matemática (2001), disponível no Youtube. O episódio 6 trata especificamente do número de ouro. Ele pode ser assistido como atividade prévia nos moldes da aula invertida.

certos peixes e o número de segmentos da superfície de uma pinha são números da sequência de Fibonacci; pode-se verificar que Virgílio e outros poetas romanos escreveram poemas nos quais a métrica está definida conforme as regras da sequência de Fibonacci. Num artigo sobre simetria, Hermann Weyl, notável matemático e físico alemão radicado nos Estados Unidos, que foi companheiro de Albert Einstein, mostra uma ilustração da concha do Náutilo, um caracol. Ali se observa uma espiral logarítmica, que também é encontrada nas flores do girassol gigante. Neste, na verdade, são duas séries de espirais logarítmicas, entrelaçadas em sentidos opostos. Outras investigações no campo da Botânica têm mostrado que as frações que representam a disposição espiral das folhas nos ramos são, com frequência, membros da sequência de Fibonacci.

No esplendor da Grécia antiga, no século V a.C., uma escola matemática chamada Pitagórica, um nome que vem de sua maior figura, Pitágoras de Samos (580-500 a.C. aproximadamente), criou um símbolo muito especial: o pentagrama ou pentágono estrelado, que se obtém traçando-se as cinco diagonais do pentágono regular (A B C D E).

É interessante observar que essas diagonais cortam-se formando novo pentágono (A· B· C· D· E·),

[Adaptado] Disponível em: <<https://super.abril.com.br/ciencia/o-cientista-e-um-privilegiado-leitor-da-natureza/>>. Publicado em 30 set. 1987. Acesso em: 8 nov. 2019.

operação que pode ser repetida à vontade. Essas diagonais e seus pontos de encontro guardam uma relação curiosa.

A razão, ou divisão, entre sua medida (BD) e a medida de seu maior pedaço (B A) e seu menor pedaço (A·D). Essa razão foi denominada, quase dois mil anos depois, seção áurea de um segmento. Ela foi usada largamente pelos gregos como um padrão estético, sobretudo na escultura e na arquitetura.

Dessa seção áurea, ou proporção áurea, obtém-se uma equação de segundo grau cuja raiz positiva resulta, aproximadamente, em 1,61803. É exatamente para esse valor que converge a sequência de frações construída pelos botânicos. Efetuando-se as divisões, quanto mais avançarmos nessa sequência mais próximos chegaremos de 1,61803.

Vemos, assim, que o critério estético que herdamos da Grécia antiga pode matematicamente ser descrito como uma propriedade da sequência de Fibonacci; a mesma propriedade usada pela natureza para construir flores e caracóis. Parece ter razão quem defende a ideia, discutível, de que o cientista não cria, mas tem sido um privilegiado leitor, capaz de entender uma linguagem nem sempre imediatamente perceptível, sob a qual a natureza foi construída, ou criada, ou simplesmente escrita.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Leia, no **Suplemento para o professor**, as resoluções e respostas para as questões.

1 Segundo o autor, qual a importância da contribuição de Fibonacci?

2 Leia as informações a seguir retiradas do texto. Faça uma rápida pesquisa sobre elas e sua relação com a sequência de Fibonacci para responder às questões.

“ramos e das folhas de algumas árvores”
 “métrica definida em alguns poemas de Virgílio”
 “concha do Náutilo”

a) Existe algum tipo de controvérsia ligada a essas informações?

b) O que isso sugere?

3 Após a parte biográfica do texto, identifiquem as informações matemáticas que considerarem mais relevantes e enumerem aquelas que poderão auxiliar na resolução dos desafios a seguir.

4 Considerando o problema dos coelhos, explique o cálculo que se pode fazer para obter os números seguintes.

5 Vamos relacionar o chamado número de ouro e a sequência de Fibonacci. Para isso, leia a definição a seguir:

O número de ouro, conhecido também como número áureo ou proporção áurea ou de ouro, é um número irracional representado pela letra grega ϕ (phi), cujo valor é:

$$\phi = \frac{1 + \sqrt{5}}{2} \approx 1,6180339887498948482045868343656\dots$$

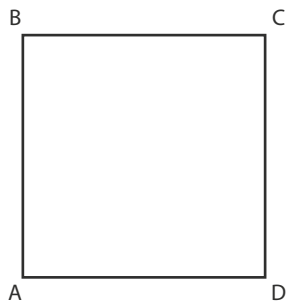
a) Complete, no caderno, a tabela a seguir com os números de Fibonacci. Depois, calcule a razão entre o número seguinte e o anterior.

F1	1	$F_2 =$		
F2	1	F_1		$F_3 =$
F3	2	$F_4 =$		F_2
F4	3	F_3		1,66666667
F5	5	$F_6 =$		F_4
F6	8	F_5		1,625
F7	13	F_6		F_5
F8	21	F_7		1,61904762
F9	34	F_8		F_6
F10	55	F_9		F_7

b) Qual a relação da sequência de Fibonacci com o número de ouro?

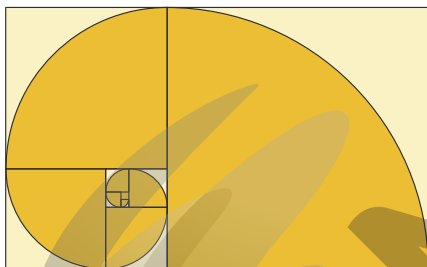


- 6 Vamos construir o chamado retângulo de ouro. Para isso, considere o quadrado:



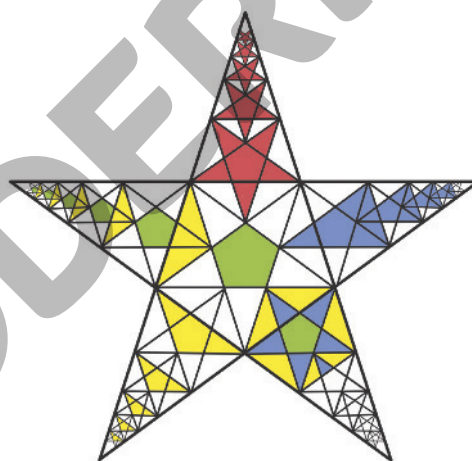
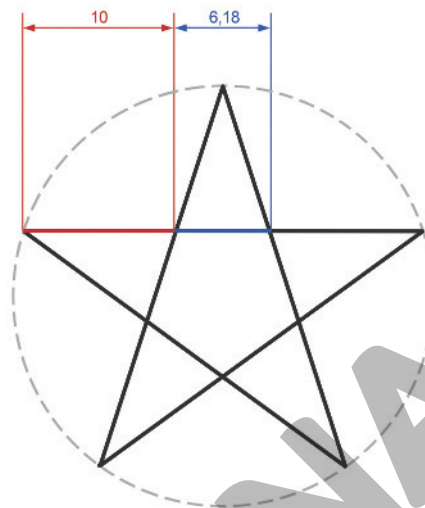
CATHERINE A. SCOTTON

- Determine o ponto médio (M) do lado AD.
 - Conecte M ao vértice superior direito do quadrado (C).
 - Coloque a ponta-seca do compasso em M, ajuste a abertura até o ponto C e desenhe um arco.
 - Prolongue o lado AD até cortar o arco em algum ponto. Chame esse ponto de E.
 - Desenhe uma linha paralela ao lado de DC, iniciando em E.
 - Prolongue o lado BC até encontrar a linha paralela em algum ponto. Chame esse ponto de F.
- 7 Observe a figura geométrica a seguir e responda: qual é a relação entre o retângulo e a chamada espiral de ouro?



CATHERINE A. SCOTTON

- 8 Observe os pentagramas a seguir e levante uma hipótese: qual é a relação do pentagrama com o número de ouro?



PAULO MANZI

BNCC

Competências gerais: 1, 2, 4, 7

Competência específica de Linguagens: 1, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG103), (EM13LGG602), (EM13LGG604), (EM13LGG704), (EM13LP01), (EM13LP03), (EM13LP30)

Número de aulas previstas: 4
Professores(as) envolvidos(as):
Matemática, Arte e Língua Portuguesa

Os(As) professores(as) de Língua Portuguesa e Arte podem explorar, além da tira em quadrinhos, diferentes efeitos de sentido a partir das fotografias e obras artísticas apresentadas no decorrer desta etapa, discutindo alguns dos outros fundamentos da fotografia já estudados, como enquadramento, linhas, luz e sombra, contraste etc.

O NÚMERO DE OURO NA NATUREZA, NA ARTE, NA ARQUITETURA

LEITURE-SE TIRA EM QUADRINHOS

Tanto a espiral áurea como o número de ouro são conhecidos por estarem presentes em trabalhos de artistas, como Leonardo da Vinci e Salvador Dalí, e também em conchas de alguns moluscos e na filotaxia (estudo da disposição de folhas e flores em plantas). Muito disso é verdade, mas muito também é fruto de teorias não comprovadas que geraram uma série de mitos em torno da proporção áurea.

Uma delas seria que o número de ouro estaria ligado ao ideal de beleza e perfeição. Por exemplo, um rosto verdadeiramente bonito, segundo essa crença, seria proporcionalmente calculado com base na razão áurea. Um rosto proporcional pode ser bonito de fato, mas não deve ser visto como ideal de beleza, já que esse aspecto é muito subjetivo. Que teoria poderá comprovar tal ideia se cada pessoa vê a beleza de um modo particular?

Pensando nisso, a partir da tira a seguir, vamos levantar algumas hipóteses sobre a presença do número de ouro em alguns elementos.

Eu tenho razão



1.a. As falas dos personagens no primeiro e segundo quadros, “eu vejo o número de ouro”, “com que frequência” e “o tempo todo”, remetem a diálogo estabelecido no filme *O sexto sentido* (1999) pelos personagens Cole e Malcolm, vividos pelos atores Haley Joel Osment e Bruce Willis, respectivamente: (Cole) “eu vejo gente morta; (Malcolm) “com que frequência”; (Cole) “o tempo todo”. Pode ser que muitos estudantes não identifiquem o diálogo estabelecido por se tratar de um filme com mais de vinte anos. Sendo assim, pode ser relevante contextualizar um pouco a história, para que eles possam realizar a atividade. Comente brevemente que se trata de um terror psicológico, cujo enredo traz Cole Sear, um garoto perturbado que esconde um segredo sobre os que vivem à sua volta. Malcolm, por sua vez, é o psicólogo infantil que tenta ajudar o menino.

1 Para obter efeito de humor, o cartunista estabelece uma relação de intertextualidade nos dois primeiros quadrinhos.

- A que filme esse diálogo inicial se refere?
- Que sentido podemos depreender desse recurso?

1.b. Tal recurso pode sugerir que Caco está enxergando mais do que o que realmente existe no plano da realidade, considerando que, assim como os mortos estão em outro plano, o número de ouro não está exatamente presente em tudo o que se sugere em especulações.

2 O que a fala do personagem Tuca (o tucano) sugere no terceiro quadrinho?

Que não há evidências de que, de fato, o número de ouro esteja presente nas obras exemplificadas pelo macaco.

3 Ao apontar para os quadros, o que Caco quis dizer?

Ao apontar, Caco indica que percebeu a presença do número de ouro nos quadros que formam a tira.

4 Podemos dizer que ao menos em um aspecto Caco tem razão com relação ao número de ouro. Qual? Apenas nos quadros da tira.

5 Explique o sentido do título da história: “Eu tenho razão”.

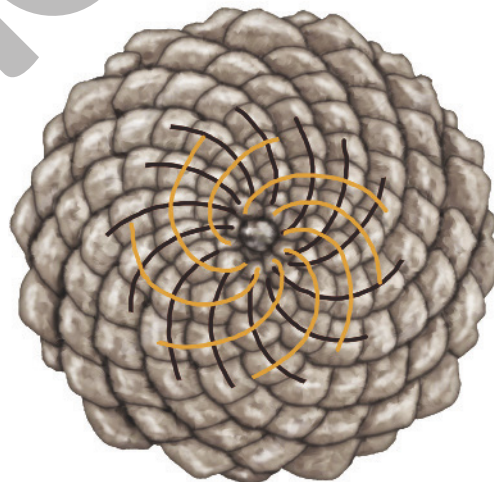
5. A palavra “razão” foi empregada em duplo sentido no título. Primeiramente, “eu tenho razão” pode remeter à ideia “estou certo, tenho certeza do que estou falando”, referindo-se à atitude de Caco. Em segundo lugar, a frase estabelece uma relação metalinguística, remetendo à forma como a tira foi produzida, já que cada quadro é construído com a razão áurea.

Antes de iniciar a pesquisa proposta, vamos observar alguns elementos da natureza, das artes e da arquitetura que trazem o número de ouro.

1. Natureza: pinha, flores e concha



Parte traseira de uma pinha (conjunto das sementes do pinheiro).



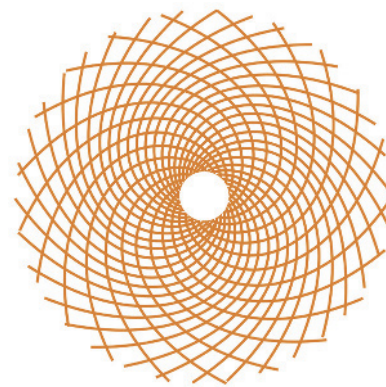
Pinha e suas espirais.

O fundo de uma pinha traz 13 espirais em sentido anti-horário (preto) e 8 em sentido horário (laranja), sendo números consecutivos da sequência de Fibonacci, cuja razão é próxima ao número de ouro ($13:8 = 1,625$). Algo semelhante ocorre com o botão de algumas margaridas e alguns girassóis. Observe as imagens a seguir.



ALEKSANDRA ANTIC/SHUTTERSTOCK

Botão de margarida.



PAULO MANZI

Botão de margarida e suas espirais.

Nesse caso, temos 34 espirais em sentido horário e 21 em sentido anti-horário, sendo também números consecutivos na sequência de Fibonacci, tendo proximidade com o número de ouro ($34:21 = 1,619047620$).



ANDERSPHOTO/SHUTTERSTOCK

Concha de náutilo.

O artigo completo de Clement Falbo está disponível em inglês no link: <https://www.researchgate.net/publication/247892441_The_Golden_Ratio_-_A_Contrary_Viewpoint>. O texto e análise de Gary Meisner está disponível também em inglês no link: <<https://www.goldennumber.net/nautilus-spiral-golden-ratio/>>. Acessos em: 20 jan. 2020. Pode ser proposta uma atividade com o(a) professor(a) de inglês para a leitura de partes de artigos.

Embora seja um desenho infantil, o curta de animação tem um caráter de documentário e pode contribuir significativamente para despertar o olhar dos estudantes para a matemática que encontramos em nosso entorno. O desenho encontra-se facilmente na internet de modo integral. Pode-se propor que os estudantes o assistam antes dessa etapa, como estratégia de sala de aula

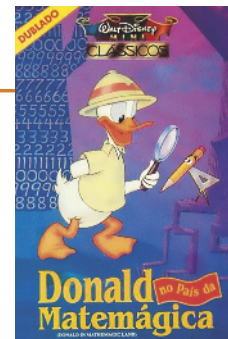
invertida. É fundamental discutir com a turma alguns aspectos ligados ao número de ouro, para os quais não há evidências e comprovações científicas, como é o caso do Partenon.

Um exemplo bastante controverso diz respeito às espirais de conchas do mar, mais especificamente de uma espécie conhecida como náutilo. Trata-se de um molusco cefalópode que, à medida que cresce, periodicamente fecha a concha atrás dele e cria um novo compartimento. As conchas desses animais adultos podem chegar a ter 30 cavidades. Na fotografia, é possível visualizar cada compartimento de uma concha cortada, formando uma estrutura espiral elegante.

Antes se acreditava que a espiral formada pela concha desse molusco seria uma espiral áurea, mas estudos, como os do matemático estadunidense Clement Falbo, comprovaram que se trata de uma espiral logarítmica com crescimento proporcional, não sendo uma espiral

ENTRE ARTES

Donald no país da Matemática (1959), direção de Hamilton Luske, Les Clark, Wolfgang Reitherman e Joshua Meador, é uma animação dos estúdios Walt Disney, na qual o personagem Donald percorre situações que envolvem as contribuições dos gregos para a Matemática, apresentando descobertas de nomes como Pitágoras, Euclides, Platão e outros. Alguns princípios matemáticos básicos são apresentados por meio de animações, além de trazer muitas referências culturais, ligadas à música, arquitetura, artes, esportes, com linguagem bem-humorada e clara. Com relação ao número de ouro, porém, há muitas informações que precisam de evidências. Assista à animação e pesquise quais delas são questionadas até hoje.

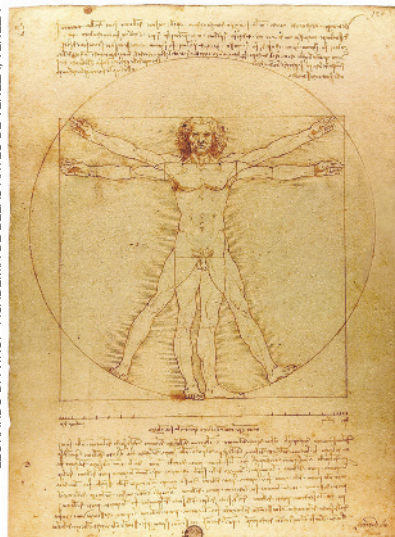


REPRODUÇÃO

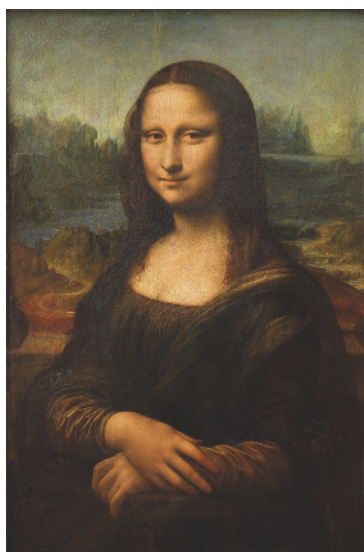
Cartaz de divulgação da animação, Estados Unidos, 1959.

2. Artes e design

LEONARDO DA VINCI - ACADEMIA DE BELAS ARTES DE VENEZA, VENEZA



As proporções da figura humana (depois de Vitruvius), c. 1492, bico de pena sobre papel. 34,3 x 24,5 cm. Leonardo da Vinci (1452-1519).



LEONARDO DA VINCI - MUSEU DO LOUVRE, PARIS

Mona Lisa, c. 1503-6, óleo sobre madeira. 77 x 53 cm. Leonardo da Vinci (1452-1519).

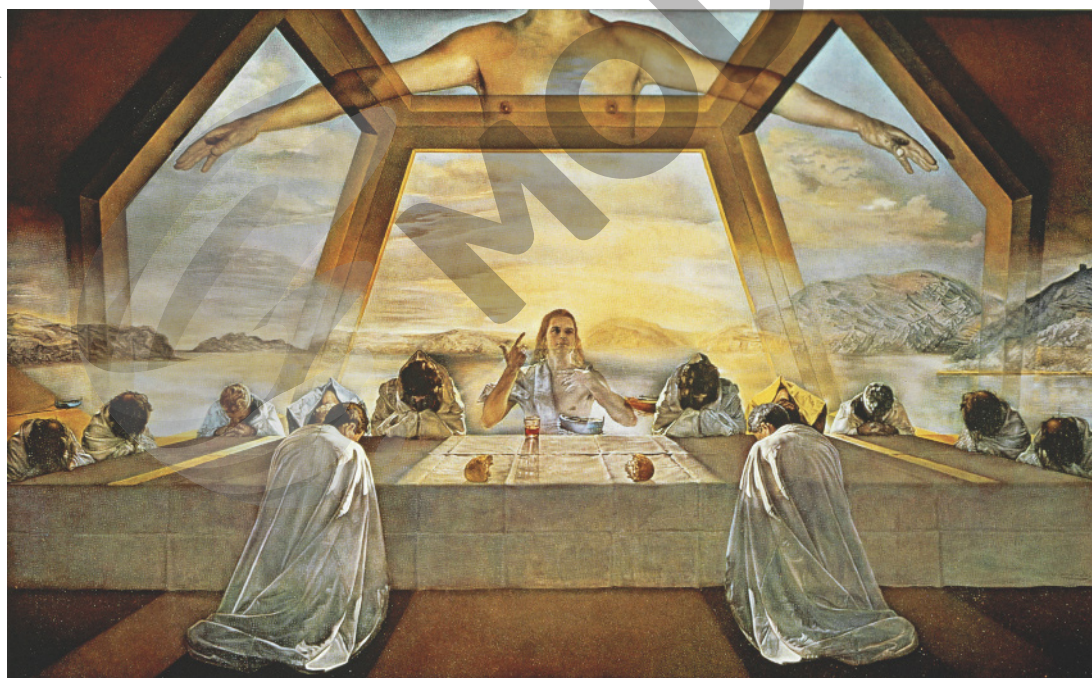
Artigo completo do físico Donald E. Simanek, *The Fibonacci Series*, está disponível em inglês no site da Lock Haven University (<<https://www.lockhaven.edu/~dsimanek/pseudo/fibonacci.htm>>). Acesso em: 20 jan. 2020.

Muitas das especulações relacionadas ao uso do número de ouro giram em torno das artes, principalmente envolvendo o notório pintor italiano Leonardo da Vinci (1452-1519). Há aqueles que defendem que o artista utilizou a proporção áurea em todas as suas obras, incluindo *Mona Lisa*, sua pintura mais famosa, e *As proporções da figura humana*, também conhecida como *Homem vitruviano*, célebre desenho presente em um dos diários de Da Vinci.

Supostamente, a mulher retratada teria proporções perfeitas embasadas no número de ouro, e o homem representado no desenho seria um exemplo de um corpo proporcional considerado perfeito. Muitos pesquisadores, como o físico Donald E. Simanek, contestam tal afirmação, demonstrando que as medidas, na verdade, embora proporcionais, não condizem com a razão áurea.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

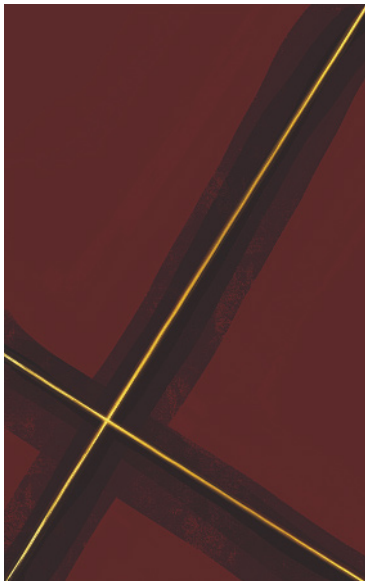
SALVADOR DALÍ, FUNDACIÓ GALA-SALVADOR DALÍ, AUTVIS, 2019. JOSEPH MARTIN/ALBUM/ALBUM/FOTOFRENA - GALERIA NACIONAL, LONDRES



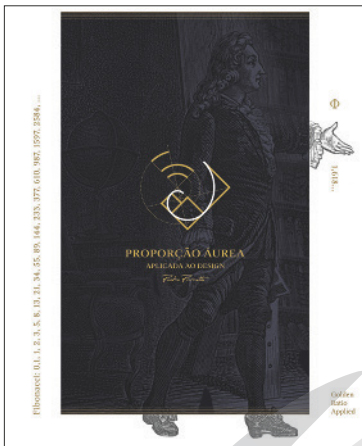
É possível encontrar na internet algumas ilustrações do retângulo de ouro e da espiral de ouro aplicados sobre a obra de Dalí. Pode ser estimulante para os estudantes buscá-las e também realizar alguns cálculos como forma de experimentar se, de fato, a razão áurea está presente na pintura.

O sacramento da última ceia, 1955, óleo sobre tela, 166,7 x 267 cm. Salvador Dalí (1904-1989).

Acredita-se que a pintura de Dalí, também conhecida como *O sacramento da última ceia*, seja embasada no número de ouro. Na tela, de inspiração religiosa, Jesus Cristo, ao centro, e os apóstolos, ajoelhados, com cabeças baixas, sentados em volta de uma grande mesa, estão em uma moderna sala envidraçada, com iluminação celestial sobre a qual se sobrepõe parte de um corpo masculino, sugerindo ser uma divindade superior. Sobre a mesa, encontra-se a refeição: dois pães e um copo de vinho.



Nasce uma espiral, Will Raphael. São Paulo, 2019.



Logo criado por Pedro Panetto para o curso "Proporção áurea aplicada ao design", 2016.

A pintura original está exposta na *National Gallery of Art*, em Washington, EUA. No *site* da galeria, podemos analisar as medidas gerais da tela (166,7 × 267 cm), cuja razão se aproxima do número de ouro (1,601679). Cabe ressaltar que, embora o artista tenha usado padrões geométricos e matemáticos para criar simetricamente a cena, não há registro de que, de fato, a proporção áurea tenha sido usada de modo proposital.

Além disso, na atualidade, há artistas e *designers* que utilizam a proporção áurea em seus trabalhos. Um deles é o matemático e artista brasileiro Willian Raphael Silva, que usa como tema de suas obras o número de ouro.

Na composição abstrata *A spiral is born* (Nasce uma espiral), Will Raphael explora a intersecção das diagonais de dois retângulos para demonstrar a proporção áurea. Além das obras artísticas, o artista mantém a página *Humor com ciência*, na qual discute diferentes temas matemáticos em artigos, *podcasts* e tiras. É de sua autoria a tira analisada na página 23, na qual emprega a proporção áurea na construção dos quadrinhos.

Por fim, vale citar o trabalho desenvolvido pelo *designer* brasileiro Pedro Panetto, orientado para a criação de marcas com base no número de ouro. O logo do próprio curso criado pelo profissional recebeu prêmios internacionais de *design*.

3. Engenharia e arquitetura

Entre as obras arquitetônicas, acreditou-se por muito tempo que o Partenon, em Atenas (Grécia), e as pirâmides do Egito tivessem sido construídos com base na proporção áurea, o que já foi contestado por muitos matemáticos.

Contudo, há construções, como a Unidade de Habitação, em Marselha, na França, projetada pelo arquiteto e urbanista suíço Le Corbusier (1887-1965), que exigiram dos engenheiros civis cálculos precisos e embasados no número de ouro. Le Corbusier desenvolveu o **modulor**, um sistema baseado nas medições proporcionais do corpo humano, usando a razão de ouro, com o objetivo de conferir harmonia às obras arquitetônicas e propiciar conforto aos habitantes.

Outras áreas da engenharia, que não somente a civil, também exploram a sequência de Fibonacci e a proporção áurea. Para citar um exemplo, em Ciência da Computação, especificamente, na Engenharia de *Software*, a sequência de Fibonacci e o número de ouro servem de fundamento para uma gama de algoritmos, tendo aplicação em processamento de texto, ordenação de estruturas de dados etc. Além disso, há alguns estudos abrangendo a razão áurea que se relacionam à parte das pesquisas sobre medidas biométricas, para reconhecimento facial e verificação de proporções existentes na face, que, por sua vez, envolvem tanto engenharia elétrica como computacional.



Unidade de habitação, projetada por Corbusier, Marselha, França, 2013.

Na internet, há inúmeros outros exemplos de fotografias que utilizam as técnicas apresentadas a seguir. Se possível, apresente mais exemplos para os estudantes. Especificamente sobre Henri Cartier-Bresson, é possível pesquisar como as técnicas a serem apresentadas podem ser inseridas nesta e em outras fotografias dele, localizando imagens em que o traçado do *grid* possa ser visualizado.



O RETÂNGULO ÁUREO E A ESPIRAL ÁUREA NA FOTOGRAFIA

MÃOS DADAS FOTOGRAFIA

A composição ao lado é do famoso fotógrafo e jornalista Henri Cartier-Bresson (1908-2004). Abaixo dela, uma fotografia de Martine Franck (1938-2012), segunda esposa de Cartier-Bresson e idealizadora da fundação que leva o nome do marido. Os artistas empregaram, em alguns trabalhos, a técnica da proporção divina, conhecimento obtido com o cubista André Lhote (1885-1962), especialista com quem Bresson estudou.

Muitos estudiosos da produção fotográfica de Cartier-Bresson explicam que, para conseguir a captura do momento vivido, do que ele chamava de ato de viver, o fotógrafo utilizava a técnica da pescaria, que consistia em encontrar um bom local e esperar até que o sujeito ideal entrasse no campo de visão, exatamente no ponto almejado. Já Franck especializou-se, sobretudo, na fotografia de retrato, ou seja, em imagens que captam pessoas, sozinhas ou em grupo. Para ela, o foco não era o momento decisivo, mas mostrar uma conexão entre fotografado, contexto, ambiente etc.

Nessa atividade, vocês utilizarão estratégias semelhantes às aquelas empregadas por Cartier-Bresson e Franck para compor algumas fotografias da sala de aula e da escola. Antes, vamos analisar em que consistem a regra dos terços e o uso da espiral e do retângulo áureo na fotografia.

David Präkel, especialista em prática fotográfica, explica em seu livro *Fotografia básica: composição*, que a regra dos terços é pouco mais simplificada que as que organizam a proposta embasada pelo número de ouro. O foco de interesse da imagem deve ser colocado na interseção de linhas que dividem os quadros em três partes, de cima para baixo e da esquerda para a direita.

Observe como a grade (ou *grid*) se aplica à imagem a seguir. Note como o ponto de interseção das linhas estabelecidas orienta o posicionamento da casa em relação à paisagem natural. A regra dos terços é útil para estabelecer uma estrutura composicional que considere retratar uma imagem regular em suas proporções. Esse *grid*, em geral, é o que está disponibilizado em celulares e câmeras digitais.



BRIAN MITCHELL/CORBIS/GETTY IMAGES

Foto de casa em falésia na Ilha de Man, Reino Unido, 2006.

BNCC

Competências gerais: 1, 4, 5

Competências específicas: 3, 6

Habilidades: (EM13LGG301), (EM13LGG603), (EM13LP15), (EM13LP18)

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Arte

HENRI CARTIER-BRESSON/MAGNUM PHOTOS/FOTOARENA



Foto de Henri Cartier-Bresson, Hyeres, França, 1932.

MARTINE FRANCK/MAGNUM PHOTOS/FOTOARENA

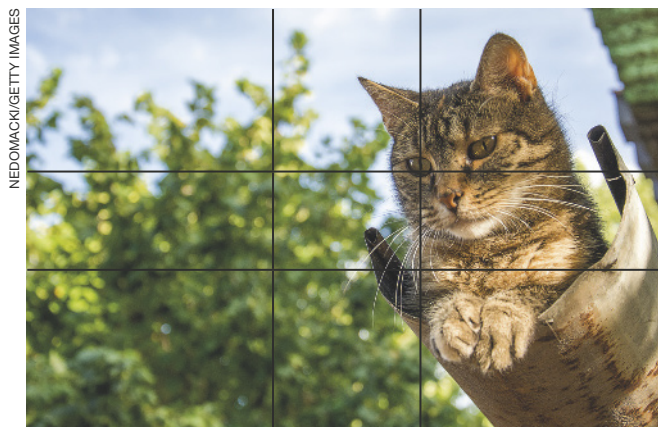


Foto de Martine Franck, Clamart, França, 1965.

PERFIL

Henri Cartier-Bresson se interessou pela fotografia e pela pintura desde muito jovem. Em 1947, fundou a Magnum, uma agência fotográfica, o que permitiu o desenvolvimento mais sofisticado do seu trabalho. Grandes revistas passaram a contratá-lo para registrar imagens do mundo. Muitas dessas imagens, hoje, tornaram-se verdadeiras obras de arte, tornando Cartier-Bresson um dos principais nomes do fotojornalismo. Martine Franck, por sua vez, estudou História da Arte, em Madri e em Paris. Passou a se interessar pela fotografia na década de 1960. Uniu-se a Bresson em 1970. Foi cofundadora da agência Viva e, em 1983, tornou-se membro da agência Magnum. Especializou-se em retratos, reportagens documentais e registros cotidianos. Também é considerada um dos grandes nomes da fotografia do seu tempo.

No caso da grade na qual se aplica a proporção áurea, a divisão não é feita em partes iguais, mas deve-se considerar $1 + 0,618 + 1$, como é possível observar na fotografia do gato abaixo. Note, na segunda imagem, que o posicionamento da concha retratada a coloca como “assunto principal” da composição, sendo enquadrada na parte final da espiral áurea. Para ter uma grade alinhada à razão áurea, é possível recorrer a aplicativos especializados.



Gato descansando no telhado, 2015.



Conchas do mar na praia, 2017.

Outra técnica de composição fotográfica apresentada por David Präkel é a **simetria dinâmica**, também baseada na proporção áurea.

Veja como o autor apresenta esse esquema.

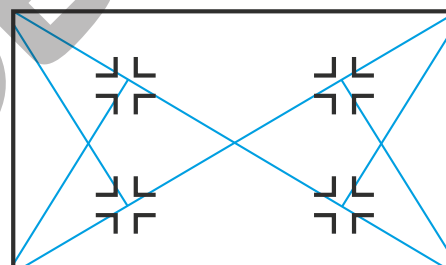
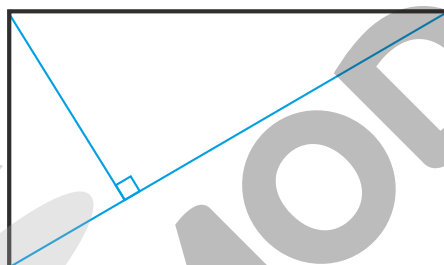


Imagem baseada em: PRÄKEL, David. *Basics Photography 01: Composition*. Suíça: Ava, 2006, p. 24.

Nessa proposta de composição fotográfica, de proporções áureas, Präkel explica que é preciso considerar, no lugar da grade, uma diagonal do canto esquerdo inferior ao canto direito superior, com uma linha que corre em ângulo reto, saindo do canto superior esquerdo até encontrar a linha diagonal (primeira imagem). Fazendo o mesmo da direita para a esquerda, obtêm-se os pontos focais da imagem a ser fotografada (segunda imagem). Note que, tanto na regra dos terços como na proporção áurea, os elementos de foco não estão centralizados.

Produção e compartilhamento

O desafio, agora, é colocar as técnicas em prática. Organizem-se em grupos e discutam o que poderá ser retratado e qual técnica será utilizada. Nesse momento, o foco é a sala de aula e alguns espaços da escola previamente combinados com o(a) professor(a).

Após a atividade, as fotografias serão trocadas entre os grupos e analisadas por todos para verificar como a técnica escolhida foi aplicada e o que poderia ser aprimorado e considerado. A ideia não é criticar, mas cooperar com o outro antes da produção das fotografias autorais. Discutam, ao final, quais as dificuldades e o que precisa ser retomado.

CIBERCULTURA

Em celulares e câmeras digitais, a grade para aplicação da regra dos terços está disponível, podendo ser ativada nas configurações de cada aparelho. Para o uso de uma grade embasada na proporção áurea, é necessário instalar algum aplicativo. Por exemplo, para sistema operacional Android, há os aplicativos gratuitos *Golden Camera Free* e *Câmera Sensor*, que disponibilizam grade na proporção áurea ou com a própria espiral áurea, incluindo a simetria dinâmica. Já para o sistema operacional IOS, há o *Golden Cam*, que, na versão gratuita, disponibiliza a espiral áurea como grade.

O PLANETA É MEU LAR: TÉCNICAS DE COMPOSIÇÃO FOTOGRÁFICA (II)

DESAFIO CRIATIVO FOTOGRAFIA

O que para você significa “vida”? Como isso está representado ao nosso redor? Desde abelhas, formigas, borboletas até seres gigantescos, como as baleias, da pequena flor que nasce isolada a grandes campos floridos, da árvore da nossa calçada a exuberantes selvas. Onde enxergamos vida? Como é, realmente, o lar da espécie humana?

Partindo dessa reflexão inicial, produza uma fotografia de um elemento natural que, para você, simbolize a vida e o nosso lar, o planeta Terra.

Planejamento

- Utilize as técnicas composicionais relacionadas à proporção áurea.
- Escolha o lugar e planeje como poderá ser feito o enquadramento.
- Avalie quais elementos quer destacar, considerando os pontos de foco embasados na grade ou na espiral áurea, bem como no sistema dinâmico.
- Componha a foto com elementos previamente pensados para facilitar o enquadramento. Contudo, caso considere possível, capture um instante vivido, tal como fez Cartier-Bresson.
- Elabore um texto-legenda para uma pequena exposição explicando o que motivou a fotografia: sentimentos, ideias, impressões.

Revisão

- Tire mais de uma foto e analise as proporções empregadas.
- Escolha apenas uma foto para ser apresentada à turma e que, depois, vai compor a exposição final.
- Verifique se o texto-legenda justifica sua escolha fotográfica para representar nosso lar, estando coerente com a proposta.
- Analise se o texto-legenda apresenta escrita adequada à norma-padrão (estrutura frasal, concordância, acentuação, ortografia etc.).

Edição

- Todas as composições serão apresentadas.
- As fotografias serão reservadas para a organização da exposição final.

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Nessa roda de experiências, vamos discutir algumas questões. Você pode levantar dúvidas e comentar aspectos que considere importantes além dos que estão refletidos a seguir.

1. Discutam qual é a importância da linguagem matemática para a expressão artística da fotografia. Enumerem os aspectos aprendidos até agora.
2. Como o que aprendemos nesta vivência se relaciona à construção de uma nova consciência relacionada à sustentabilidade?

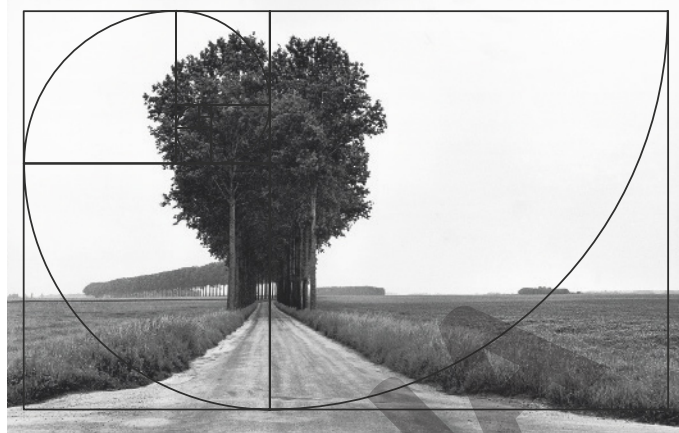


Foto de Henri Cartier-Bresson, Brie, França, 1968.

BNCC

Competências gerais: 1, 4, 5, 7, 10

Competências específicas: 3, 6

Habilidades: (EM13LG301), (EM13LGG603), (EM13LP15), (EM13LP18)

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a): Arte

As respostas são pessoais. O objetivo é o estudante enumerar aspectos geométricos, tecnológicos e outros recursos da linguagem matemática que possibilitam refletir a respeito de elementos da composição fotográfica: linhas, formas, simetria etc. Depois, destaque que a vivência teve como um de seus objetivos sensibilizar sobre diferentes elementos que compõem o planeta, desde aspectos naturais a outros construídos pelo homem. Destaque que a sequência de Fibonacci nos sensibiliza a olhar para a beleza da linguagem matemática em todos esses aspectos, que, juntos e articulados, compõem a vida no planeta. Ao focar no registro fotográfico de elementos naturais, discuta com os estudantes a importância de estabelecermos uma reconexão com aquilo que é natural, que é parte constitutiva do nosso ser. Isso se conecta à ideia de sustentabilidade na medida em que contribui para o desenvolvimento de uma consciência integral que respeita cada ser vivo e cada modo de vida no planeta.

CONSTRUINDO UMA TEIA FOTOGRÁFICA

MUNDO NATURAL: DA MICRO À ASTROFOTOGRAFIA

Nesta vivência, vamos nos aprofundar no conteúdo temático que organiza o projeto: a teia da vida e a consciência planetária. O objetivo é analisar diferentes fotografias que apresentem a relação entre seres vivos, natureza, planeta, universo, buscando refletir sobre como determinadas ações humanas interferem nessa rede.

Você já ouviu falar em micro, macro ou astrofotografia? E fotografia de viagem ou de paisagem? Todas essas modalidades estão ligadas ao registro do mundo natural com finalidades distintas. Observe as fotografias a seguir e levante hipóteses sobre qual modalidade cada uma representa. Leia, no **Suplemento para o professor**, especificações sobre cada modalidade de fotografia.

BNCC

Competências gerais:
1, 2, 4, 10

Competências específicas:
1, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG103),
(EM13LGG104), (EM13LGG604),
(EM13LGG704), (EM13LP01)

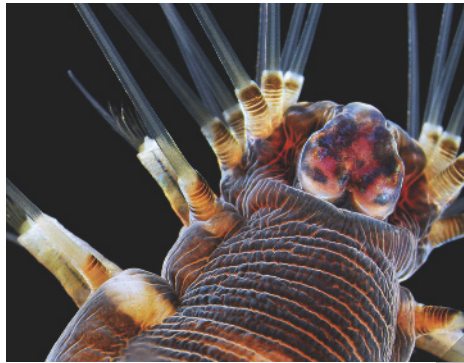
Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as):
Arte e Língua Portuguesa

A finalidade dessa atividade é conduzir o olhar dos estudantes para diferentes aspectos que compõem a vida no planeta, desde aquilo que não enxergamos, como o caso de seres microscópicos, até a grandiosidade e imensidão da própria galáxia e universo. A pesquisa, portanto, ganha um viés metafórico para simbolizar o que constitui a teia da vida, tema do projeto. O uso da escrita de legendas visa integrar a análise do contexto e da finalidade da fotografia selecionada com a capacidade de síntese. O painel a ser produzido, por sua vez, tem como objetivo criar um espaço multimodal que representa, a princípio, como a turma concebe o que seria a teia da vida. Será muito importante, ao final da pesquisa, promover uma roda de conversa para que os estudantes possam expressar suas descobertas, percepções e sentimentos sobre o planeta.

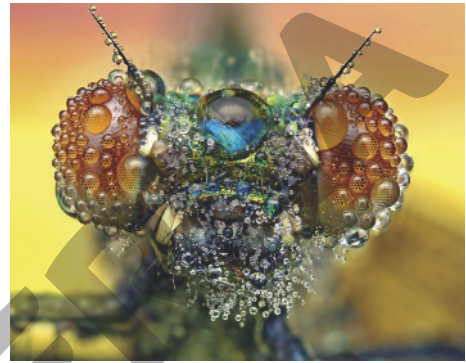
LINGUAGEM VERBAL

A legenda é uma nota que descreve, explica, contextualiza ou comenta uma imagem em uma publicação. Ela é construída, em geral, com uma frase curta e objetiva e vocabulário de fácil compreensão ao leitor. O texto-legenda, em uma publicação jornalística, às vezes, equivale a uma pequena notícia. É comum iniciá-lo com uma breve descrição do fato que levou ao registro fotográfico, contextualizando-o, seguida de informações adicionais.



ALVARO ESTEVES MIGOTTO

O professor brasileiro Alvaro Migotto, do Centro de Biologia Marinha da Universidade de São Paulo (USP), fotografou um verme marinho ampliado 20 vezes no microscópio. Em 2013, o registro lhe rendeu o 3º lugar no Small Word, prêmio na área de microfotografia promovido pela Nikon.



ONDREJ PAKAN/GETTY IMAGES

O fotógrafo eslovaco Ondrej Pakan capta belíssimas macrofotos de insetos cobertos com gotículas de água. Na imagem, vemos uma libélula, cujo nome científico é *Calopteryx sp.*, com suas cores ainda mais vibrantes. Eslováquia, 2014.



TOMASZ ZAJDA/EYEM/GETTY IMAGES

O fotógrafo Mark Johnson registrou, em 2018, homem em pé próximo a árvores gigantes na Califórnia, Estados Unidos. A luz do sol, capturada dessa forma, atribui uma função poética à composição, excelente recurso na fotografia de viagem.



LLUAN GUO PHOTOGRAPHY/GETTY IMAGES

A fotografia traz imagem da Via Láctea, no Salar de Uyuni, o maior deserto de sal do mundo, na Bolívia. Sua extensão de 11.000 km² faz com que ele se torne um espelho durante o período úmido.

ATIVIDADE EXPERIMENTAL PAINEL DA TERRA

- Em grupos, pesquisem fotografias de cada uma das modalidades apreciadas acima.
- Escrevam um texto-legenda contextualizando a imagem.
- Ao final, construam coletivamente o "Painel da Terra", organizando-o de acordo com as modalidades analisadas.

O projeto *Genesis* de Sebastião Salgado, considerado um dos principais fotógrafos brasileiros da atualidade, tem como proposta justamente retratar o planeta em lugares que representam sua origem, sem interferência da vida moderna, construindo um retrato da grandiosidade original do nosso planeta.

Vamos analisar uma das fotografias desse projeto e ler o que o próprio fotógrafo comenta.

Em minha primeira reportagem em Galápagos, por exemplo, certo dia acompanhei uma iguana, réptil que a princípio não tem muito a ver com nossa espécie. Mas ao observar uma de suas patas dianteiras, de repente vi a mão de um guerreiro medieval. Suas escamas me fizeram pensar numa cota de malha, sob a qual reconheci dedos parecidos com os meus. Pensei: essa iguana é minha prima. Eu tinha diante dos olhos a prova de que viemos todos da mesma célula, cada espécie tendo evoluído à sua maneira ao longo dos séculos e em conformidade com seu ecossistema. A fotografia dessa pata de iguana circulou, apareceu na imprensa várias vezes. Se ela conseguir passar essa ideia, já ficarei feliz. Com *Gênesis*, tentei mostrar a dignidade, a beleza da vida em todas as suas facetas. E o fato de termos todos a mesma origem. O encontro com a iguana confirmou o título que tínhamos escolhido, *Gênesis*. Ele não tem nenhuma relação, a meu ver, com a religião. Ele designa a harmonia primordial que permitiu toda a diversificação das espécies. O prodígio de que todos fazemos parte.

SALGADO, Sebastião. *Da minha terra à Terra*. São Paulo: Paralela, 2014 [ePub].

A reflexão de Sebastião Salgado traz uma visão sistêmica da vida, indicando que todos os seres, inclusive o ser humano, fazem parte do mundo natural. Descuidar da natureza é descuidar de nós mesmos, pois somos a natureza e vivemos em uma complexa e exuberante teia de interdependência. Inspirando-se na fotografia e na temática apresentada pelo projeto do fotógrafo, vamos realizar o jogo “Se eu fosse...”



SALGADO, Sebastião. *Gênesis*. Alemanha: Taschen, 2013. p. 121.

PERFIL



SEAN GALLUP/GETTY IMAGES

O fotógrafo em 2005, Berlim, Alemanha.

Considerado mundialmente um dos grandes nomes da fotografia documental, Sebastião Salgado, nascido em 1944, em Aimorés (MG), deixou a carreira de economista para se dedicar à fotografia. Já retratou, sempre em preto e branco, a situação de indígenas, trabalhadores, migrantes e flagrantemente da exploração da natureza. Seus projetos, em geral, são longos, desenvolvidos em viagens feitas pelo fotógrafo, sendo os principais: *Trabalhadores rurais* (1996), *Outras Américas* (1999), *Êxodos* (2000) e *Gênesis* (2013).



1. Cada um deverá imaginar que aspecto da natureza lhe representa. Exemplo: cristal, mineral, vegetal, metal, um dos quatro elementos (fogo, ar, terra, água), animal (insetos, pássaros, seres aquáticos ou terrestres etc.).



2. Deve-se pesquisar uma fotografia com o ser vivo ou elemento escolhido. Para escolher a imagem, pense o que esse animal ou elemento da natureza simboliza e o que nele gera em você uma identificação. Depois, escolha uma fotografia, imprima e não mostre a ninguém.



3. Realizar o jogo do “Se eu fosse...” Em data combinada, todos colocarão sua fotografia em uma caixa e irão sortear um amigo. Cada um escolherá uma imagem e tentará adivinhar a pessoa a que ela se refere. Caso não adivinhe, o real dono da imagem se apresenta e explica o que o motivou a escolhê-la e prossegue o jogo.



Discutir sobre o que a atividade permite refletir a respeito das relações ser humano e natureza. Conversem sobre as conexões do ser humano com o mundo natural, refletindo sobre como estamos conectados com a natureza e como é possível, por meio dessa conexão, aprender sobre nós mesmos.

BNCC

Competências gerais: 1, 2, 3, 7, 9, 10

Competências específicas: 1, 2, 3, 6

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG202), (EM13LGG302), (EM13LGG602), (EM13LGG604), (EM13LP14)

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a):
Arte, com diálogo com o(a) professor(a) de Biologia (Ecologia)

FOTO-DENÚNCIA E DEPOIMENTO VISUAL

LEITURE-SE FOTO-DENÚNCIA

A fotografia conta com diferentes modalidades e variados tipos de composição, conforme já estudamos. Um de seus objetivos é atuar como uma espécie de depoimento visual. Exatamente por isso, muitas imagens funcionam como verdadeiras fotos-denúncia, com a finalidade de colocar em evidência uma determinada situação. A seguir, vamos analisar duas fotos-denúncia relacionadas a questões ambientais e sociais.

Desafio de leitura

- Realizar o percurso de leitura com relação a cada fotografia.



LEU BRITTO/DICAMPANA FOTO COLETIVO

Fotografia do *Dicampana Foto Coletivo*, projeto que visa retratar as periferias brasileiras – suas peculiaridades e diversidade – com o intuito de romper estereótipos relacionados a quem mora nesses locais. O coletivo é formado pelos fotógrafos Gsé Silva, José Cícero da Silva e Léu Britto. A fotografia foi registrada no Jardim Celeste, em São Paulo, e integra o eixo temático “Cotidiano”, proposto pelo coletivo.



LEO MALAFAIA/AFP

Em 2019, após um dos maiores desastres ambientais ocorridos em nosso país, centenas de voluntários se ofereceram para ajudar na remoção de petróleo cru que foi derramado ilegalmente no litoral brasileiro. Em outubro desse ano, na praia de Itapuama, em Pernambuco, o fotógrafo Leo Malafaia registrou a tentativa de um voluntário em lavar mãos e pés repletos de óleo.

Interpretação

- Registre o seu percurso de leitura com relação a cada fotografia.

- a) Percepção inicial
- b) Contextualização
- c) Desconstrução
- d) Reconstrução

Apreciação e ideias

- Em grupos, pesquisem outros exemplos de fotos-denúncia relacionadas às questões ambientais e discutam os problemas denunciados em cada uma delas.

Experimentação

- Com base nos exemplos pesquisados, façam coletivamente algum registro fotográfico de situações da comunidade em que se observam problemas relacionados a questões ambientais.

Discuta com os estudantes a fotografia como forma de expressão e engajamento social, político e, portanto, cidadão.

Avaliação

- Discutam: o que aprendemos com as fotos-denúncia analisadas, pesquisadas e registradas?

Nessa etapa, incentive os estudantes a destacar o impacto causado pela imagem, evidenciando o que sentiram, e a levantar aspectos sobre o contexto em que elas foram tiradas. É um excelente momento para colocar em prática o glossário da linguagem emocional, utilizando termos como “perturbadora”, “contundente” ou “visceral” e outros definidos pela turma na vivência 1.

Leia, no **Suplemento para o professor**, orientações para o desenvolvimento dessa atividade analítica.

Você pôde analisar brevemente uma fotomontagem na abertura deste projeto. A reportagem que vamos ler a seguir, publicada *on-line* no *site* do jornal *Euronews*, em agosto de 2019, explica um pouco do trabalho do artista turco Uğur Gallenkuş, que realiza trabalhos com colagem justapondo fotografias.

Uğur Gallenkuş: Artist juxtaposes two different worlds in one photo collage

Turkish collage artist Uğur Gallenkuş has created an innovative photography project — juxtaposing two different worlds within a single image.

The 29-year-old, based in Istanbul, shows a relaxed and peaceful world on one side and compares it with a more tumultuous one on the other.

Gallenkuş, who creates the photomontages as a hobby, wants to create awareness about different life circumstances and send a message to people in both developed and developing countries.

“I would like to meet people in developed countries, see them and tell them they are lucky to have their own separate world,” he told Euronews. “There is war and hunger in the developing world, and people in these countries face many difficulties.”

But Gallenkuş also has a message for people in developing countries to think about why their education, health and legal systems are not like those of some developed countries and they struggle to achieve democracy.

“I think my message is conveyed by seeing the photos. I get different feedback from around the world. Most of the reactions are positive,” said the artist. “People seem to understand the idea behind my photos.”

Disponível em: <<https://www.euronews.com/2019/08/16/ugur-gallenkus-artist-juxtaposes-two-different-worlds-in-one-photo-collage>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

BNCC

Competências gerais: 1, 2, 3, 7

Competências específicas: 1, 2, 3, 4, 6

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG202), (EM13LGG302), (EM13LGG401), (EM13LGG403), (EM13LGG602), (EM13LGG604), (EM13LP14)

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Arte e Língua Inglesa

Fotomontagem é um termo mais genérico para se referir tanto a trabalhos manuais de colagem como àqueles que utilizam recursos digitais e tecnológicos. O propósito de uma fotomontagem é gerar uma nova imagem a partir da associação de duas outras ou mais.

- 1 O título da reportagem anuncia o tipo de arte feito por Uğur Gallenkuş. Qual é essa arte? *O artista justapõe dois mundos diferentes em uma colagem de fotos.*
- 2 Quais são esses dois mundos diferentes a que se refere o título? *O artista mostra um mundo descontraído e pacífico de um lado e o compara com um mundo mais tumultuado do outro.*
- 3 Qual mensagem o artista quer transmitir por meio de sua arte? *O artista quer despertar a consciência sobre as diferentes circunstâncias da vida nos países desenvolvidos e em desenvolvimento.*
- 4 Cite alguns problemas mencionados pelo artista nos países em desenvolvimento. *Guerra, fome e o fato de as pessoas enfrentarem muitas dificuldades.*
- 5 Qual mensagem o artista pretende levar às pessoas nos países em desenvolvimento? *Instigá-las a pensar por que sua educação, saúde e sistemas legais não são como os de alguns países desenvolvidos, estimulando-as a lutar para alcançar a democracia.*
- 6 Localize trecho(s) da reportagem em que o artista menciona as reações (*feedback*) das pessoas sobre sua arte.

6. “I think my message is conveyed by seeing the photos. I get different feedback from around the world. Most of the reactions are positive”; “People seem to understand the idea behind my photos.”
 (“Acho que minha mensagem é transmitida ao ver as fotos. Recebo *feedback* diferente do mundo inteiro. A maioria das reações é positiva”; “As pessoas parecem entender a ideia por trás das minhas fotos”.)
- 7 Em duplas, pesquisem uma fotomontagem de Uğur Gallenkuş e registrem seu percurso de leitura a partir da imagem selecionada. Em momento combinado com o(a) professor(a), todos irão apresentar as análises feitas.
 - a) Percepção inicial
 - b) Contextualização
 - c) Desconstrução
 - d) Reconstrução
- 8 Em sua opinião, qual é a importância da arte da fotomontagem para promover a consciência das pessoas sobre suas condições de vida? *Resposta pessoal.*

7. As respostas dependerão da fotomontagem selecionada pelos alunos. Leia, no **Suplemento para o professor**, orientações para conduzir esta atividade.

BNCC

Competências gerais: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10

Competências específicas: 1, 2, 3, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG603), (EM13LGG604), (EM13LGG701), (EM13LGG703), (EM13LP15), (EM13LP18), (EM13LP27)

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Arte e Língua Portuguesa

Retome com a turma que tanto a foto-denúncia como a fotomontagem são instrumentos engajados. Discuta, no caso das composições analisadas na vivência, como tais imagens se tornam representativas de como nosso modo de vida não nos afasta do meio natural, e sim interfere nele diretamente. As escolhas de determinados grupos afetam a totalidade. Pode-se discutir com os estudantes que o grande desafio do mundo contemporâneo é justamente construir e nutrir uma sociedade sustentável, de modo que as atividades desenvolvidas em diferentes âmbitos (científicos, culturais, comerciais etc.) se integrem à capacidade inerente da natureza para sustentar a vida. Como isso pode ser feito, considerando as situações retratadas e pesquisadas em fotos-denúncia? Qual é o papel de cada um de nós diante desses episódios? Por que a fotografia, nesse caso, torna-se um instrumento engajado e ligado às causas ecológicas? Perguntas como essas e outras podem mobilizar uma importante discussão com a turma antes de iniciarem a produção.

As respostas são pessoais. O objetivo é o estudante retomar os fundamentos da fotografia aprendidos e empregados em sua produção, justificando suas escolhas. Depois, será importante promover uma discussão sobre dois tipos de fotografia: aquelas que propõem ressaltar belezas naturais e aquelas que atuam como denúncias do não cumprimento de direitos humanos, incluindo aspectos ligados ao meio ambiente, à ecologia e à visão sistêmica da vida.

SOMOS TODOS UM: TÉCNICAS DE COMPOSIÇÃO FOTOGRÁFICA (III)

DESAFIO CRIATIVO FOTOMONTAGEM

Quando nos deparamos com desastres ambientais, como os que visualizamos nas imagens analisadas, é comum nos sentirmos impotentes diante deles. Isso nos leva a questionar: como podemos sair de uma mentalidade violenta e destrutiva para uma consciência mais solidária e sustentável? Se somos todos um, se todos fazemos parte de uma teia interconectada que constitui a vida no planeta, como podemos desenvolver em nós mesmos uma consciência mais ecológica e justa para todo esse sistema?

Pensando nisso, produza uma fotomontagem em que você represente a interdependência humana em relação ao mundo natural, ou seja, uma composição imagética na qual possamos visualizar, de fato, que somos todos um grande organismo vivo.

Planejamento

- Utilize o procedimento da colagem para produzir sua fotomontagem.
- Se necessário, para se inspirar, pesquise outros artistas que produzem fotomontagens.
- Pesquise imagens ou escolha entre outras já pesquisadas aquelas que poderão compor seu trabalho artístico.
- Planeje a composição imagética que você quer construir e o sentido que quer transmitir ao leitor.
- Elabore um texto-legenda que explique o que motivou a fotomontagem e o que ela representa.

Revisão

- Em parceria com um colega, discuta suas ideias e as dele para verificar coerência com a temática e a técnica solicitada.
- Peça a ele que avalie sua fotomontagem, considerando os seus objetivos e as ideias iniciais.
- Verifique se o texto-legenda justifica sua construção composicional, estando coerente com a proposta.
- Analise se o texto-legenda apresenta escrita adequada à norma-padrão (estrutura frasal, concordância, acentuação, ortografia etc.).

Edição

- Todas as composições serão apresentadas.
- As fotomontagens serão reservadas para a organização da exposição final.

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Nesta atividade, vamos discutir algumas questões. Você pode levantar dúvidas e comentar aspectos que considere importantes, além destes que estão refletidos a seguir.

1. De qual técnica de composição fotográfica você mais gostou? Por quê?
2. Nas suas produções, quais recursos fotográficos empregou? Por que fez tais escolhas?
3. De que modo a fotografia pode ser um instrumento de engajamento cidadão relacionado à sustentabilidade e ao bem-estar de todos os seres vivos?

CONSCIÊNCIA PLANETÁRIA

Explicita que o debate deliberativo tem a finalidade de discutir uma ou mais temáticas de interesse coletivo, de modo que diferentes pontos de vista possam ser apresentados para decidir algo coletivamente, como um tema de trabalho ou projeto, por exemplo.

CIDADANIA GLOBAL: AÇÕES EM FOCO

O conceito de Cidadania Global vem sendo bastante discutido, sobretudo, pela Agenda 2030, plano de ação fomentado pela ONU para o desenvolvimento sustentável e para a prosperidade dos seres humanos. Os princípios da Cidadania Global envolvem o respeito por si mesmo, pelo outro e pelo planeta, vinculando-se a um sentimento de pertencimento comum: somos todos parte da teia que rege a vida no planeta.

Ser um cidadão global envolve assumir posição ativa e responsável no mundo, buscando criar pontes entre questões locais e globais, entendendo que nossas ações e comportamentos impactam o todo. Significa não se acomodar, e sim se incomodar com o desrespeito aos direitos humanos, por exemplo, as injustiças sociais, a fome, a extrema pobreza e o descaso com o meio ambiente.

FOCO NO TRABALHO

A deliberação envolve o debate que busca resolver um impasse ou promover a tomada de decisão. Compreende situações que exigem reflexão para solucionar um problema ou planejar o encaminhamento de uma ação. Desenvolver boas habilidades comunicativas orais em contextos deliberativos é muito importante para o mundo do trabalho.

BNCC

Competências gerais: 1, 2, 4, 7, 9, 10

Competências específicas: 1, 2, 3, 7

Habilidades: (EM13LGG102), (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG304), (EM13LGG701), (EM13LGG704), (EM13LP25), (EM13LP18), (EM13LP27)

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a):
Língua Portuguesa

ATIVIDADE EXPERIMENTAL DEBATE DELIBERATIVO

Nesta atividade, vocês irão debater para aprofundar o entendimento sobre esse conceito, construindo um painel coletivo com ações de um cidadão global. Além disso, devem discutir, nessa temática, qual será o papel das fotografias que constituirão o fanzine e integrarão a exposição. O objetivo é construir uma **deliberação coletiva** sobre os pontos apresentados.

Planejamento É fundamental legitimar todas as contribuições, para que o estudante que der uma sugestão de pauta também legitime o espaço do debate.

- Antes do debate, pesquisem materiais que podem auxiliar na conceituação de cidadania global, bem como exemplos de ações locais, comunitárias e globais.
- Estabeleçam uma hierarquia entre os tópicos a serem discutidos e debatidos: do mais importante e urgente ao menos preocupante.

Realização

- Antes de iniciar, definam os papéis: moderador e participantes.
 - Organizem o espaço da sala de modo que todos possam ver e ouvir, serem vistos e ouvidos.
 - Considerem a seguinte sequência para a realização do debate deliberativo: abertura (apresentação dos tópicos a serem debatidos), momentos (discussão de cada tópico) e encerramento (deliberação sobre conceito de cidadania global e ações a serem implementadas no fanzine e na exposição).
- Leia, no **Suplemento para o professor**, mais especificações para o desenvolvimento deste debate.

Usos da língua falada

Alguns princípios de civilidade e cidadania podem se relacionar ao modo como empregamos a língua falada. Por isso, durante o debate, será importante:

- usar a fala com tom de voz adequado e empático;
- exercitar a capacidade de escuta do outro;
- empregar a objetividade, apresentando diretamente fatos, temas, opiniões, pedidos e necessidades, com clareza, sem duplo sentido ou ironias;
- adotar postura e expressão corporal e facial receptivas e empáticas;
- fazer uso de recursos argumentativos de concordância e discordância.

Artemisa Xakriabá, ativista brasileira indígena, discursa na Jornada Climática em Nova York, Estados Unidos, em setembro de 2019.



JOHN LAMPARSKI/WIREIMAGE/GETTY IMAGES

BNCC

Competências gerais: 1, 2, 4, 5, 7, 9, 10

Competências específicas: 1, 2, 3, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG603), (EM13LGG604), (EM13LGG701), (EM13LGG703), (EM13LP15), (EM13LP18), (EM13LP27)

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Arte e Língua Portuguesa

Esta proposta recupera todas as aprendizagens desenvolvidas pelos estudantes, no que se refere a fundamentos da fotografia, estilos e técnicas de composição imagética, além de se articular à temática ecológica e cidadã, que é a construção verbo-visual da teia da vida, para compor uma exposição fotográfica que circulará no espaço escolar. Aqui, o estudante assume o papel de artista, de produtor de cultura, assim como fez em todas as produções parciais.



BNCC

Competências gerais: 1, 2, 4, 7

Competências específicas: 1, 2, 3, 7

Habilidades: (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG302), (EM13LGG304), (EM13LGG703), (EM13LP11), (EM13LP21), (EM13LP25)

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

SOB AS LENTES DO FOTÓGRAFO: A TEIA DA VIDA

DESAFIO CRIATIVO FOTOGRAFIA AUTORAL

Na abertura deste projeto, nós analisamos a flor da vida, uma figura geométrica que traz muitos simbolismos. Um deles considera que essa composição seria uma representação visual das conexões que a vida tece, ou melhor, um resumo de toda forma de vida e de suas interconexões, que formam uma teia geométrica e matematicamente calculada, relacionando tudo o que existe.

Inspirando-se nisso, no conceito de Cidadania Global e em todas as etapas percorridas, você vai produzir uma fotografia autoral. Lembre-se de que o primeiro registro fotográfico (*Somos luz*) considerou a representação da essência humana como espécie; o segundo (*O planeta é meu lar*) solicitou a representação do planeta por meio do registro de um elemento natural; o terceiro (*Somos todos um*) requisitou a produção de uma fotomontagem representativa da interdependência entre ser humano e mundo natural. Agora, você representará a teia da vida, ou melhor, o que significa compreender e assumir uma consciência planetária.

Planejamento

- Escolha o procedimento de composição fotográfica a ser empregado.
- Planeje a composição imagética que quer construir e o sentido que quer transmitir ao leitor.
- Elabore um texto-legenda que explique o que motivou a fotografia e a técnica empregada.
- Lembre-se de realizar vários registros e escolher aquele que melhor se adequar ao seu planejamento.

Revisão

- Em parceria com um colega, discuta suas ideias e as dele para verificar coerência com a temática e a técnica solicitada.
- Peça a ele que avalie sua fotografia, considerando os seus objetivos e as ideias iniciais.
- Verifique se o texto-legenda justifica sua construção composicional fotográfica, estando coerente com a proposta.
- Analise se o texto-legenda apresenta escrita adequada à norma-padrão (estrutura frasal, concordância, acentuação, ortografia etc.).

Edição

- Todas as composições serão apresentadas.
- As fotografias serão reservadas para a organização da exposição final.

CURADORIA E ACERVO FOTOGRAFICO

MÃOS DADAS TEMA E CATALOGAÇÃO

Leia, no **Suplemento para o professor**, mais informações sobre os princípios da catalogação.

Para organizar o fanzine e a exposição, será importante que todo o material produzido seja catalogado, seguindo alguns critérios, e organizado em eixos temáticos. Vocês podem manter os quatro eixos apresentados: (1) Somos luz; (2) O planeta é meu lar; (3) Somos todos um; e (4) Teia da vida.

Ser um curador implica pensar em como a exposição poderá imantar o público e fazê-lo pensar, desenvolver sua criticidade. Por isso, olhe para a produção criticamente, não de forma destrutiva, mas de forma apreciativa, buscando encontrar o que de melhor foi produzido por você e pelos colegas. Siga o tutorial proposto.

Atividades individuais

- Dê um título a cada fotografia criada.
- Revise mais uma vez os textos-legenda.
- Coloque local e data.
- Observe todo o seu trabalho desenvolvido e eleja a fotografia que, para você, se configura como sua melhor composição.
- Elabore uma justificativa para sua escolha, retomando os critérios técnicos estudados.

Atividades coletivas

- Organizem as produções de acordo com os eixos temáticos vivenciados durante o projeto.
- Em cada eixo, criem pontos de conexão entre as produções, pensando previamente na ordem de apresentação ou disposição na exposição.
- Organizem as produções em pastas, com título e autor, para facilitar a identificação.

Será importante que uma produção de cada estudante faça parte da exposição e do fanzine. Lembrem-se de que a impressão pode gerar custos. Avaliem isso em parceria com o(a) professor(a). Nessa escolha, é fundamental haver um equilíbrio na distribuição da quantidade de fotografias entre os temas.

FANZINE: PLANEJAMENTO E PRODUÇÃO

MÃOS DADAS FANZINE FOTOGRÁFICO

A turma agora irá organizar o fanzine ou *e-zine*, ou seja, uma revista independente com foco na divulgação da produção fotográfica desenvolvida nesse projeto.

O termo “fanzine” surge da aglutinação entre “fã” e “magazine”. Trata-se de uma publicação originalmente impressa, produzida por fãs de uma dada cultura ou tema específico, com a finalidade de compartilhar interesses comuns. Em geral, é uma publicação independente e não profissional, tendo extrema liberdade de criação. Esse tipo de publicação é associado à imprensa alternativa, sendo usado para livre manifestação de ideias relacionadas a questões sociais, políticas, ambientais etc.

O fanzine pode ser uma produção artesanal e manual, com colagem e texto manuscrito ou digitado, podendo ser impresso ou digital. Nesse último caso, eles passam a ser denominados *e-zines* ou *webzines*.

De posse do acervo fotográfico catalogado, organizem-se em grupos para produzir o fanzine. Cada grupo ficará responsável por uma das temáticas orientadoras e por uma seção. De modo geral, o fanzine precisa ter: capa, apresentação dos autores (quem somos), carta ao leitor (apresentação inicial sobre a proposta da revista para o leitor), sumário e conteúdo. Nessa produção, o conteúdo será o *release* do projeto fotográfico e a sequência de fotos, organizada em temáticas.

Para exemplificar, leia a seguir o conteúdo de um *release* produzido pelo Museu da Imagem e do Som (MIS), situado na cidade de São Paulo, para uma exposição de fotografias intitulada *Todos iguais, todos diferentes?*

BNCC

Competências gerais: 1, 2, 4, 5, 7, 9, 10

Competências específicas: 1, 2, 3, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG304), (EM13LGG603), (EM13LGG604), (EM13LGG701), (EM13LGG703), (EM13LP15), (EM13LP18), (EM13LP21), (EM13LP27)

Número de aulas previstas: 4
Professores(as) envolvidos(as):
Arte e Língua Portuguesa

ESTATE OF KEITH MORRIS/FREDFERNS/GETTY IMAGES



Vários fanzines famosos relacionados ao universo *punk*, que incluem títulos como “Ghost Up”, “Reação Negativa”, “Viva La Resistance” e outros. Londres, Inglaterra, 1977.

Comente com os estudantes que o propósito do fanzine a ser produzido é semelhante às revistas e catálogos produzidos em museus para determinadas exposições. A escolha pelo formato “fanzine” se deve ao fato de aproximar a produção da cultura a uma linguagem e identidade jovens, permitindo uma construção composicional com bastante liberdade, que enfoca a experimentação e foge aos padrões convencionais. Além disso, o fanzine pode ser produzido de forma mais rudimentar ou integrar a produção ao uso de novas tecnologias, como for mais adequado à escola. No **Suplemento para o professor**, há mais informações sobre o gênero *release* e como sua forma composicional pode orientar o planejamento do fanzine, em termos de sequência e ordem de informações.

Além de servir de modelo composicional para parte do fanzine que os estudantes irão produzir, o *release* proposto traz informações sobre o fotógrafo, antropólogo e pesquisador francês Pierre Edouard Léopold Verger (1902-1996), conhecido por sua profunda visão etnográfica e seu engajamento social com a realidade de povos de distintos locais do mundo, sobretudo ligados à cultura africana. Ele assumiu o sobrenome Fatumbi por questões religiosas. Seu interesse pela simplicidade das diversas culturas permitiu que registrasse, em belíssimas composições fotográficas, seu amor pelo ser humano em sua essência. Sugerimos que, antes de iniciar a atividade, os estudantes pesquisem outras fotografias de Verger, que servem também de inspiração para a exposição fotográfica que estão organizando. Para isso, podem consultar imagens e informações no site da Fundação Pierre Verger (<<http://www.pierreverger.org/br/>>; acesso em: 20 jan. 2020), instituto localizado na cidade de Salvador, na Bahia.

Todos iguais, todos diferentes?

Essa exposição integra o FOTO MIS 2019, projeto anual do MIS que dedica um espaço na agenda de programação para exposições exclusivamente de fotografias com obras de artistas nacionais e internacionais.

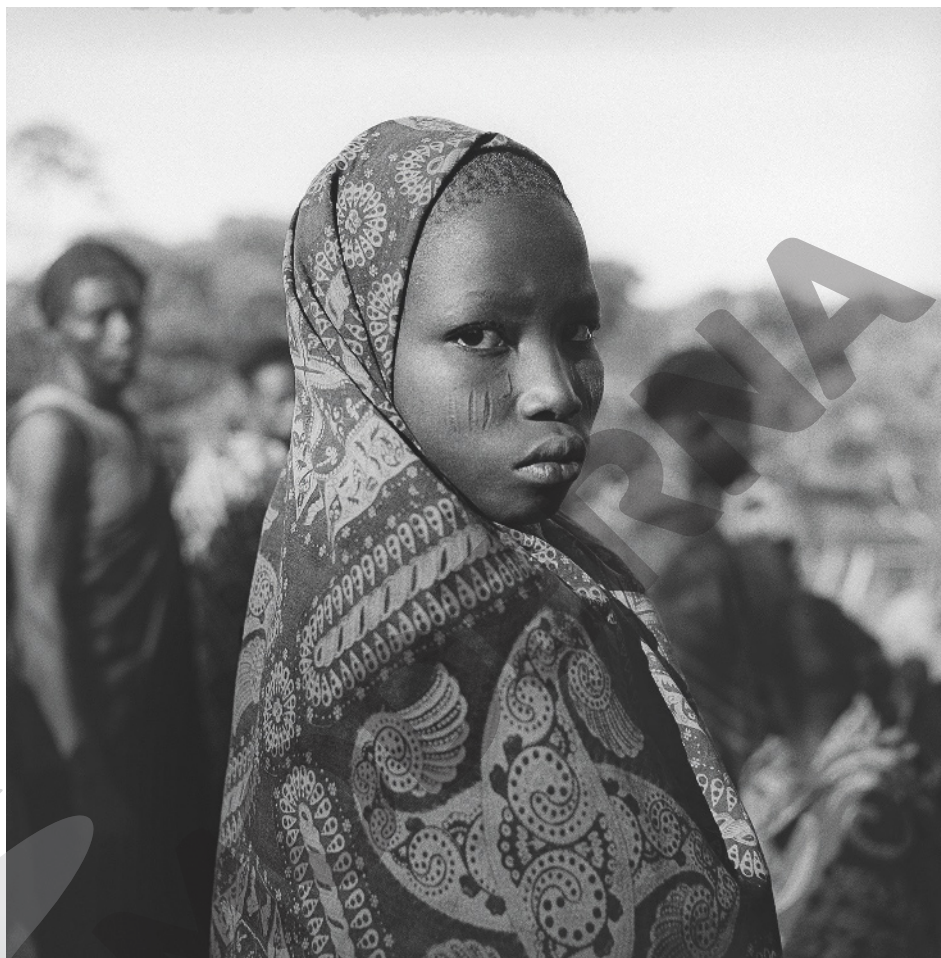


Foto tirada por Pierre Verger na cidade de Adjawéré, Benim, anos 1950.

Pierre Fatumbi Verger foi um entre os muitos viajantes que, através da sua obra, conseguiu criar *links* entre diversas culturas e entre as pessoas a estas pertencentes. A exposição *Todos iguais, todos diferentes?*, por meio da apresentação de retratos realizados por Pierre Verger ao redor do mundo, pretende trazer para o público a diversidade cultural que ele encontrou e fotografou durante sua vida. As 50 ampliações em grande formato, a trintena de placas de contatos originais e uma projeção de fotografias realizadas em mais de 20 países traz um registro visual dessas culturas, enquanto um aplicativo desenvolvido especialmente para a mostra permite discutir problemáticas girando em torno da pergunta “Somos todos iguais, somos todos diferentes?”. Através desse recurso, o visitante pode ouvir curtos testemunhos de artistas e pesquisadores – oriundos dos lugares fotografados por Pierre Verger – que tratam de temáticas que abordam diversidade cultural, identidade, globalização e as consequências culturais do turismo ou do colonialismo. Junto à mostra será lançado um livro-catálogo, com prefácio de Rubens Ricupero, retomando as imagens da mostra. A exposição é realizada em parceria com a Fundação Pierre Verger e a curadoria é de Alex Baradel, responsável pelo acervo fotográfico da Fundação.

PIERRE VERGER/FUNDAÇÃO PIERRE VERGER

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Sobre o fotógrafo

Pierre Edouard Léopold Verger (1902-1996) foi um fotógrafo, etnólogo, antropólogo e pesquisador francês, que viveu grande parte da sua vida na cidade de Salvador (Bahia). Realizou um trabalho fotográfico de grande importância, baseado no cotidiano e nas culturas populares dos cinco continentes. Além disso, produziu uma obra escrita de referência sobre as culturas afro-baiana e diaspóricas, voltando seu olhar de pesquisador para os aspectos religiosos do candomblé e tornando-os seu principal foco de interesse.

Disponível em: <https://www.mis-sp.org.br/exposicoes/em_cartaz/f4f2e2f7-748b-4a84-af8d-ab2a2ff522f6/todos-iguais-todos-diferentes>. Acesso em: 10 nov. 2019.

Planejamento

1. Reunião coletiva

- Definam qual grupo fará capa, apresentação dos autores, carta ao leitor e sumário. O(A) professor(a) orientará cada uma dessas etapas. ^(a)
- Estabeleçam a temática de cada grupo e combinem coletivamente alguns princípios de diagramação: tamanho, formato, edição digital ou manual; colagem, tipos de letra, recortes, gravuras etc. No fanzine, o que vale é a criatividade e a ousadia. A própria diagramação já é uma forma de posicionamento.
- Decidam como as fotografias serão inseridas, com colagem, impressas, receberão borda ou outro elemento de composição? Os textos-legendas serão apresentados de que forma?
- Qual é o impacto que se pretende causar no leitor com o fanzine, considerando temática e conceito do projeto fotográfico? Pensando nisso, combinem como a capa pode ser construída e qual será o nome do fanzine.
- Escolham a forma de publicação: impressão, fotocópia, divulgação *on-line*.

2. Trabalho em grupos

- Após o acordo coletivo, cada grupo deve proceder com suas tarefas.

3. Edição

- Depois da produção de cada grupo, façam nova reunião para revisar os textos, as escolhas e os combinados.
- Reformulem o que for necessário e publiquem conforme acordado anteriormente.
- Será muito interessante se o fanzine estiver disponível durante a exposição, como uma espécie de catálogo para o visitante.

^(a) Oriente a apresentação dos autores em duas etapas: uma coletiva, ou seja, da turma, que pode estar no início do fanzine, e outra individual, na qual cada estudante irá escrever seu perfil pessoal e que pode ser adicionado ao final da revista. Para a primeira, oriente-os a construir uma sequência que apresente: turma, série, escola, comunidade, perfil coletivo, principais sonhos e desejos para o planeta, colocando-se como cidadãos globais. Para o segundo, os estudantes podem escrever um perfil biográfico, no qual destaquem nome completo, idade, cidade natal, etnia, sonho. Para a carta ao leitor, o grupo pode realizar um convite àquele que visitará a exposição, descrevendo o que a motivou e o processo de construção. No *release*, os estudantes destacarão a finalidade da exposição, a forma como ela está organizada e o que os visitantes podem esperar dela. No **Suplemento para o professor**, há mais sugestões de como desenvolver cada um dos gêneros.



UM NOVO TEMPO: ORGANIZANDO A EXPOSIÇÃO

MÃOS DADAS PASSEIO FOTOGRÁFICO PELA TEIA DA VIDA

O que esperamos de um novo tempo? Que seja um tempo em que as pessoas possam, de fato, prosperar e viver num mundo mais justo e sustentável, com respeito a toda forma de vida no planeta e no cosmos? O tema deste projeto nos permitiu percorrer diferentes caminhos, construindo um passeio fotográfico sobre a dimensão humana, coletiva e planetária que constitui a teia da vida. Nesta última etapa, vamos organizar a exposição fotográfica que encerra o percurso.

Para isso, devem se materializar as propostas da curadoria, a finalidade e o tema discutido ao longo dos quatro eixos, permitindo que o espectador possa fruir livremente pelo contato com as composições fotográficas expostas, sendo impactado e sensibilizado pela recepção desses discursos visuais.

BNCC

Competências gerais: 1, 2, 4, 5, 7, 9, 10

Competências específicas: 1, 2, 3, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG304), (EM13LGG603), (EM13LGG604), (EM13LGG701), (EM13LGG703), (EM13LP15), (EM13LP18), (EM13LP21), (EM13LP27)

Número de aulas previstas: 5
Professores(as) envolvidos(as):
Arte e Língua Portuguesa

Veja, a seguir, fotos de dois diferentes tipos de exposição.



Exposição de arte em galeria da província de Shenzhen, na China, junho, 2018.



Exposição fotográfica intitulada "Visual Journey, Peru", da viajante Helena Christensen, janeiro, 2014.

Nesta etapa, será importante discutir tipos e estilos de exposição. No caso deste projeto, trata-se de uma exposição coletiva, que envolve um objeto estético, que é a fotografia, e uma temática, que é a "teia da vida". Comente com os estudantes que também há exposições individuais. As exposições também podem ser comemorativas, históricas, antológicas etc. Com relação à duração, elas podem ser permanentes, tal como os acervos de museus, temporárias, que apresentam período limitado, sendo o perfil do projeto, e itinerantes, transportadas de um local a outro. Com relação ao estilo, será importante discutir o suporte para as fotografias, ou seja, serão utilizados paredes, painéis, banners, varais, biombos etc. Além disso, discuta o layout, se possível, preparando com a turma um croqui ou esboço visual de como deverá ser visualmente a exposição, conforme orientações do planejamento a seguir.

Organização

- Primeiramente, a partir do *release* elaborado para o fanzine, produzam o cartaz de abertura que estará na entrada da exposição para os visitantes. Esse texto é muito importante, pois se trata do espaço em que o curador fala diretamente com o espectador, apresentando a proposta da mostra.
- Definam, juntamente com o(a) professor(a), o local onde a exposição ficará instalada e o período em que ela estará aberta à visitação.
- Assim como fizeram no fanzine, imaginem que a parede vazia do espaço (assim como cartazes ou banners) são páginas em branco que serão "escritas" pelas imagens produzidas pela turma.
- É preciso criar um apelo visual, ordenado pelas temáticas, de modo que o visitante possa percorrer o caminho construído até a produção fotográfica final. Para isso, façam uma espécie de croqui imaginando como será a exposição visualmente para o espectador.
- Como serão apresentados os textos-legendas: próximos às fotos ou em banner explicativo, indicando o número da fotografia?
- Como será a luz, a atmosfera, o *design* geral e a sinalização para o visitante?
- Como as fotografias serão reproduzidas para a exposição: tipo de papel, recursos artísticos (moldura, fundo, espaço) etc.? Qual será o suporte: parede, banner, varal, painel, biombo etc.?

SHANSHAN03129SHUTTERSTOCK

DMITRYDESIGNER/DREAMTIME/ GLOW IMAGES

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de fevereiro de 1998.

Visitação

- Durante o período de visitação, acompanhem a repercussão do trabalho.
- Se possível, criem um painel interativo no qual os visitantes possam escrever o que sentiram e refletiram durante a observação das composições fotográficas.

Avaliação e autoavaliação

Avaliando o projeto (a)

1. Respondendo às perguntas motivadoras: percepção da turma

Com a orientação do(a) professor(a), toda a turma avaliará o processo vivenciado neste projeto integrador sobre STEAM, retomando as perguntas motivadoras. Criem uma resposta coletiva para cada uma delas.

- Como a fotografia, articulada a aspectos artísticos, matemáticos e científicos, pode ser instrumento de conscientização para um novo tempo, fundamentada em sustentabilidade e prosperidade com respeito a toda forma de vida no planeta?
- De que modo um fanzine e uma exposição fotográfica podem ser instrumentos engajados com a finalidade de contribuir para a construção de uma consciência planetária embasada pelo conceito de cidadania global?

2. Avaliando o produto final: percepção dos grupos (b)

- O fanzine e a exposição fotográfica corresponderam à expectativa de todos?
- Como avaliam a participação dos grupos em cada etapa ou na etapa que lhes foi destinada?
- As decisões foram negociadas com civilidade e a escuta atenta foi praticada durante as atividades coletivas? Expliquem como.
- Qual foi o ponto forte de todo o projeto?
- O que gostariam que fosse diferente? Por quê?
- Enumerem o que vocês aprenderam um com o outro.
- Apontem as dificuldades enfrentadas durante as etapas.

3. Refletindo sobre aprendizagens: minha percepção (c)

- Aprender técnicas de composição fotográfica significou para mim:
- Ler textos em inglês permitiu que eu:
- Participar de jogos cooperativos permitiu que eu:
- As formas de expressão de que mais gostei foram:
- Com essas formas de expressão, eu aprendi:
- Articular a fotografia com aspectos matemáticos e científicos permitiu:
- As atividades de pesquisa possibilitaram:
- As diferentes produções fotográficas permitiram:
- Aprimorar a leitura de imagem por meio da fotografia significou:
- Ser um cidadão global significa:
- Entendi que a consciência planetária se refere:
- Eu gostaria de retomar e aprofundar:

BNCC

Competências gerais: 4, 7
Número de aulas previstas: 2
Professores(as) envolvidos(as):
Educação Física, Arte, Língua
Inglês, Língua Portuguesa,
Matemática, Biologia e Física

(a) Esse momento refere-se à avaliação da turma, considerando uma comunidade instituída. Juntos os estudantes deverão retomar as perguntas mobilizadoras e criar uma resposta coletiva. Para isso, eles podem eleger um escriba que pode ir anotando na lousa palavras-chave. Depois, juntos eles podem formular as respostas a partir de tais termos. Para isso, retome as vivências e as etapas. Se houver registro fotográfico, pode ser um ótimo momento para apresentar o portfólio das atividades para os estudantes.

(b) Essa parte refere-se especificamente à avaliação do fanzine e da exposição fotográfica. Os estudantes devem se organizar em seus grupos e discutir as questões. Eles podem fazer o registro das respostas coletivas em um cartaz, que poderá ser recuperado na última Roda de experiências.

(c) Essa parte corresponde à autoavaliação. Oriente os estudantes a completar as frases a seguir demonstrando suas aprendizagens. Embora sejam frases simples e subjetivas, esse processo permite observar o grau de engajamento consigo mesmo durante as atividades e suas capacidades de autorregulação da aprendizagem, verificando o que, de fato, aprendeu o que precisa retomar.



RODA DE EXPERIÊNCIAS

Finalizem o projeto com uma última roda de experiências e compartilhem suas percepções pessoais e as do grupo. Façam o registro fotográfico do grupo e construam uma espécie de álbum de recordação da turma como forma de celebração.

PROJETO


2

TEMA INTEGRADOR: PROTAGONISMO JUVENIL

SOMOS AGENTES DE TRANSFORMAÇÃO



Alice no País das Maravilhas, Tim Burton, 2010.



Mad Hatter: You're not the same as you were before. You were much more... muchier. You've lost your muchness.

Alice: My muchness?

Mad Hatter: [pointing to her heart] In there. Something's missing.

WALT DISNEY PICTURES/ALBUM/FOTORAENA

A palavra “muiteza” causa certo estranhamento, não é mesmo? Ela é utilizada pelo Chapeleiro Maluco, no filme *Alice no País das Maravilhas*, do cineasta Tim Burton (2010).

O Chapeleiro diz a Alice que ela já não é como antes, pois ela era “muito mais muitaz” (“muchier”). Ao falar “você perdeu sua muiteza” (“muchness”) e, na sequência, apontar para o coração de Alice e dizer que algo está faltando, o Chapeleiro sugere a ausência daquilo que torna Alice um ser único, capaz de muitas realizações.

Na adolescência, em meio a sonhos e desejos, inquietações e um mar de possibilidades, a nossa “muiteza” parece se perder. O que me torna único, autêntico? Onde está minha verdadeira essência? O que eu busco? Quais são meus valores e potencialidades? Como posso atuar no mundo e transformá-lo? Neste projeto, o seu objetivo é encontrar sua “muiteza”, por meio de atividades que envolvem a escrita sobre si e questões da vida pessoal, bem como a descoberta das potencialidades que o colocam como um agente transformador da própria vida e do entorno.

Tais reflexões serão importantes para construir um projeto de intervenção na escola, no qual você se engaje, considerando aspectos como autorresponsabilidade e autonomia, em uma cultura de cooperação fundamentada por um agir responsável, um compromisso ético ao mesmo tempo pessoal e coletivo estabelecido com o ser humano mais importante da sua vida: **você!**

Para isso, você buscará responder:

PERGUNTAS MOTIVADORAS

- Como saber sobre mim e sobre o outro pode me auxiliar a descobrir minhas potencialidades, ou seja, aquilo que impulsiona meus projetos pessoais, sociais e profissionais e me torna um agente transformador em uma cultura cooperativa?
- Como construir um projeto estudantil de intervenção no espaço escolar, baseado em engajamento e sonho coletivo, considerando crescimento pessoal, colaboração e senso comunitário e planetário?

Somos agentes de transformação

1

Ponto de partida

O tema protagonismo juvenil está diretamente ligado à atuação cidadã e a uma agência transformadora, isto é, à nossa capacidade de agir responsabilmente na vida pessoal e no mundo como colaboradores engajados em uma cultura de cooperação. Neste projeto, você vai vivenciar práticas engajadas de atuação na vida pessoal e na vida pública.

2

Desafio

Para colocar em prática o seu papel de agente transformador, você está desafiado a criar, em parceria com os colegas, um projeto de intervenção para sua escola ou comunidade. Para isso, em equipe, será preciso escolher uma necessidade real, com base na qual cada estudante possa vincular seu crescimento pessoal a uma consciência comunitária e planetária.

3

Objetivos

- Praticar a escrita sobre si mobilizando o conhecimento e reconhecimento de suas emoções e seu pertencimento e lugar no mundo.
- Exercitar a comunicação e escuta empáticas, refletir sobre elas e construir um mosaico de valores representativo de formas de cooperar e atuar no mundo.
- Criar uma rede de tutoria em sala de aula, refletindo sobre sonhos e sobre formas de atuação pública engajada.
- Produzir um projeto de intervenção estudantil para a melhoria de sua escola e/ou comunidade e do próprio planeta.

6

Você vai precisar de:

- um balão (bexiga);
- computador com acesso à internet;
- materiais escolhidos por você para produção de autobiografia;
- impressão de pesquisa, projetor ou papel Kraft/cartolina e canetas, canetão, lápis etc.;
- papéis coloridos e/ou recortes de revista e jornal (imagens, fotografias, palavras);
- dicionários *on-line* (ou físicos) de idiomas (inglês, libras, espanhol etc.);
- recursos levantados pelos times para produzir o projeto de intervenção;
- pequenos papéis adesivos coloridos ou recortes de papel.

No **Suplemento para o professor**, há mais orientações de encaminhamento de todas as etapas de cada vivência, bem como indicações de avaliação e acompanhamento embasadas nas competências e habilidades da BNCC. Recomendamos também que haja o registro fotográfico das atividades, como forma de criar um portfólio do desenvolvimento das atividades. Embora seja necessário cuidado para não destituir a voz e a criatividade dos estudantes, será importante oferecer-lhes vários retornos avaliativos ao longo do desenvolvimento dos projetos. Isso os ajudará a reconhecer suas aprendizagens, além de autorregular aspectos que precisam ser retomados, aprofundados, e, no desenvolvimento do produto final, poderá inclusive levá-los a mudar rumos e escolhas.

4

Justificativa

Juntos, os objetivos justificam-se pelo fato de formarem uma sequência que envolve diferentes aspectos do protagonismo juvenil e do que significa agir responsável: (1) autoconhecimento e autorresponsabilidade; (2) pertencimento e alteridade; (3) engajamento e cultura de cooperação; (4) atuação pública e senso comunitário e solidário.

5

Vivências e práticas de linguagens mobilizadas

1. Agir responsável na vida pessoal

Linha do tempo, texto expositivo-filosófico, apresentação pessoal, memórias, poema, fotografia artística, texto autobiográfico.

2. Cultura de cooperação e atuação pública

Performance, pesquisa sobre gêneros orais, cena de filme, textos legais, escultura, mosaico de valores.

3. Agir responsável no mundo

Jogos cooperativos, *performance*, reportagem, pesquisa sobre projetos, cantiga popular, texto expositivo-informativo, rede de tutoria.

4. Talentos no palco da vida

Projeto de intervenção e exposição oral.

Competências e habilidades da BNCC neste projeto

A *Base Nacional Comum Curricular* (BNCC) é o documento que orienta os currículos de todas as redes de ensino brasileiras, bem como a produção deste material. As competências e habilidades que você estará desenvolvendo neste projeto estão identificadas pelos números e códigos a seguir, que você pode verificar ao final do seu livro (páginas 201 a 208) ou consultar integralmente no documento citado (Disponível em: <<http://www.basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 20 dez. 2019).

Competências gerais: 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10.

Competências específicas de Linguagens: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Habilidades de Linguagens: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG105), (EM13LGG201), (EM13LGG202), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG401), (EM13LGG403), (EM13LGG503), (EM13LGG603), (EM13LGG703), (EM13LGG704)

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP03), (EM13LP11), (EM13LP12), (EM13LP15), (EM13LP18), (EM13LP19), (EM13LP20), (EM13LP23), (EM13LP24), (EM13LP25), (EM13LP26), (EM13LP30), (EM13LP35), (EM13LP34), (EM13LP27), (EM13LP49)

7

Ponto de chegada

Ao final do projeto, será importante que você compreenda o que significa o agir responsável e sua relação com valores de uma cultura de cooperação, reconhecendo-se como um agente transformador, engajado em seu crescimento pessoal, no desenvolvimento de sua escola e/ou comunidade, com consciência planetária.

Para pesquisar e/ou consultar:

Ao final do seu livro (páginas 198 a 200), você encontrará uma lista com sugestões de *sites*, vídeos, livros etc. (referências bibliográficas comentadas e complementares) relacionadas com o tema integrador deste projeto.

AGIR RESPONSÁVEL NA VIDA PESSOAL

ENCONTRO MARCADO COMIGO

Você tem sonhos? Desejos? Projetos? Certamente sim. Nesta atividade experimental, você vai escrever sobre si. Para entender um pouco de quem se é, permita-se observar o seu passado, ou seja, as experiências vividas que o encaminharam ao momento presente. Desse ponto, é importante olhar, com generosidade e gratidão, para quem você se tornou, vislumbrando o seu futuro. Do que ele será feito? De que sonhos ele será alimentado?

Os sonhos despertam nossa inteligência e criatividade. Grandes projetos da humanidade foram possíveis porque alguém concretizou sonhos extraordinários. Não podemos, no entanto, confundir sonhar com viver no mundo da lua. O sonho de que falamos é aquele que mira o futuro, mas é construído no presente, no nosso dia a dia, a cada palavra, a cada atitude...

Nessa incrível jornada para dentro de si, imagine que carrega toda a sua história na mochila. O que encontraria ao abri-la? Que momentos e experiências vividos são lembrados? Que sentimentos esses fatos evocam? Que pesos carregou ou ainda carrega? Que levezas preenchem o seu ser? Na atividade a seguir, o objetivo é responder a essas questões.

BNCC

Competência geral: 8

Competências específicas: 1, 3

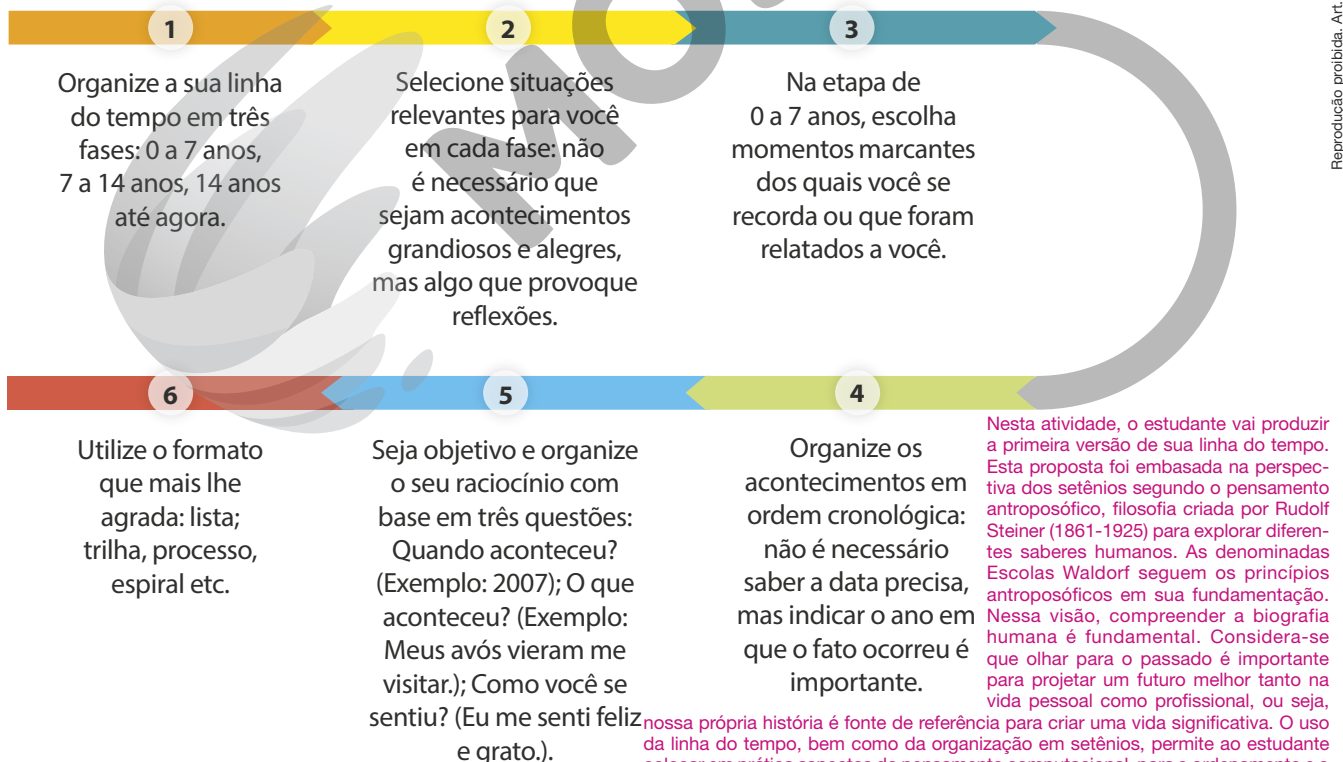
Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG302), (EM13LP01), (EM13LP03), (EM13LP19).

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

ATIVIDADE EXPERIMENTAL O QUE TRAGO NA MOCHILA?

Vamos organizar os "itens" da sua mochila em uma **linha do tempo**. A primeira versão será uma **atividade de escrita íntima**. Escolha uma forma de registro com a qual se identifique. No momento da *roda de experiências*, você terá autonomia para escolher o que vai compartilhar com os colegas e com o(a) professor(a).



Nesta atividade, o estudante vai produzir a primeira versão de sua linha do tempo. Esta proposta foi embasada na perspectiva dos setênios segundo o pensamento antroposófico, filosofia criada por Rudolf Steiner (1861-1925) para explorar diferentes saberes humanos. As denominadas Escolas Waldorf seguem os princípios antroposóficos em sua fundamentação. Nessa visão, compreender a biografia humana é fundamental. Considera-se que olhar para o passado é importante para projetar um futuro melhor tanto na vida pessoal como profissional, ou seja, nossa própria história é fonte de referência para criar uma vida significativa. O uso da linha do tempo, bem como da organização em setênios, permite ao estudante colocar em prática aspectos do pensamento computacional, para o ordenamento e o sequenciamento de momentos vividos, com foco na construção de sua autorreflexão. Leia, no **Suplemento para o professor**, orientações adicionais relativas a esta atividade.

Na construção da sua linha do tempo, certamente houve recordações boas e ruins, despertando sentimentos e emoções, que, muitas vezes, gostaríamos que retornassem ou desaparecessem. Tudo isso faz parte do nosso existir. O fato é que reconhecer e compreender a si mesmo é uma tarefa para toda a vida, pois somos seres em constante transformação, assim como o mundo que nos cerca.

A seguir, você lerá um texto da jornalista e escritora Liliane Prata, que trata, justamente, da busca pelo “nosso si mesmo”. Esse texto foi retirado do livro *O mundo que habita em nós*: reflexões filosóficas e literárias para tempos (in)ensos, no qual a autora propõe uma série de reflexões filosóficas e literárias sobre questões do nosso tempo, sobretudo aquelas que envolvem autoconhecimento, autocuidado e autoempatia.

Desafios de leitura As palavras ou expressões-chave podem ser retiradas do texto ou sintetizadas com outros termos.

- Elaborar três perguntas sobre o texto para serem respondidas coletivamente.
- Estabelecer expressões e/ou palavras-chave para atividade colaborativa.

1. O encontro com o si mesmo

Fico pensando que o problema não é não saber o que é o *si mesmo*, mas agir como se soubesse. Identificar-se muito com esses eus inventados socialmente, achando que essas montagens correspondem perfeitamente a nós mesmos. Tomar as coisas em si da vida, entre elas o nosso *si mesmo*, como fenômenos que podemos agarrar completamente com “nossas mãos grossas, cheias de palavras”, como escreve Clarice Lispector em *A paixão segundo G.H.*

A vida não cabe em classificações. Ela é solta, ela é – e nós a classificamos, a separamos em categorias, a definimos para entendê-la. Eu e você, nós *somos* – e nós nos classificamos de várias formas para viver em sociedade. Confundir-nos com a maneira como vamos nos categorizando, categorizando nossas relações, nossos sonhos e desejos – assim vamos nos perdendo de nós mesmos. Como, muitas vezes, nossas categorias são apressadas, desvitalizadas, confinadas em receios de toda espécie, nos perdemos para longe. O mundo fica distorcido, a vida comprimida em categorias muito achatadas, privada de sua exuberância e força.

O *si mesmo* é desconhecido – não é uma construção, é uma descoberta. “Seja você mesmo!” “Quem você vai ser hoje?” Esses imperativos que vemos em tantos discursos contemporâneos, ora implícitos, ora escancarados, não costumam nos guiar no sentido de uma autorrevelação, mas de uma construção rumo ao “sucesso” e outras narrativas que nos atiram para longe de nós mesmos porque consistem nisso, invenções, ficções que talvez sejam necessárias à permanente negociação com a vida que fazemos para habitar a sociedade tal como ela está estruturada, mas que nos confundem quando são por nós encaradas como verdades, quando são levadas muito a sério, quando entendemos que viver é nos confundir com elas e que a vida se resume aos papéis que desempenhamos e às demandas da nossa espiral mental.

O modo de viver distrativo, temeroso e alienado, repleto de complicações e frivolidades, sucessão de demandas e tentativas de esquecimento, é uma faceta do vivo (talvez sua faceta menos viva) que costuma nos sequestrar com facilidade para longe de nós mesmos. Mas o peso de ser persiste aqui dentro [...]. Na contemporaneidade, muitas vezes entendemos que nossa subjetividade é rasa, nossos desejos são consumistas, nossos vínculos descartáveis e nossas experiências vagas interações trôpegas em um mundo enevoado. Somos cada vez mais lançados para longe da nitidez, do vívido, do peso de atravessar a vida acompanhados, transformando aqueles que encontramos e sendo transformados por eles. Somos convencidos de que viver é um ato solitário e isolado, e que o mundo que mal vemos é ameaçador e hostil. “Mas há perigos no mundo”, alguém diz. [...] Mas há mais do que isso, não há? Há um vasto mundo para além dos nossos pontos de vista individuais e de nossas

A estratégia *Design Thinking* aplicada à leitura tem como objetivo permitir que cada estudante (ou grupo de estudantes) construa um itinerário próprio de leitura, com suas questões e dúvidas diante do texto, com suas concordâncias e discordâncias em torno do tema, mobilizando o desenvolvimento das capacidades de apreciação e réplica e da leitura inferencial. Há mais orientações sobre tal estratégia no **Suplemento para o professor**.

Chick-Lit é um gênero literário que surge dentro da ficção feminina, abordando as questões das mulheres modernas, livres, inteligentes e ousadas. Teve como pioneira a personagem inglesa Bridget Jones, interpretada nas telas cinematográficas pela atriz estadunidense Renée Zellweger em 2001, no filme *O diário de Bridget Jones*.

PERFIL



MATHILDE MISSIONEIRO/FOLHAPRESS

Liliane Prata, São Paulo, 2019.

Liliane Prata nasceu em Formiga, Minas Gerais, em 1980. Formada em jornalismo e em filosofia, publicou os livros infantojuvenis *O diário de Débora 1 e 2* e o *chick-lit Uma bebida e um amor sem gelo, por favor*. Em 2011, publicou seu primeiro romance adulto, *À revelia*. Em 2013, publicou o romance juvenil *O novo mundo de Muriel* e o adulto *Três viúvas*. Em 2019, lançou *O mundo que habita em nós*, seu primeiro livro de não ficção.

expectativas, fantasias e contrariedades, assim como há, dentro de cada um e de cada uma de nós, um lugar selvagem, que nunca se conformou à palavra e à vida em sociedade. [...] Que espécie de sociedade acolheria melhor esse nosso lugar selvagem? Que espécie de relações humanas abrigariam melhor nossa interioridade plena?

Falamos para nos expressar e para nos comunicar. Quando nossa fala mais expressa nosso ser, e quando, pelo contrário, comunica algo bem diferente do que se passa em nós?

Acessamos o mundo não só com nossos sentidos e nosso intelecto, mas também com nosso não saber? Se há uma coerência na existência, é uma coerência que não conseguimos entender completamente – e a mesma coisa se dá com nós mesmos. Mas não nos é confortável o espaço entre nós e as coisas. Procuramos preenchê-lo, não deixar nenhuma linha em branco. Melhor faríamos se as deixássemos como estão em vez de as rasurarmos.

[...]

PRATA, Liliane. *O mundo que habita em nós: reflexões filosóficas e literárias para tempos (in)tenso.* São Paulo: Instante, 2019. p. 117-120.

Interpretação

- Apresentem e discutam as perguntas formuladas durante a leitura.
- Utilizem o quadro para registrar as perguntas, eliminando as repetidas.
- Anotem os pontos de discordância entre as interpretações que surgiram.
- Revisem as expressões e palavras-chave selecionadas e pensem a que aspectos elas remetem.

Apreciação e ideias

- Refinem os sentidos construídos resumizando os tópicos principais do texto de acordo com a interpretação.
- Estabeleçam a necessidade de pesquisa em dicionários, livros, sites para refinar os sentidos construídos a partir do texto.

Experimentação

- Construam colaborativamente um mapa conceitual sobre o tema do texto.
- Retomem palavras-chave que sintetizem a temática, estabelecendo uma hierarquia entre elas.
- Produzam apenas um cartaz para toda a turma.

Avaliação

- Discutam: o que aprendemos com o texto?
- Em que o texto contribui para o encontro com o “si mesmo”?

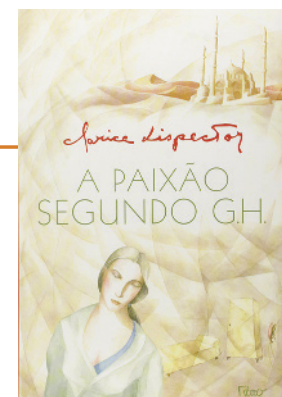
Leia, no **Suplemento para o professor**, as orientações relativas a esta seção. Junto a isso, explore também o que significa dizer “O si mesmo é desconhecido — não é uma construção, é uma descoberta” e o que significa “Melhor faríamos se as [linhas] deixássemos como estão em vez de as rasurarmos”.

ENTRE ARTES

Leia, no **Suplemento para o professor**, as orientações relativas a este box.

Nascida na Ucrânia e naturalizada brasileira, Clarice Lispector (1925-1977) fez parte da terceira geração modernista e é uma das mais importantes escritoras do século XX. Em *A paixão segundo G. H.* (1964), obra citada por Liliane Prata, a personagem, identificada pelas iniciais G.H., realiza um longo monólogo em primeira pessoa. Seus pensamentos são transcritos conforme surgem à mente, em um labiríntico fluxo de consciência. Afastando-

-se do padrão convencional, a narrativa resulta em um romance introspectivo ao tratar de questões do próprio ser e de suas relações com o mundo, configurando-se como uma forma de narrar para o leitor que busca a compreensão do ser humano. Sem nome, G.H. pode representar qualquer um de nós, o que também permite a cada leitor um mergulho dentro de si mesmo.



Capa de *A paixão segundo G. H.*, de Clarice Lispector. Rio de Janeiro: Rocco, 1998. Foto de 2019.

REPRODUÇÃO

O objetivo dessa parte é orientar alguns subsídios para a escrita sobre si, refletindo certos aspectos estruturais da língua, bem como as questões de expressividade e valoração no uso de determinadas construções e na seleção lexical, trabalhando, com base nisso, o conceito de autorresponsabilidade como forma de



ESCRITA DE SI E AUTORRESPONSABILIDADE

analisar a própria vida pela ótica de alguém que se assume como responsável por ela, sem transferência de culpas.

LEITURE-SE APRESENTAÇÃO PESSOAL

Conhecemos um texto da autora Liliane Prata em que ela fala, a partir de uma perspectiva filosófica, sobre o encontro consigo mesmo. Na sua linha do tempo, vocês buscaram esse encontro. Pensando nisso, vamos analisar um pouco mais acerca de como escrevemos sobre nós em situações íntimas e públicas.

A escritora Liliane Prata, por exemplo, apresenta-se publicamente em seu *site* da seguinte forma:

Meu nome é **Liliane Prata**, nasci em 20 de outubro de 1980 numa pequena cidade de Minas chamada Formiga, cresci em Belo Horizonte, moro em São Paulo e vivo de escrever.

Sou formada em jornalismo pela UFMG e em filosofia pela USP. Por 8 anos, fui colunista da revista Capricho. Nesse período, publiquei, pela editora Nobel, os livros infantojuvenis “O Diário de Débora” 1 e 2 e também o *chick lit* “Uma bebida e um amor sem gelo, por favor”. No fim de 2011, saiu meu primeiro romance adulto, “À revelia”. Em 2013, saíram dois romances meus pela editora Planeta: o juvenil “O novo mundo de Muriel” e o adulto “Três Viúvas”.

Gosto de escrever todo tipo de texto, embora o meu preferido seja ficção. Adoro criar personagens, pensar em histórias enquanto dirijo ou tomo banho, inventar outros mundos. É o que faço desde criança, tirando a parte de dirigir.

Foi para me dedicar à ficção que, no início de 2008, saí da Capricho, onde trabalhei como editora-assistente por três anos.

Ou seja, me dedico a soltar os personagens que vêm à minha cabeça. Não importa se são engraçados ou sóbrios, doces ou amargos, violentos ou divertidos. Gosto de dar vida a eles e de explorar diferentes estilos de narrativa, de acordo com cada enredo que penso. Também procuro exercitar meu lado cronista.

Meu objetivo com este *site* é mostrar um pouco do meu trabalho com alguns textos publicados e outros inéditos. Quero abastecer meu *blog* com muitas crônicas, algumas feitas especialmente para ele. Espero que você goste.

O que mais? Casada, uma filha, família, amigos, leituras, café, ideias.

Disponível em: <<http://www.lilianeprata.com.br/bio/>>. Acesso em: 25 out. 2019.

1. Expressões como “em 20 de outubro de 1980”, “Por 8 anos”, “Nesse período”, “No fim de 2011”, “Em 2013”, “no início de 2008” são marcadores temporais e situam no tempo algumas informações biográficas da autora.

Com base no texto, vamos refletir sobre algumas formas de escrita que nos auxiliam em nossas apresentações, tanto no cotidiano como na vida pública.

3. O enfoque de Liliane Prata é apresentar-se como autora. Somente ao final ela demarca outros papéis sociais assumidos por ela (esposa, mãe, amiga, leitora, pensadora). Nesse caso, trata-se de uma apresentação

- 1 **No texto, há marcas indicativas de tempo. Qual a função delas?** profissional relacionada ao perfil do público-leitor da autora, que envolve os públicos juvenil e adulto.
- 2 **Essa apresentação escrita virtual pode ser organizada em partes. Identifique quais seriam esses momentos e suas funções.**
- 3 **Que papel social Liliane Prata assume nesse texto? Qual é, portanto, a finalidade comunicativa desse tipo de perfil público?**

4 **Vamos analisar algumas sentenças empregadas pela autora. No primeiro e terceiro parágrafos, identifique os verbos e explique como as frases são encadeadas.**

4. No primeiro parágrafo, os verbos são: “é”, “nasci”, “cresci”, “moro”, “vivo”, “escrever”. Explique que há uma sentença complexa formada pelo encadeamento de várias orações simples, demarcada por vírgula e pelo conectivo “e”. Trata-se do recurso da coordenação. No terceiro parágrafo, temos os verbos “gosto”, “escrever”, “seja”, “adoro criar”, “pensar”, “dirijo”, “tomo”, “inventar”, “é”, “faço”, “tirando”, “dirigir”. As sentenças são encadeadas com vírgula e/ou conectivos (embora, ou, enquanto). Explique que há três sentenças complexas, por serem formadas por mais de um verbo, e o que demarca o fim de cada uma é o ponto-final.

BNCC

Competência geral: 8
Competências específicas: 1, 3
Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG302), (EM13LP01), (EM13LP03), (EM13LP19).
Recursos necessários: caderno, lápis, caneta.
Número de aulas previstas: 2
Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

ENTRE ARTES

O livro *O mundo que habita em nós*: reflexões filosóficas e literárias para tempos (in) tensos, de Liliane Prata, trilha um percurso em quatro partes: 1. O nós que habita o eu. 2. O apagamento do outro. 3. Muros e carências. e 4. O si mesmo no mundo. Nesse trajeto filosófico, o leitor é envolvido com reflexões sobre o ser em contraponto ao parecer, a perda da singularidade, escolhas, medo e controle, o encontro consigo mesmo e o seu fortalecimento, sendo um verdadeiro guia para o autoconhecimento.



Capa de *O mundo que habita em nós*, de Liliane Prata. São Paulo: Instante, 2019.

2. O texto inicia com uma apresentação autobiográfica, resgatando pontos da história de vida da autora no primeiro e segundo parágrafos, sendo demarcada também no quarto parágrafo. O segundo momento apresenta as preferências de escrita da autora, sendo centralizadas no terceiro e quinto parágrafos. Por fim, o sexto parágrafo apresenta o objetivo da autora com seu *site*, estabelecendo contato direto com seu leitor. O último parágrafo pode ser considerado uma finalização que aproxima a autora do leitor, ao apresentar seus demais papéis sociais.

Pode-se solicitar aos estudantes que busquem exemplos de autobiografias, memórias, gifs biográficos, perfis em redes sociais profissionais etc. Pode-se explorar, com isso, o contexto de produção e circulação de tais gêneros, bem como características da linguagem empregada (frases, vocabulário, paragrafação, imagens, design etc.).



FOCO NO TRABALHO

Atualmente, muitas empresas, em seus processos seletivos, exigem que o candidato envie um **vídeo de apresentação profissional** ou **videocurrículo**. Esse tipo de texto permite que o recrutador observe outros traços do candidato, como postura, comunicação oral e uso da linguagem formal. Para esse tipo de apresentação, é necessário escolher a imagem que se deseja transmitir para a empresa, por isso é preciso pensar no ambiente e na aparência.

1. Na primeira construção, os termos em destaque não descrevem o fato (reprovado) ou revelam sentimentos próprios (menosprezado, ignorado), pois responsabilizam o outro (alguém me reprovou, ignorou, menosprezou). Essas palavras não revelam sentimentos como tristeza ou frustração, por exemplo. O verdadeiro sentimento ficou escondido, e a autorresponsabilidade pela situação também. Na segunda construção, há uma ação descrita (reprovei) e sentimentos revelados (bravo e deprimido). Somos responsáveis pelo modo como agimos e pelo que sentimos e pensamos. Claro que não são todas as avaliações que se tornam julgamentos ou anulação da nossa responsabilidade, mas uma comunicação mais positiva começa por percebermos nossa história não como vítimas, mas como seres responsáveis e conscientes de nossos atos, pensamentos e sentimentos.

O que todas essas formas de escrever sobre si têm em comum é a possibilidade de refletir sobre o modo como nos referimos a nós mesmos e a nossa história. Quando você se refere a si mesmo, que palavras utiliza? As palavras podem revelar muito do que se pensa sobre si mesmo e sobre o mundo. Algumas delas, por exemplo, podem revelar julgamentos ou avaliações, e não necessariamente o relato e o sentimento que envolvem uma situação. Observe e analise esses aspectos nas questões a seguir.

1 Compare as duas formas de se referir ao mesmo fato vivido e explique as diferenças de sentido entre elas.

Eu fui	reprovado no quarto ano.
Eu me senti	menosprezado e ignorado .

Eu	reprovei o quarto ano.
Eu me senti	bravo e deprimido .

2 Volte à sua linha do tempo e analise: Respostas pessoais.

- A história tem uma sequência lógica? As frases são curtas e diretas?
- Entre as experiências fortes e alegres, que sentimentos conseguiu identificar? Foi fácil perceber o que sentiu?
- E entre as experiências difíceis e delicadas: foi fácil identificar os seus sentimentos? Por quê?
- Você avaliou ou julgou as situações ou simplesmente as descreveu?

3 Na sua linha do tempo, reescreva o que você considerar importante para realmente expressar os seus sentimentos sem avaliar ou julgar.

Resposta pessoal.

PERTENCIMENTO E RESILIÊNCIA

LEITURE-SE MEMÓRIAS Leia, no **Suplemento para o professor**, as orientações relativas a esta seção.

Todo ser humano sente a necessidade de pertencer, seja a um sistema familiar ou a um grupo mais abrangente, como um coletivo, uma comunidade, uma cultura etc. O sentimento de não pertencimento causa uma sensação de deslocamento, como se não nos encaixássemos na vida, como rejeitados ou até excluídos de alguns espaços.

Isso ocorre porque, muitas vezes, o pertencimento é visto de uma perspectiva muito específica, considerando que só podemos pertencer a um determinado grupo, familiar, social, profissional etc. Claro que isso é importante, porém nosso lugar no mundo pode ser analisado de um ponto de vista abrangente, entendendo que somos parte de um grande sistema, ou seja, o planeta é um organismo vivo do qual fazemos parte, em uma múltipla rede de interações. Tal perspectiva, portanto, demonstra que todos pertencemos e temos um lugar no mundo, mesmo que ele ainda esteja sendo descoberto por nós.

Nessa visão sistêmica, a ancestralidade é muito importante, pois história e cultura se constituem com base na ação humana ao longo do tempo. Valorizar nossos ancestrais, no sentido mais amplo, significa respeitar família e antepassados, grupos étnicos que contribuíram para nossa história e constituição cultural.

Vamos ler um depoimento de Nelson Mandela (1918-2013), presidente da África do Sul entre 1994 e 1999, um dos mais importantes líderes africanos em razão de sua dedicação à defesa dos direitos humanos e sua luta contra a segregação racial. Vencedor do Prêmio Nobel da Paz em 1993, esteve preso durante 27 anos por ser considerado um rebelde pelo regime segregacionista do *Apartheid*, que determinava a superioridade de brancos em relação a negros. O texto que você lerá faz parte das memórias que Mandela escreveu durante seus anos na prisão.

Desafios de leitura

- Elaborar três perguntas sobre o texto para serem respondidas coletivamente.
- Pesquisar as referências citadas no texto.
- Pesquisar o conceito de ancestralidade.

A civilização ocidental não apagou totalmente minha origem africana, e não esqueci meus dias de infância, quando nos reuníamos em torno dos mais velhos para ouvir a riqueza de sua sabedoria e experiência. Era o costume dos nossos antepassados, e na escola tradicional em que crescemos. Ainda hoje respeito os mais velhos da nossa comunidade e gosto de conversar com eles sobre os velhos tempos, quando tínhamos nosso próprio governo e vivíamos em liberdade. É sempre um momento precioso escutar um especialista em nossa história, cultura, lendas e tradições. Vivíamos fazendo perguntas a homens como Mveli Skota, Seloape Thema, chefe [Albert] Luthuli, professor Z.K. Matthews, Moses Kotane, J.B. Marks, e a quantidade de conhecimentos que tinham sobre a história africana era impressionante. Sua força maior residia no fato de que seus pés estavam firmemente plantados no solo africano, e usavam o saber científico para enriquecer nossa herança e nossa cultura. Eles sabiam mapear os movimentos de cada grupo do nosso povo do Norte, discutiam com conhecimento de causa as várias teorias sobre o tema, as razões dos muitos embates entre nossos povos através da história, tinham contato com os brancos e até previam o curso dos eventos futuros. A velha geração que herdou as tradições orais dos nossos ancestrais desapareceu, ou está desaparecendo, e a ciência vem desenvolvendo modernas técnicas de adquirir conhecimentos em todos os campos, mas até as novas gerações de hoje ainda valorizam a experiência dos mais velhos. Jovens que diariamente se veem às voltas com novos problemas humanos querem comparar os conhecimentos adquiridos em livros e em sala de aula com a experiência direta dos seus maduros antepassados.

MANDELA, Nelson. *Conversas que tive comigo*. Rio de Janeiro: Rocco Digital, 2015 [ePub].

BNCC

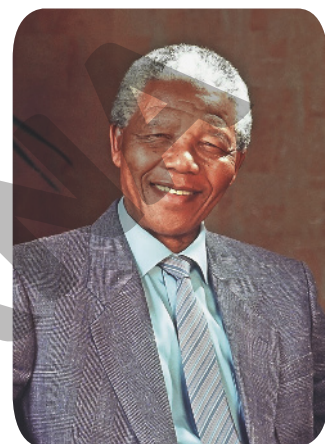
Competências gerais: 3, 7, 8

Competências específicas:
1, 3, 4, 6

Habilidades: (EM13LGG102),
(EM13LGG103), (EM13LGG104),
(EM13LGG202), (EM13LGG302),
(EM13LGG401), (EM13LGG403),
(EM13LGG604), (EM13LP01),
(EM13LP49)

Número de aulas previstas: 3

Professores envolvidos: Língua
Portuguesa e Língua Inglesa



BRENDAN BELL/ALAMY/FOTORENA

Nelson Mandela, Pretória,
África do Sul, 1990.

Leia, no **Suplemento para o professor**, as orientações relativas a essas atividades.

Interpretação

- Apresentem e discutam as perguntas que cada um formulou durante a leitura.
- Utilizem o quadro para registrar as perguntas, eliminando as repetidas.
- Anotem os pontos de discordância entre as interpretações que surgiram.
- Discutam o que se pode compreender sobre ancestralidade.

Apreciação e ideias

- Refinem os sentidos construídos resumindo os tópicos principais do texto de acordo com a interpretação.
- Estabeleçam a necessidade de pesquisa em dicionários, livros, *sites* para refinar a interpretação.
- Investiguem quem são os ancestrais do povo brasileiro, ou seja, que povos configuram nossas origens.

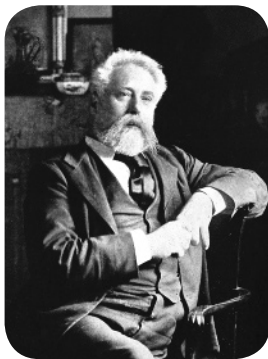
Experimentação

- Construam um painel de valores ancestrais positivos que permanecem em nossa cultura.
- Debata o painel discutindo a questão: o que significa pertencer à diversidade étnica e cultural do nosso país?

Avaliação

- Discutam: o que aprendemos com o texto?
- Em que o texto contribui para compreender o que é pertencimento?
- Volte à sua linha do tempo e aponte aspectos que se relacionam ao seu pertencimento.

PERFIL



BRIDGEMAN IMAGES/FOTOFARENA

William Ernest Henley, fotografia de Elliott & Fry Studio (c. 1860-90), Coleção particular.

William Ernest Henley (1849-1903) foi um escritor britânico. De origem modesta, apesar de complexa situação financeira, seu pai o enviou para uma escola secundária, que, devido a questões de saúde e financeiras, o artista não pôde concluir. Aos 12 anos, foi diagnosticado como portador de artrite decorrente do bacilo da tuberculose. Isso fez com que, aos 16 anos, ele tivesse a perna amputada abaixo do joelho em consequência da doença. O poema lido originalmente não tinha título e foi publicado no livro *A book of verses*, em 1888. O título "Invictus" foi incluído por Arthur Quiller Couch na coletânea *The Oxford Book of English Verse*, em 1900.

READING POEM

Leia, no **Suplemento para o professor**, as orientações relativas a esta seção.

A seguir, você lerá um poema a que Nelson Mandela, durante os anos de prisão, apegou-se como símbolo de sua esperança em dias melhores para resistir à solidão e aos trabalhos forçados.

Invictus

William Ernest Henley

Out of the night that covers me,
Black as the pit from pole to pole,
I thank whatever gods may be
For my **unconquerable** soul.

In the fell **clutch** of circumstance
I have not winced nor cried aloud.
Under the **bludgeonings** of chance
My head is bloody, but unbowed.

Beyond this place of wrath and tears
Looms but the Horror of the shade,
And yet the menace of the years
Finds and shall find me unafraid.

It matters not how strait the gate,
How charged with punishments the **scroll**
I am the master of my **fate**:
I am the captain of my **soul**.

A book of verses. London: David Nutt, 1888, p. 56-57.

Disponível em: <<https://macsphere.mcmaster.ca/bitstream/11375/14795/1/fulltext.pdf>>. Acesso em: 9 jan. 2020.

Unconquerable: invencível.

Clutch: garra.

Bludgeonings: golpes.

Scroll: lista, rol, inventário.

Fate: destino.

Soul: alma.

O filme *Invictus* (2009), de Clint Eastwood, trata de temas como liderança, tolerância, motivação, protagonismo e de como um esporte, no caso o *rugby*, pode ser o instrumento utilizado para unir uma nação que ainda sofria os efeitos nefastos de anos do regime do *Apartheid*. No filme, baseado em fato verídico, o campeonato de *rugby*, em 1995, é utilizado pelo então recém-eleito presidente Nelson Mandela para tentar diminuir a extrema intolerância ainda existente na África do Sul pós-*Apartheid*, um país devastado pela pobreza extrema e pela criminalidade.



Invictus, de Clint Eastwood, 2009.

REPRODUÇÃO

Se for possível que os estudantes assistam ao filme, pode ser uma ótima oportunidade para discutir a questão do pertencimento, já que ele explora o esporte como forma de unir, pelo sentimento de pertencimento a uma nação, um povo que sofria devido à brutal história segregacionista.

- 1 **Leia o poema silenciosamente.**
- 2 **Releia o poema e, em seguida:**
 - a) transcreva em seu caderno as palavras cujo significado você conhece;
 - b) transcreva as palavras que são semelhantes em português.
- 3 **No primeiro verso, “Out of the night that covers me”, a palavra *night* foi utilizada em sentido poético. O que ela significa nesse contexto?**
- 4 **Responda oralmente.**
 - a) O que o título do poema sugere?
 - b) Com base em sua primeira leitura, explique a mensagem do poema.
- 5 **Releiam, em duplas, os versos finais do poema reproduzidos a seguir. Vocês concordam com a mensagem contida nesses versos? Justifiquem.**

“I am the master of my fate:
I am the captain of my soul.”

Respostas pessoais.
O objetivo dessa questão é promover a troca de opiniões e informações sobre o texto lido, explorando tanto a compreensão leitora como as capacidades de apreciação e réplica. Aqui é importante dar ênfase à mensagem do poema: o eu lírico se considera mestre do seu destino e condutor da sua alma. O objetivo dessa discussão é incentivar a reflexão dos estudantes a esse respeito.
- 6 **Procure, em sites confiáveis, uma tradução do poema e avalie se as hipóteses que você formulou inicialmente se confirmaram ou não.**
- 7 **Que valores esse poema nos permite inferir?**

1. O objetivo dessa primeira atividade é antecipar o sentido global do texto em língua inglesa por inferências, com base em leitura rápida, observando títulos, primeiras e últimas frases de parágrafos e palavras-chave repetidas. Após a primeira leitura dos estudantes, abra uma discussão com a classe para que possam compartilhar os primeiros entendimentos do grupo sobre o poema.

2.a. Possíveis respostas: *night; head; place; tears; years; gate; fate; soul*;
 2.b. Possíveis respostas: *circumstance; chance; pole; master; captain*.

Leia o poema em voz alta e peça que os estudantes acompanhem sua leitura de modo que possam verificar a pronúncia de palavras que tenham alguma particularidade ou que representem dificuldade. A seguir, peça que releiam o poema para responder às questões 3 e 4.

3. Espera-se que os estudantes identifiquem no poema o significado de noite como tempos sombrios.

O objetivo dessa questão é chamar a atenção deles para o caráter polissêmico das palavras de acordo com o contexto de uso. Por se tratar de um poema, é importante que observem alguns recursos poéticos empregados. Se considerar pertinente, explore também a personificação em “Out of the night that covers me” (Nesta noite que me oculta) e “In the fell clutch of circumstance” (Nas garras vis da fortuna infame); e a comparação em “Black as the pit from pole to pole” (Escura como o inferno, de lado a lado).

4.a. Comente com os alunos que o título “Invictus” (invicto) remete a alguém jamais derrotado, ou seja, o poema, já no título, sugere a presença de um sujeito lírico considerado invencível.

4.b. Há variadas possibilidades de resposta, sendo provável, entre elas, considerar a mensagem do poema como um exemplo de resiliência diante dos obstáculos e dificuldades.

BNCC

Competências gerais: 5, 8, 10

Competências específicas: 1, 2

Habilidades: (EM13LGG503), (EM13LGG603) (EM13LP15), (EM13LP01)

Número de aulas previstas: 3

Professores envolvidos: Arte, Língua Portuguesa, Educação Física

PARTICIPAÇÃO: AUTOGESTÃO E ATUAÇÃO CIDADÃ

JUNTO & MISTURADO PERSONAGEM FICTÍCIA

Sentir e compreender o nosso lugar no mundo nos permite conduzir o próprio destino, pois é no pertencimento que reside parte da essência e da origem que nos constitui. Contudo, **pertencer exige participação ativa** na vida privada e pública, pois implica tanto o cuidar de si como o cuidar do outro, das nossas relações sociais e coletivas.

Para refletir como as escolhas pessoais contribuem para um agir responsável, nesta atividade vamos realizar um jogo cooperativo cujo objetivo principal é construir o perfil de um jovem que será nossa personagem fictícia, tal como o jogo “The Sims”, em que a missão inicial é criar um “sim”, uma personagem virtual. Observe as regras a seguir.

Leia, no **Suplemento para o professor**, as orientações relativas a essa seção.



Personagens do jogo “The Sims”, Los Angeles, Estados Unidos, 2019.

6. Após as leituras e discussões, pergunte aos estudantes se o que eles pensaram inicialmente a respeito da mensagem do poema se confirmou (ou não). Comente com eles que é sempre importante fazer uma leitura global dos textos, porque, mesmo que algumas palavras possam não ter um significado conhecido, é possível ter alguma compreensão e, posteriormente, nas análises do texto, verificar nossas hipóteses iniciais a respeito.

As respostas dependem de como o jogo se desenrolou, e o que cada estudante considerou durante o processo. De modo geral, será importante discutir que um agir responsável é justamente aquele embasado em autogestão e autorresponsabilidade. Trata-se de uma atuação crítica e reflexiva no mundo, que depende das escolhas pessoais, que vão desde uma organização de afazeres até ações diárias assumidas em diferentes momentos da vida, responsabilizando-se por elas. Exemplifique com características da personagem criada que podem remeter a escolhas positivas com relação à dedicação ao estudo e ao cuidado de si, por exemplo. O agir responsável a que nos referimos também se liga ao próprio conceito de competência, que envolve saber atuar responsabilmente na mobilização, integração e transferência de saberes de diferentes ordens (científicos, culturais, socioemocionais etc.), acrescentando valores que transformem uma situação, um projeto, uma relação etc.

CIBERCULTURA

Há variados aplicativos com a finalidade de manter seu dia a dia organizado, o que pode evitar o esquecimento de compromissos e tarefas, além de permitir o registro de ideias, lembretes, memórias etc. Pesquise opções na internet e troque informações com os colegas.

ENTRE ARTES

Na imagem ao lado, o artista belga Ben Heine articula diferentes linguagens: a fotografia e o desenho. Ao inserir a ilustração na fotografia, Heine explora uma reflexão sobre formas de ser e estar no mundo, demarcando uma intervenção nesse cotidiano. Discuta com os colegas qual é a relação dessa imagem com a ideia de participação ativa na vida pessoal, social e coletiva.

No **Suplemento para o professor**, propõe-se sugestão de atividade a partir da fotomontagem, visando discutir formas de participação e atuação que o jovem pode assumir, a fim de refletir como suas escolhas pessoais se relacionam tanto ao cuidado de si como ao cuidado do/com o outro.

Fotomontagem de Ben Heine, estação de metrô em Hong Kong, China, 2014.



Missão 1

Coletivamente, criem uma personagem. Os critérios mínimos para avançar para a próxima fase são: (1) dar um nome a essa personagem; e (2) estabelecer características físicas e biológicas gerais, como idade, sexo, estrutura corporal e aparência.

Missão 2

Depois, divididos em oito grupos, com o objetivo de focar as características de personalidade, sorteiem um dos temas a seguir com sua respectiva pergunta:

- Forças de caráter: quais valores cultivar?
- Resiliência: como aprender a lidar com situações adversas?
- Definição de objetivos: como definir o que se quer alcançar?
- Dar e receber: como equilibrar o que se recebe com o que se doa ao outro?
- Perspectiva otimista: como manter uma perspectiva otimista em relação ao futuro?
- Modelos e referências: que pessoas e histórias podem ser inspiradoras?
- Pontos fortes: como descobrir e valorizar pontos fortes?
- Saúde e alimentação: como cuidar do corpo e da saúde?

Os critérios mínimos para a próxima fase são: (1) explicar o tema; (2) criar uma situação que exemplifique tal temática na vida da personagem; (3) depois, coletivamente, construir o perfil de personalidade do jovem fictício.

Missão 3

Por fim, para que o amigo inventado materialize tudo o que foi proposto em sua vida prática, organizem como seria a semana de um jovem com esse perfil, construindo o seu planejamento. Para fazê-lo, utilizem algum aplicativo ou elaborem um cartaz-agenda.

Ao final do jogo, reflitam:

1. O que aprendemos com a nossa personagem?
2. O que você gostaria de incorporar ou excluir da sua vida pessoal?
3. Que ações da vida pessoal refletem um agir responsável consigo mesmo?
4. Como você definiria autogestão e autorresponsabilidade? Em que esses dois aspectos se relacionam à ideia de agir responsável?
5. Inspire-se em nossa personagem e faça um planejamento da sua semana, pensando na importância de cuidar de si.

DESAFIO CRIATIVO TEXTO AUTOBIOGRÁFICO

Leia, no **Suplemento para o professor**, as orientações relativas a esta seção.

Após rever a linha do tempo produzida, organize a sua história em um **gif-autobiográfico** ou em um **trabalho manual**. Selecione as partes da linha do tempo que deseja apresentar, destacando sua história e locais de pertencimento e participação, bem como suas potencialidades. Ao final, destaque aspectos que deseja inserir em sua vida.

Construa essa apresentação da maneira que considerar mais próxima do sentimento que quer expressar com sua história. Trata-se de um **trabalho manual** ou **digital** em uma **situação de socialização**, assim, podem ser utilizadas colagens, fotografias, ilustrações, estilizações etc. Deixe aflorar sua percepção artística.

Por ser uma produção que se tornará pública, escolha apenas os acontecimentos da sua história que deseja compartilhar. Além disso, lembre-se de empregar uma linguagem compreensível ao público para o qual se apresentará.

Planejamento

- Retome as orientações da atividade experimental para compor a versão final da sua linha do tempo.
- Planeje como será a criação e separe os materiais necessários (tintas, papéis, recortes, fotografias etc.) e indique aplicativos ou *sites* para edição dos *gifs*.

Textualização e revisão

- Observe a construção das sentenças e o encadeamento utilizado nas frases.
- Articule o uso da linguagem verbal aos demais recursos imagéticos que você usará: fotografias, imagens, recortes, materiais, texturas etc.
- Observe a norma escrita de palavras e expressões. Em caso de dúvidas, é possível recorrer a dicionários *on-line* ou editores de texto.
- Planeje a sequência do relato e dos recursos imagéticos e, em caso de trabalho manual, também estabeleça como será a forma de composição: linha do tempo estilizada, painel, lista, trilha etc.

Edição

- Caso opte por um *gif-autobiográfico*, pode-se utilizar *sites* ou aplicativos que auxiliam na construção de *gifs*, como *Gif Maker* ou ainda o *Photoshop*, para aqueles que já têm habilidades com edição de vídeo ou imagem.
- Se escolher o trabalho manual, considere os materiais previamente selecionados e o plano composicional planejado.

Apresentação

- Todos irão compartilhar suas autobiografias em data combinada com o(a) professor(a).

CIBERCULTURA

GIF (Graphics Interchange Format) é um formato digital específico de fotos e ilustrações. Os *gifs* animados são bastante populares na internet, principalmente em redes sociais e aplicativos de mensagens. Caso você opte por construir sua linha do tempo nesse formato, além de buscar tutoriais na internet, é possível utilizar alguma ferramenta *online* gratuita. Uma pesquisa rápida na *web* apresentará variadas opções.

BNCC

Competências gerais: 3, 4, 5, 8

Competências específicas:
1, 2, 3, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG105), (EM13LGG201), (EM13LGG603), (EM13LGG703), (EM13LP02), (EM13LP15), (EM13LP19), (EM13LP20)

Número de aulas previstas: 4

Professores envolvidos: Arte e Língua Portuguesa

Espera-se que os estudantes se envolvam, sobretudo, com suas histórias pessoais, valorizando quem eles se tornaram. Para isso, incentive-os a compartilhar tanto aspectos positivos como negativos de suas vivências, que permitam a eles refletir sobre quem se é, seus "locais" de pertencimento e suas formas de participação.

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Nessa roda de experiências, vocês devem:

- Enumerar os conceitos aprendidos e discutir a relevância de cada um.
- Relacionar o que foi aprendido com o tema do projeto: protagonismo juvenil.
- Apresentar sua opinião sobre as atividades: preferências e possibilidades de melhorias, sugestões, propostas.

CULTURA DE COOPERAÇÃO E ATUAÇÃO PÚBLICA

COMUNICAÇÃO E ESCUTA EMPÁTICA

A empatia é uma das mais incríveis potencialidades humanas. Você já se sentiu feliz por alguém? Ou se sentiu triste e com uma imensa vontade de ajudar uma pessoa? Isso é empatia. Não é somente se colocar no lugar dos outros para sentir o que eles sentem, mas também é ver o outro, escutá-lo e reconhecê-lo em sua singularidade.

Sem julgar ou estabelecer “pré-conceitos”, a empatia é o que nos conecta ao outro, permitindo-nos compreender as reais necessidades desse sujeito, auxiliando na expressão de seus desejos. Muita gente acha que tudo isso é só “coisa de autoajuda”, mas os estudos da neurociência têm demonstrado nos últimos anos que a presença de neurônios-espelho permite que áreas do nosso cérebro fiquem mais ativas quando observamos pessoas agindo ou sentindo algo, como se o cérebro “ensaiasse” aquela ação ou sentimento, permitindo um espelhamento.

Um dos princípios que mais auxilia o desenvolvimento da empatia é o autoconhecimento: quanto mais compreendemos quem somos, estando conscientes de nossas ações e necessidades, mais facilmente podemos compreender o sentimento do outro, reconhecendo-o.

A comunicação e a escuta empática requerem que observemos além das palavras o que uma pessoa expressa. A palavra é a expressão da nossa mente racional, que pode se vincular ao campo das emoções, na oralidade, pelo tom de voz, pela gestualidade e expressão facial e corporal, e, na escrita, pela escolha do léxico e combinação de palavras e outros recursos da escrita, como sinais de pontuação. Nessa configuração, podemos perceber irritabilidade, ansiedade, amorosidade, receptibilidade e outros sentimentos de alguém em relação a determinada situação. A seguir, vamos refletir sobre como podemos fazer uso da comunicação e da escuta empática.

ATIVIDADE EXPERIMENTAL *PERFORMANCE*

Leia, no **Suplemento para o professor**, as orientações relativas a esta seção.

Essa atividade experimental se configura como um jogo teatral, no qual, em grupos, vocês criarão uma **performance** que simbolize uma prática de comunicação e escuta empática. Como vocês ouviriam determinadas falas e como responderiam a elas? Como compreender o que o tom e a expressividade da voz, a gestualidade e a expressão facial estão comunicando? Como isso se relaciona às palavras ditas? Vamos organizar uma apresentação e a análise coletiva das situações criadas.

- Cada grupo sorteará uma cena-base a partir da qual se desenvolverá a **performance**.
- Com base na cena, os grupos criarão diálogos entre dois interlocutores: um apresentando a situação retratada e outro praticando a comunicação e a escuta empática.
- Para a personagem que estará na escuta, elaborem três afirmações que representem a comunicação empática, conforme o tutorial a seguir:



Cena do espetáculo "Auto da Compadecida", de Ariano Suassuna, encenada pelo Teatro Experimental de Arte. Rio de Janeiro, 2016.

personagens dos mais diversos, o que possibilita adentrar em um vasto campo de emoções alheias que podem espelhar as nossas. A partir disso, os estudantes construirão uma **performance** com os princípios básicos da comunicação e da escuta empática, buscando refletir sobre o que viriam a ser tais formas de interação.

BNCC

Competências gerais: 3, 9

Competências específicas:
1, 3, 5, 6

Habilidades: (EM13LGG104),
(EM13LGG301), (EM13LGG503),
(EM13LGG603), (EM13LP15)

Número de aulas previstas: 2

Professores envolvidos: Arte e
Língua Portuguesa

CIBERCULTURA

Se quiser saber mais sobre neurônios-espelho, assista à palestra do neurocientista indiano Vilayanur Ramachandran na Ted Conference, em 2009. O título da apresentação é “Os neurônios que moldaram a civilização”. Ramachandran é diretor do Centro do Cérebro e Cognição da Universidade da Califórnia, em San Diego, nos EUA.

Disponível em: <https://www.ted.com/talks/vilayanur_ramachandran_the_neurons_that_shaped_civilization?language=pt-br#t-444936>. Acesso em: 23 out. 2019.

Esta atividade tem como objetivo entender o conceito de empatia para além do senso comum, mas como um princípio neurológico do ser humano, além de ser um elemento sistêmico que organiza as nossas relações pessoais. Além dos aspectos mencionados, explique aos estudantes, considerando o que se apresentará sobre neurônios-espelho, que, para desenvolver a empatia, cientistas têm sugerido que a música, a dança e a literatura de ficção, assim como o teatro e o cinema, são instrumentos poderosos, pois permitem vincular o campo das emoções próprias com o das alheias. A música ativa sentimentos e memórias, além de auxiliar no reconhecimento do tom de voz de acordo com a emoção e a expressividade. A dança, sobretudo em duplas ou coletivas, permite que se estabeleça uma conexão rítmica entre os participantes, que passam a atuar com movimentos espelhados ou complementares. A literatura, o teatro e o cinema permitem vivenciar outros mundos sob o ponto de vista de personagens dos mais diversos, o que possibilita adentrar em um vasto campo de emoções alheias que podem espelhar as nossas. A partir disso, os estudantes construirão uma **performance** com os princípios básicos da comunicação e da escuta empática, buscando refletir sobre o que viriam a ser tais formas de interação.



- 1. Reconhecimento dos sentimentos do outro**
 - Elaborar uma afirmação que mostre como a mensagem foi compreendida em sua completude, reconhecendo a emoção que está comunicada. Não é concordar, mas atribuir sentido ao que foi dito pelo outro, acolhendo suas emoções, trazendo as palavras do outro para o nosso próprio discurso, por meio da paráfrase.
- 2. Solicitação de esclarecimentos**
 - Após acolher a palavra do outro, elabore uma questão sobre um esclarecimento da situação. Nesse caso, não é apresentar julgamentos ou opiniões próprias, mas colocar uma pergunta com a qual o outro possa expandir sua informação e você aprofundar o seu entendimento.
- 3. Resposta não avaliativa**
 - Elaborar uma paráfrase do que foi dito pelo outro, sem julgar ou avaliar o que disse, mas questionando se foi isso mesmo o que ele quis comunicar. Busque compreender qual é a necessidade não atendida que gerou a situação e qual é o pedido que está sendo feito pelo indivíduo.

- Na *performance*, durante a apresentação das três informações, empreguem frases diretas e simples e utilizem tom de voz receptivo e acolhedor. Ironias ou tons muito declarativos afastam o interlocutor.
- Ao final, após as apresentações, discutam quais seriam os princípios da comunicação e da escuta empática. Avaliem se, de fato, tais princípios foram seguidos nas *performances* apresentadas.
- Por fim, levantem hipóteses, apoiados nas observações, sobre a relação entre comunicação e escuta empática com a construção de uma atitude protagonista.

BNCC

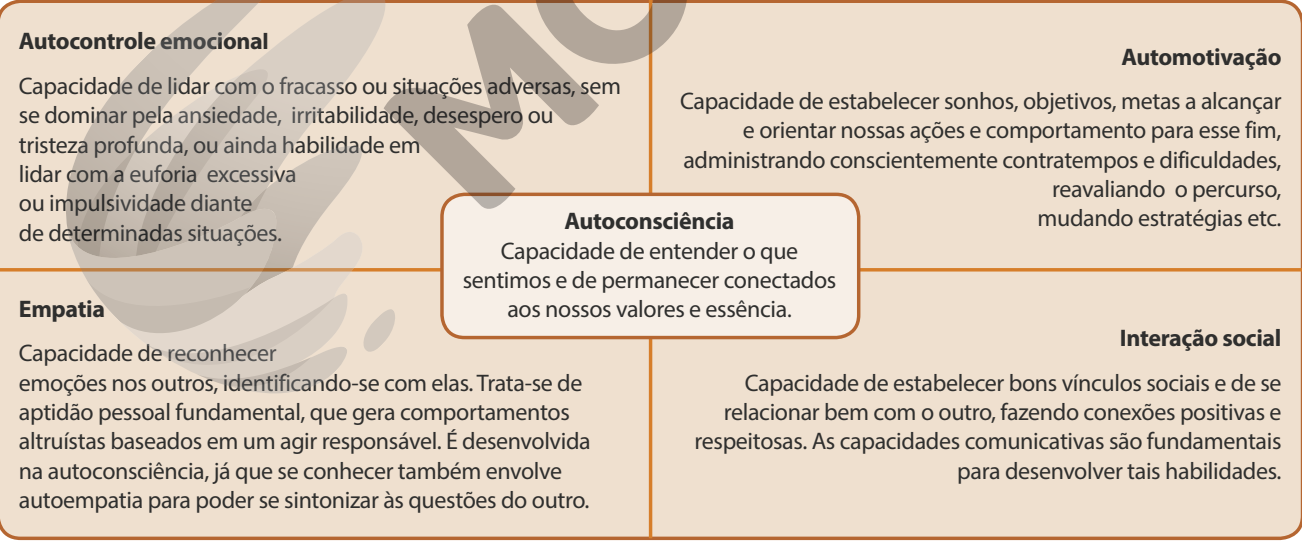
Competências gerais: 4, 9
 Competências específicas: 1, 2, 5
 Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG202), (EM13LGG503), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP03)

Número de aulas previstas: 3
 Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

EMPATIA E ATUAÇÃO PÚBLICA

INVESTIGAÇÃO GÊNEROS DE ATUAÇÃO PÚBLICA

Daniel Goleman, em seu livro *Inteligência emocional* (Rio de Janeiro: Objetiva, 1996), apresenta cinco dimensões que são bases centrais para o desenvolvimento de nossas capacidades socioemocionais.



Elaborado com base em: GOLEMAN, Daniel. *Inteligência emocional*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1996.

Note que a autoconsciência é o *princípio-chave* e é nele que desenvolvemos a empatia necessária para lidar com as questões de interação social que nos levam a agir com autocontrole emocional e automotivação. Na próxima atividade, vocês pesquisarão gêneros discursivos nos quais comunicação e escuta empáticas são essenciais para construir coletivamente formas de atuação pública.

Nessa atividade de pesquisa, os estudantes poderão refletir sobre práticas de linguagem nas quais a comunicação e a escuta empática são fundamentais, pois são textos em que a coletividade atua e em que o outro precisa ser ouvido, respeitado, considerado em decisões e diferentes perspectivas.

Atas e fichas são registros escritos que podem ser utilizados em assembleias e reuniões para documentar o que foi discutido, descrevendo pautas, decisões coletivas e participantes. Em algumas situações, a ata ou ficha de registro é escrita durante a ocorrência de uma sessão, sendo assinada por todos os participantes ou, se deliberado por todos, apenas pelo presidente e pelo secretário. Quando é digitada, emprega assinatura eletrônica, e o e-mail, em geral, torna-se uma forma de registro. É comum, contudo, em situações públicas usar formulários impressos ou ainda imprimir a ata no fim da sessão para que todos possam assiná-la. Em geral, esses registros apresentam:

- introdução: apresentação de data, horário, associação e membros;
- desenvolvimento: descrição do contexto ou pauta e deliberações;
- encerramento: apresentação do presidente e do redator da ata, seguido de assinatura.

Leia, no **Suplemento para o professor**, orientações adicionais relativas a este boxe.

BNCC

Competências gerais: 3, 7, 9
 Competências específicas: 4, 6
 Habilidades: (EM13LGG401), (EM13LGG403), (EM13LGG604), (EM13LP49)
 Número de aulas previstas: 2
 Professores envolvidos: Língua Inglesa e Arte

Você já ouviu falar de assembleias, fóruns, debates, reuniões, enquetes? Já participou de alguma dessas atividades? Em que, provavelmente, essas práticas de linguagem se relacionam às questões de protagonismo e atuação pública?

Para responder a essas questões, em grupos, vocês irão pesquisar os seguintes gêneros discursivos: (1) assembleia, (2) debate, (3) reunião, (4) fórum eletrônico, (5) enquete. Em seguida, vão criar um cartaz que contenha:

- finalidade discursiva do gênero;
- contextos e situações de uso;
- características de linguagem;
- formato: oral, escrito, visual, multissemiótico.

Ao final da pesquisa, compartilhem os resultados e discutam a importância da comunicação e da escuta empática nessas práticas discursivas, relacionando-as com os princípios de um agir responsável no mundo. Construam um painel digital com as características de cada gênero para consulta coletiva.

Leia, no **Suplemento para o professor**, as orientações relativas a esta atividade de pesquisa.

NÃO JULGAMENTO E CONSTRUÇÃO DA PAZ

READING MOVIE SCENE

Leia, no **Suplemento para o professor**, as orientações relativas a esta seção.

O que significa julgar ou prejudicar alguém? A expressão popular “apontar o dedo” pode simplificar o que significa o julgamento nas nossas relações sociais. Avaliar e criticar ações e comportamentos alheios é uma prática comum, infelizmente. O julgamento é muito mais praticado do que a empatia. É frequente ver alguém condenando uma atitude sem conhecer os reais motivos que a desencadearam ou simplesmente por ter um posicionamento diferente.

Erin Brockovich, filme estadunidense de 2000, dirigido por Steven Soderbergh, é uma aula sobre julgamento e superação. Baseado na história real de Erin Brockovich (interpretada por Julia Roberts), uma mãe de três filhos que precisa trabalhar para sustentá-los. Ela acaba conseguindo um emprego em um pequeno escritório de advocacia. Sem ser formada em Direito, ela começa a investigar o fato de que a água de uma cidade está sendo contaminada por uma poderosíssima empresa, causando doenças graves e muitos problemas para os humildes habitantes da região.

O fato é que Erin é uma mulher que foge aos padrões preestabelecidos, pois, além de comportamento explosivo, não se veste ou se comporta como a sociedade impõe, sobretudo no meio jurídico. Além disso, sua linguagem é bastante informal, com muitos palavrões inclusive, chocando o formalismo presente nas práticas advocatícias. Ela consegue romper com tais julgamentos ganhando o processo, avaliado em 333 milhões de dólares.

Erin se torna uma verdadeira protagonista, porém, seu comportamento explosivo e reativo podem ser avaliados. Na cena a seguir, no escritório, Eddie, advogado que é chefe de Erin, pretende entregar o cheque referente à comissão da funcionária pela vitória no caso milionário. Contudo, a desconfiança e julgamentos de Erin em relação ao seu chefe, devido a situações anteriores, fazem com que a moça tome uma atitude precipitada.

Erin Brockovich, de Steven Soderbergh, 2000.



- [ERIN] Oh, what's up?
- [EDDIE] I have your bonus check.
- [ERIN] [trying to get the check] Ok.
- [EDDIE] [hesitant] And now... I want you to be prepared... it's a ... the figure is not exactly what we discussed.
- [ERIN] [disappointed] Why not?
- [EDDIE] Because after careful consideration I felt that figure was not appropriate. Although you may not agree, you have to trust my experience and judgment...
- [ERIN] [interrupting] Trust? You want me to trust you? Do me a favor, Ed, don't use big words you don't understand.
- [EDDIE] It's a complicated issue, Erin... and if I weren't a lawyer...
- [ERIN] [interrupting aggressively] I did a job. You should reward me accordingly. It's not complicated. You know what? That is the [...] problem. All you lawyers do is complicate situations that aren't complicated. Do you know why people think all lawyers are backstabbing blood-sucking scumbags? Because they are. And you know, I cannot believe that you're doing this to me now [...]. And you expect me to go out there, leave my kids to be looked after by stranger's, knock on doors, get these people to trust you with their lives and the whole time you're screwing me! I want you to know something, Ed. It is not about the number! It is about the way my work is valued in this firm. It's about how no matter what I do you're not...
- [ERIN, surprised] [seeing two million dollar check]
- [EDDIE, sarcastic] As I was saying I decided that the figure you proposed was inappropriate. So, I increased it. Do they teach beauty queens how to apologize? Because you suck at it.

Erin Brockovich. Direção: Steven Soderbergh. Produção: EUA: Jersey Films, 2000. Distribuição: Columbia TriStar Filmes do Brasil. DVD (2h11min.).



Julia Roberts e Albert Finney em cena de *Erin Brockovich*, 2000.

- 1 Grife palavras e estruturas conhecidas.
- 2 Leia, no verbete de dicionário a seguir, alguns sentidos da palavra *figure*.

figure [ˈfɪɡ.ər, (American) ˈfɪɡ.jər] *noun*

1 the form or shape of a person [...] • **figura**

2 a (geometrical) shape [...] • **figura**

3 a symbol representing a number [...] • **algarismo, dígito**

4 a diagram or drawing to explain something [...] • **figura**

• *verb* 1 to appear [...] • **figurar**; 2 to think, estimate or consider [...] • **imaginar**

Password: English Dictionary for Speakers of Portuguese. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010. p. 185.

Com que sentido tal palavra foi empregada várias vezes na cena transcrita?

Na cena, figure se refere a dígito, algarismo, pois remete ao valor da comissão que Erin receberá.

- 3 Seguindo o procedimento da atividade anterior, circule alguns termos desconhecidos e, junto com os colegas, levantem hipóteses de sentido com base em verbetes de dicionário. *Resposta pessoal. Pode-se sugerir a consulta a dicionários on-line gratuitos, como o Cambridge Dictionary.*
- 4 Depois de analisar o vocabulário, o que podemos compreender da situação inicial da cena? *Eddie dirige-se a Erin para lhe entregar o envelope, que ficamos sabendo se tratar do pagamento de sua comissão. Antes de entregar o envelope com o cheque, porém, o homem começa a dar explicações sobre o valor que será pago.*
- 5 Qual é a reação de Erin diante da demora em receber seu cheque?
- 6 Como Eddie reage diante da fúria de Erin?

Resposta pessoal. Algumas possibilidades podem ser o uso da expressão "what's up", estruturas com verbos to be, to have, to want, vocabulário como trust, understand, because, kids e termos cognatos como appropriate, inappropriate, experience, complicated etc.

5. Ela interrompe as explicações que Eddie começou a dar e demonstra indignação: recosta-se na cadeira, cruza os braços e sua expressão facial mostra desapontamento. A seguir, ela começa a falar em tom furioso e agressivo. Gestos e expressões faciais mostram sua raiva diante da situação.

6. Ele fica calado, mas tem expressões faciais que demonstram surpresa, quase um sorriso, diante da reação inesperada (e tempestiva) da mulher. Na verdade, pode-se comentar com os estudantes que Eddie sabe do comportamento explosivo de Erin e, certamente, quis provocá-la, mostrando que nem sempre é assim que se estabelece um diálogo.

BNCC

Competências gerais: 4, 7, 8

Competências específicas:
1, 2, 3, 7

Habilidades: (EM13LP23),
(EM13LP25), (EM13LP26),
(EM13LP27)

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a):
Língua Portuguesa

8. As respostas são pessoais. Oriente os estudantes a refletir tanto em situações nas quais não ouviram o que o outro estava falando como naquelas em que não foram ouvidos pelo interlocutor. É importante questionar quando assumimos a postura de Eddie e quando assumimos a postura de Erin, sendo ambas ruins para os relacionamentos interpessoais. Erin não escuta e toma atitude explosiva e precipitada, e Eddie, sabendo do comportamento explosivo da mulher, não é objetivo, já que não vai direto ao ponto, por exemplo: "eu decidi dar-lhe uma comissão maior. Aqui está o cheque de sua comissão". A comunicação empática busca expressar com clareza necessidades, pedidos, comunicados, e a escuta atenta avalia o todo da comunicação, buscando compreender a mensagem transmitida. Peça aos estudantes que reescrevam esse diálogo, em inglês, de forma que a comunicação e a escuta empática se concretizem.

9. Ressalte com os estudantes a importância de saber ouvir para que a comunicação realmente ocorra e não haja mal-entendidos. Enfatize também a necessidade de refletir sobre atitudes e reparar situações em que nossas ações possam ter causado algum dano (físico e/ou moral) ou mesmo criado certa confusão. Nossas atitudes são fundamentais para a vida em sociedade e a convivência harmoniosa.

10. Espera-se que os estudantes compreendam a importância da empatia nas relações, buscando escutar o outro para compreender dois aspectos: (1) quais necessidades não atendidas geraram determinados comportamentos; e (2) quais pedidos podem ser compreendidos a partir das ações realizadas e das palavras empregadas por determinados sujeitos.

- 7 Como termina a cena? Eddie lhe entrega o envelope e começa a sair da sala. Ao ver o valor do cheque, a mulher mostra-se surpresa e sem graça ao descobrir que o valor era acima do esperado e que Eddie estava tentando justamente lhe dizer isso.
- 8 Você já viveu situações semelhantes? Como você se sentiria no lugar de Eddie? E de Erin?
- 9 Qual é a importância da escuta atenta para o não julgamento?
- 10 Como praticar o não julgamento no nosso dia a dia?



DIREITOS E DEVERES: CASA, ESCOLA, MUNDO

LEITURE-SE TEXTOS LEGAIS

Nesta atividade, vamos relacionar o que estudamos e discutimos a textos legais que regem a vida em sociedade, garantindo nossos direitos e deveres. Especificamente, indicamos um trecho de nossa Lei Maior, a *Constituição Federal*, e também um excerto do *Estatuto da Juventude*.

Desafio(s) de leitura

- Discutir elementos legais relacionando-os à atuação pública e à construção de uma cultura cooperativa.

[...]

Capítulo I

Dos Direitos e Deveres Individuais e Coletivos

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes: [...]

I. homens e mulheres são iguais em direitos e obrigações, nos termos desta Constituição;

II. ninguém será obrigado a fazer ou deixar de fazer alguma coisa senão em virtude de lei;

III. ninguém será submetido a tortura nem a tratamento desumano ou degradante;

IV. é livre a manifestação do pensamento, sendo vedado o anonimato;

V. é assegurado o direito de resposta, proporcional ao agravo, além da indenização por dano material, moral ou à imagem;

VI. é inviolável a liberdade de consciência e de crença, sendo assegurado o livre exercício dos cultos religiosos e garantida, na forma da lei, a proteção aos locais de culto e a suas liturgias;

VII. é assegurada, nos termos da lei, a prestação de assistência religiosa nas entidades civis e militares de internação coletiva;

VIII. ninguém será privado de direitos por motivo de crença religiosa ou de convicção filosófica ou política, salvo se as invocar para eximir-se de obrigação legal a todos imposta e recusar-se a cumprir prestação alternativa, fixada em lei;

IX. é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença;

X. são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação;

[...]

Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, 2016, p. 13.
Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf>. Acesso em: 24 out. 2019.



[...]

Seção I – Dos Princípios

Art. 2º O disposto nesta Lei e as políticas públicas de juventude são regidos pelos seguintes princípios:

I – promoção da autonomia e emancipação dos jovens;

II – valorização e promoção da participação social e política, de forma direta e por meio de suas representações;

III – promoção da criatividade e da participação no desenvolvimento do País;

IV – reconhecimento do jovem como sujeito de direitos universais, geracionais e singulares;

V – promoção do bem-estar, da experimentação e do desenvolvimento integral do jovem;

VI – respeito à identidade e à diversidade individual e coletiva da juventude;

VII – promoção da vida segura, da cultura da paz, da solidariedade e da não discriminação; e

VIII – valorização do diálogo e convívio do jovem com as demais gerações.

Parágrafo único. A emancipação dos jovens a que se refere o inciso I do *caput* refere-se à trajetória de inclusão, liberdade e participação do jovem na vida em sociedade, e não ao instituto da emancipação disciplinado pela Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002 – Código Civil.

[...]

Estatuto da juventude. Brasília, 2013, p. 26. Disponível em: <<https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/509232/001032616.pdf>>. Acesso em: 12 out. 2019.

Leia, no **Suplemento para o professor**, as orientações relativas a esta atividade.

Interpretação

Discutir cada um dos princípios legais apresentados, buscando compreender a que direito ou dever faz referência, especificando quem tem direitos e a quem cabe determinados deveres.

Apreciação e ideias

Apresentar relações entre cada princípio legal e as práticas de atuação pública e de uma cultura cooperativa em casa, na escola e no mundo.

Experimentação

Elaborem uma lista de práticas de atuação pública que promovem uma cultura de cooperação embasadas nas práticas empáticas de comunicação e escuta em situações cotidianas, em casa e na escola, e públicas, em projetos ou no trabalho, por exemplo.

Avaliação

Discutam: o que aprendemos com os textos?

DIGA-ME COM QUEM ANDAS: ENGAJAMENTO E VALORES

MÃOS DADAS MOSAICO DE VALORES

Nessa atividade, a ideia é utilizar a apreciação da arte como mobilizadora de reflexões sobre valores humanos e sobre a ideia de construir pontes, conexões, e não muros e divisões.

Certamente, você já ouviu o provérbio “diga-me com quem andas e te direi quem és”. Os provérbios são máximas populares que visam transmitir valores e conhecimentos relacionados a aspectos universais da vida. Pertencem à tradição oral, ou seja, são frases e expressões passadas de geração em geração, sendo impossível determinar um autor específico, justamente por serem de autoria de uma coletividade, representativa de uma época e lugar. No caso do provérbio citado, é muito comum sua utilização para aconselhar alguém a não se relacionar com determinadas companhias.

Aqui, contudo, estamos utilizando exatamente com o sentido oposto: com quem você quer andar? Que valores você admira nas pessoas que você gosta de ter por perto? Que pontes podemos construir ao integrar nossos valores?

BNCC

Competências gerais: 3, 4, 10

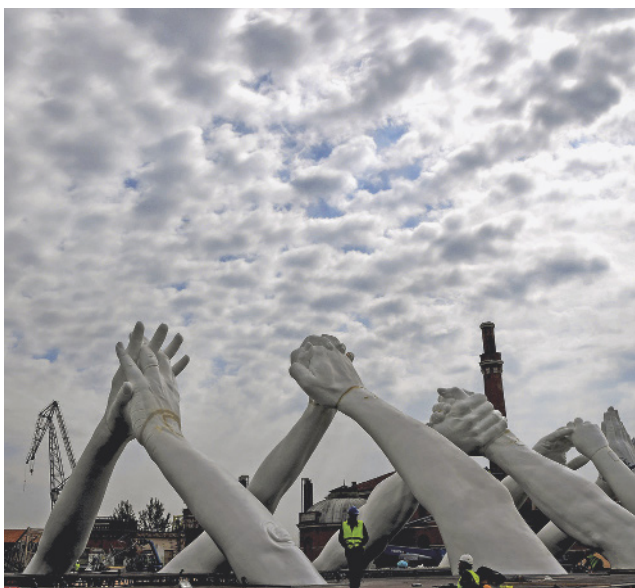
Competências específicas: 2, 3, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG201) (EM13LGG603) (EM13LGG604), (EM13LP12), (EM13LP20), (EM13LP24), (EM13LP27), (EM13LP30)

Número de aulas previstas: 3

Professores envolvidos: Língua Portuguesa e Arte

Vamos analisar uma escultura produzida por Lorenzo Quinn, artista plástico italiano, cujo título em inglês é *Building bridges*, ou seja, *Construindo pontes*. Localizada na bacia do Arsenale, na cidade de Veneza, Itália, a escultura é formada por seis pares de mãos, com 15 metros de altura e 20 de largura, representando valores universais humanos. Observe duas fotografias dessa escultura gigantesca.



QUINN, LORENZO/AUTVIS, BRASIL, 2020 - TIZIANA FABI/AF/



QUINN, LORENZO/AUTVIS, BRASIL, 2020 - DAVID M. BENNETT/GETTY IMAGES

Fotos da escultura *Building bridges*, de Lorenzo Quinn, Veneza, Itália, 2019.

1. Espera-se que os estudantes percebam diferentes gestualidades e que o encontro de mãos forma pontes sobre a bacia do Arsenale. Se possível, acesse o *site* do escultor e mostre os detalhes de cada gesto.

Comente com os estudantes que o artista escolhe Veneza pelo fato de ser uma cidade de seu país que é Patrimônio da Humanidade, sendo repleta de pontes. Para Lorenzo Quinn, é o lugar perfeito para simbolizar sentimentos de unidade, pertencimento e paz, por meio da construção de pontes e não barreiras.

- 1 Descreva os gestos representados e interprete o título dado pelo artista à obra.
- 2 Para o artista, cada gesto entre as mãos simboliza um valor humano. Levante hipóteses: o que os gestos representam?

Após os estudantes apresentarem hipóteses, explore o *site* do artista, no qual é possível identificar os valores representados em cada gesto: *wisdom* (sabedoria), *hope* (esperança), *love* (amor), *help* (ajuda), *faith* (fé), *friendship* (amizade).

Agora, coletivamente, vocês vão produzir um **mosaico de valores**. Podem utilizar pedaços de papel, imagens e fotografias impressas para representar um valor humano que, para vocês, é fundamental na vida em sociedade. Podem, também, construir um mosaico multilíngue, utilizando termos em português, inglês e em outras línguas, como Libras, francês, espanhol etc. Sigam o tutorial a seguir.

Mosaico de valores Leia, no **Suplemento para o professor**, as orientações relativas a esta seção.

- Com auxílio do(a) professor(a), escolham um local para fixar o mosaico.
- Separem materiais que possam ser utilizados: papéis coloridos, canetinhas, lápis de cor, imagens, fotografias etc.
- Escolham palavras que representem valores que, para vocês, merecem ser cultivados.
- Seleccionem imagens que representem esses valores.
- Escrevam, se quiserem, esse mesmo valor utilizando outras línguas.

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Nessa roda de experiências:

- Cada um vai indicar o que mais gostou no mosaico de valores.
- Fundamentados no que todos apresentarem e dos conceitos refletidos nessa vivência, vocês irão construir um painel virtual ou escrito com as ações e comportamentos que refletem os valores coletivos estabelecidos e, de outro lado, com ações e comportamentos que devem ser evitados.

Ao final da dinâmica, discuta com os estudantes como se sentiriam equilibrando sonhos, que poderiam ser dele ou dos colegas, quais sonhos cada um compartilha, como podem se tornar coletivos etc. Questione-os também sobre como alimentar positivamente os sonhos e atuar para concretizá-los, quais parecem impossíveis de um ponto de vista mais

AGIR RESPONSÁVEL NO MUNDO

realista e como certas impossibilidades também podem desaparecer se forem avaliadas em diferentes perspectivas. Explore também aspectos da prática corporal colaborativa, exemplificando movimentos que estudantes fizeram para ajudar um colega, outros que usaram técnicas para

SOLIDARIEDADE: ESTAMOS A SERVIÇO!

não deixar o seu próprio balão cair sem se preocupar com os demais etc.

Identificar aquilo que sonhamos coletivamente permite tanto alcançar objetivos pessoais como aspectos que contribuem para todos os envolvidos. Por exemplo, no ambiente familiar, pode-se estabelecer um sonho coletivo, como uma viagem. Todos os membros da família se comprometem de alguma forma a realizar algo que contribua para sua concretização. Em uma empresa, líderes e gestores precisam considerar, para o avanço e sucesso da organização, que os colaboradores também tenham seus sonhos profissionais realizados.

Em na escola: que sonho coletivo de escola, sala de aula, espaços de atuação podemos tornar realidade? Para refletir sobre isso, vamos realizar uma dinâmica cooperativa.

Observe as orientações a seguir.

BNCC

Competências gerais: 3, 7, 8, 9

Competências específicas: 1, 3, 5, 7

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG503), (EM13LP03); (EM13LP12); (EM13LP27); (EM13LP30)

Número de aulas previstas: 2

Professores envolvidos: Educação Física e Língua Portuguesa

ATIVIDADE EXPERIMENTAL O QUE SONHAMOS JUNTOS?

1

Cada estudante receberá um balão vazio.

2

Escreva em um papel um sonho pessoal relacionado à escola, coloque-o no balão e aguarde todos fazerem o mesmo.

3

O(A) professor(a) vai colocar uma música e todos os participantes deverão começar a dançar.

6

Ao sinal do(a) professor(a), todos deverão jogar seus balões para o alto, misturando-os.

5

A partir desse momento, não é permitido segurar o balão, apenas tocá-lo, evitando que ele caia no chão.

4

Cada participante deve se concentrar em um único balão por vez, mas deve ajudar algum colega que precise.

7

É importante não deixar que nenhum balão caia durante a música. Lembre-se de que esses balões carregam sonhos.

8

Quando a música parar, cada participante fica com um balão e deve estourá-lo e ler o sonho encontrado.

9

Ao final, todos vão relatar o que essa prática corporal significou para si.

BNCC

Competências gerais: 3, 7, 8

Competências específicas: 1, 3, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG604), (EM13LP12), (EM13LP03), (EM13LP27)

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Leia, no **Suplemento para o professor**, as orientações relativas à dinâmica cooperativa proposta na seção.

CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO

A palavra “solidariedade” precisa ser compreendida como uma responsabilidade recíproca entre os sujeitos. Essa responsabilidade remete à forma como prestamos auxílio ao próximo, não como caridade, no sentido de doação ou ato beneficente, mas sim como uma forma de nos colocarmos a serviço na construção de um mundo mais justo.

Os estudantes podem discutir engajamento como forma de atuação e envolvimento tanto em causas sociais como no desenvolvimento de pesquisa científica e de recursos tecnológicos. A consciência social a que o texto se refere é justamente um compromisso ético coletivo que se assume como forma de atuar no mundo, considerando a si mesmo, a comunidade e a própria coletividade com a qual o jovem se identifica. Exemplifique que todos são mobilizados pela empatia, já que se preocupam em diminuir a quantidade de agrotóxicos, levar os jovens a diferentes espaços culturais e criar tecnologia para uso de pessoas que vivem problema semelhante ao do jovem inventor.

Nossos atos individuais participam de uma teia global, pois pertencemos a um sistema integrado: o planeta. Tudo que fazemos ressoa de alguma forma no mundo, ou seja, cada escolha interfere na forma como as nossas relações se estabelecem, seja no campo da vida pessoal, social ou profissional.

Estar a serviço, nesse caso, não é ajudar simplesmente, mas sim assumir uma atitude proativa no mundo, na qual a prática solidária é o princípio fundamental e inegociável do agir responsável, que considera a importância do outro e a força transformadora da coletividade. Para construir, portanto, um tecido solidário nas nossas relações, a palavra essencial é “reciprocidade”, entendendo que meus atos devem ser tão bons para mim quanto para os outros.

Nesta etapa, o enfoque está na pesquisa de projetos e iniciativas engajadas, que, com criatividade e/ou inovação, estão proporcionando qualidade de vida, bem-estar, diminuindo efeitos, por exemplo, da extrema pobreza e/ou de outras questões sociais, ou ainda se empenham no desenvolvimento de produtos, serviços, tecnologias, visando ao bem-estar da população, à diminuição de gastos públicos, à preservação do meio ambiente, a soluções empresariais etc.

Os estudantes podem pesquisar *on-line*, mas, preferencialmente, seria interessante que eles localizassem projetos criados em sua própria comunidade, identificando indivíduos do bairro engajados nas mais diferentes causas, para entrevistar e coletar os detalhes sobre projetos e atividades desenvolvidas.

INVESTIGAÇÃO PROJETOS E PRÁTICAS ENGAJADAS

Projetos comunitários ou sociais são ferramentas de atuação pública, pelas quais se objetiva criar soluções para um problema social, satisfazendo às necessidades de determinada comunidade. Existem também projetos institucionais em empresas, escolas e universidades, que visam contribuir para o avanço social sem, necessariamente, focar em uma comunidade específica, mas no benefício do maior número de pessoas possível.

Vocês se organizarão em grupos que deverão pesquisar exemplos concretos de projetos desenvolvidos por jovens engajados. Cada grupo deve pesquisar um **projeto comunitário com finalidade social**, um **projeto cultural** e um **projeto de inovação tecnológica**. A ideia é conhecer ações reais que estão transformando comunidades locais na sua cidade, estado, país e até mesmo no mundo.

Ao final da pesquisa, vocês organizarão uma **reportagem-mural** para divulgar os resultados. Nos moldes da reportagem lida, vão apresentar relatos de práticas engajadas que estão contribuindo para a construção de uma agência transformadora global. Coletivamente, deem um título para a reportagem e apresentem um parágrafo introdutório, inserindo os relatos na sequência

Leia, no **Suplemento para o professor**, as sugestões e orientações relativas à pesquisa solicitada nesta seção.

FOCO NO TRABALHO

Leia, no **Suplemento para o professor**, as orientações relativas às informações deste box.

Voluntário e voluntariado

O primeiro emprego, em geral, é um pouco mais difícil, pois as empresas exigem experiência e saberes específicos. Uma forma de agir em prol da coletividade e também mobilizar sua própria aprendizagem e desenvolvimento é o **trabalho voluntário**. O voluntariado é uma prática engajada, focada nos princípios da solidariedade e reciprocidade, pela qual pessoas realizam ações não remuneradas, com a finalidade de contribuir para o bem comum, em um projeto, associação, instituição. Ser voluntário é assumir espírito cívico e cida-

ção, dedicando parte de seu tempo livre e compartilhando seus saberes para auxiliar o próximo. Além disso, ser voluntário permite o crescimento pessoal e a aprendizagem de habilidades socioemocionais e também técnicas, dependendo de onde se irá atuar. Tudo isso agrega uma série de experiências concretas que poderão ser acrescentadas ao currículo, além, é claro, de valores que, certamente, serão levados para toda a vida. A prática do voluntariado pode fazer parte, inclusive, de projetos pessoais ao longo do tempo.

CARLOS CAMINHA

AGÊNCIA & INTERCÂMBIO

O termo “curadoria” refere-se a práticas de organização, concepção, supervisão de exposições de caráter artístico ou cultural, permanentes ou esporádicas. O curador é o profissional que exerce curadoria. Partindo desse princípio, a prática foi sendo levada para outros campos de atuação, surgindo diferentes projetos de curadoria. Um exemplo são os projetos de curadoria de conhecimento, nos quais o curador faz um mapeamento das necessidades de conhecimentos de determinado grupo, organizando métodos de estudos, selecionando materiais e orientando o processo de aprendizagem. Esse princípio está sendo levado para escolas, empresas, institutos, criando redes de curadoria de conteúdos dos mais diversos temas: tecnológicos, socioemocionais, esportivos, de cuidados pessoais e saúde etc. A curadoria é uma prática que podemos utilizar na tutoria e na auto-gestão de nossos projetos pessoais, sendo uma forma de selecionar dados, informações, aspectos realmente relevantes para si e para o outro.

BNCC

Competências gerais: 7, 8, 9

Competências específicas:
1, 3, 6

Habilidades: (EM13LGG102),
(EM13LGG301), (EM13LGG604),
(EM13LP12), (EM13LP20),
(EM13LP24), (EM13LP25),
(EM13LP27)

Número de aulas previstas: 4

Professores envolvidos:
Educação Física, Arte, Língua
Inglês, Língua Portuguesa

PROJETOS ESTUDANTIS E REDES DE TUTORIA

MÃOS DADAS REDE DE TUTORIA

As nossas relações pessoais são partes importantes da vida. As ações “dar” e “receber” remetem às trocas que realizamos com os outros diariamente. Será que somos doadores que se sacrificam pelos outros ou meros tomadores que só querem tirar proveito das situações? Essa é uma pergunta difícil de responder, pois depende do olhar que temos em relação ao outro: como alguém que é meu parceiro ou como alguém que é obrigado a fazer algo por mim.

Equilibrar o dar e o receber é se colocar no mundo com gratidão, procurando construir com o outro e auxiliá-lo com generosidade, recebendo também aquilo que o outro tem a me oferecer. Isso permitirá que, juntos, possamos transformar a nossa realidade. Você já pensou no que recebeu de seus responsáveis? E em que contribuiu com eles? Na escola, o que recebeu de colegas e professores? E o que ofereceu a eles? A ideia não é criar um sistema de compensação – dou para receber ou vice-versa – mas se colocar no mundo como um agente que contribui para empreender, inovar e transformar.

Nessa atividade coletiva, vamos construir uma rede de tutoria na sala, ou seja, quem pode auxiliar e orientar em determinada área ou habilidade, criando, inclusive, núcleos de estudos de acordo com os interesses de cada um.

Atividade 1

Em grupos, pensem como, na escola, podemos criar projetos de intervenção a partir de espaços construídos para isso. Busquem informações sobre as funcionalidades de: oficinas, clubes escolares, observatórios, núcleos de estudos e núcleos de criação artística.

Atividade 2

- Escreva em um papel quais são suas potencialidades; quais habilidades desenvolve bem; em qual área tem mais afinidade.
- Depois, em espaço combinado, fixe seu papel no painel.
- Fundamentados nisso, criem uma rede de tutoria: quem pode auxiliar em quê? De que forma essa orientação pode ocorrer? Que estudantes podem formar duplas ou trios de tutores sobre um tema ou área? Quando e por que podem ocorrer orientações de estudos com tutoria?
- Criem um mural-agenda para marcar as ações de tutoria, como encontros, trabalhos coletivos, oficinas etc.

Nessa atividade, os estudantes irão organizar uma rede de tutoria. Um estudante-tutor torna-se responsável por um grupo, orientando formas de estudo e aprimoramento em alguma área de seu interesse, na qual tenha habilidade. Essa intervenção estudantil pode envolver outras áreas e também constituir uma prática de estudos da turma para a vida escolar. Caso o projeto ganhe dimensões maiores, os professores poderão se organizar como orientadores desses grupos de estudo, acompanhando o trabalho de tutoria realizada em sua área de formação.

AGÊNCIA & INTERCÂMBIO

A tutoria, também conhecida como *mentoring*, é uma estratégia pedagógica muito utilizada em cursos a distância e trabalhos coletivos. O tutor é alguém responsável por orientar e acompanhar o desenvolvimento das atividades. Ele observa dificuldades e auxilia os participantes envolvidos em um projeto a superá-las. Em geral, o tutor precisa ser alguém mais experiente e/ou que tenha habilidades mais desenvolvidas em determinada área, permitindo que ele atue com suas principais potencialidades para orientar os demais membros de um trabalho coletivo. Ser tutor é uma forma de colocar em prática alguma habilidade e também de aprofundar conhecimentos sobre determinados assuntos.

BNCC

Competências gerais: 7, 9

Competências específicas: 1, 2, 3, 4

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG302), (EM13LGG401), (EM13LP01), (EM13LP24)

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a):
Língua Inglesa

A metodologia *Dragon Dreaming* é bastante simples. Caso queira aprofundá-la com os estudantes, recomendamos a publicação coletiva: *Guia Prático Dragon Dreaming*, do Instituto Votorantim, 2014. Disponível em: <<https://pve.institutovotorantim.org.br/wp-content/uploads/Guia-Pr%C3%A1tico-Dragon-Dreaming-v02.pdf>>. Acesso em: 9 jan. 2020.

1. Os estudantes podem considerar que a expressão significa sonho do dragão, dragão sonhando. Contudo, explique a eles que a ideia mais aproximada do que a expressão significa na metodologia é “sonhando com dragões”, por ser uma metáfora para nossa capacidade de sair da zona de conforto e colocar-se diante de novos desafios para criar e colaborar, ou seja, é enfrentar nossos dragões (medos, angústias, incertezas etc.), não os escondendo, mas sonhando e dançando com eles, como forma de transmutá-los.

2. Oriente os estudantes a grifar termos conhecidos e cognatos. Eles poderão grifar, por exemplo: *systemic design process* (processo de *design* sistêmico), a *philosophy and a methodological framework* (uma filosofia e uma estrutura metodológica), *collaborative and sustainable projects, organizations and platforms* (projetos, organizações e plataformas colaborativas e sustentáveis).

3. Espera-se que os estudantes identifiquem os três tópicos seguintes.

- *personal growth – commitment to your own healing and empowerment*
- *community building – strengthening the communities of which you are a part*
- *service to the Earth – enhancing the wellbeing and flourishing of all life*

Comente que o *Dragon Dreaming* articula “crescimento pessoal” (compromisso consigo mesmo, com seu poder pessoal e entendendo “cura” como autocuidado em busca de se tornar um ser humano melhor), construção de comunidades (forma de construir redes de ação, criar comunidades e fortalecer as existentes) e serviço à Terra (forma de promover bem-estar e cuidar do planeta. O termo “serviço” aqui remete à ideia de solidariedade vista na sequência anterior, como uma forma de se colocar no mundo).

4. O triplo “ganha-ganha-ganha” significa que um projeto precisa ser benéfico para cada indivíduo envolvido, para a comunidade e para o planeta, isto é, todos ganham.

5. Oriente os estudantes a grifar termos conhecidos e cognatos, levantar hipóteses sobre termos e expressões desconhecidas. Espera-se que eles compreendam que o *Dragon Dreaming* facilita diversidade, criatividade e vitalidade, não somente para nós e para a equipe, mas para todo o mundo.

POTÊNCIA DE AGIR: CONSTRUINDO REDES DE AÇÃO

READING INFORMATIVE TEXT

Nesta atividade, vamos apresentar os princípios gerais do *Dragon Dreaming*, metodologia utilizada para formular e concretizar projetos criativos, colaborativos e sustentáveis com alto engajamento dos participantes. Esse método foi desenvolvido pelo australiano John Croft, cofundador da Gaia Foundation of Western Australia – Fundação Gaia da Austrália Ocidental.

O *Dragon Dreaming* defende que projetos de sucesso são construídos em quatro fases: sonhar, planejar, realizar e celebrar. Essa metodologia possui linguagem, exercícios e práticas altamente inclusivas, podendo ser utilizada por instituições, comunidades e até mesmo em práticas cotidianas ou pessoais.

Pode ser utilizado para criar novos projetos, empreendimentos e organizações ou tornar mais eficazes e colaborativas as práticas já existentes. Nos materiais de *Dragon Dreaming* é comum defini-lo como “Amor em ação”, devido à abertura de diálogo entre os envolvidos e o respeito a si, ao outro e ao planeta que a metodologia defende. O foco é despertar o poder pessoal de cada pessoa, aumentando seu empenho e engajamento e contribuindo de forma significativa para o sucesso do projeto e para o bem-estar comunitário e planetário.

Leia o texto a seguir, retirado do site oficial do projeto, para descobrir mais a respeito dessa metodologia.

What is it exactly?

Dragon Dreaming is a systemic design process, a philosophy and a methodological framework, for the realization of collaborative and sustainable projects, organizations and platforms, built upon three principles:

- **personal growth** – commitment to your own healing and empowerment
- **community building** – strengthening the communities of which you are a part
- **service to the Earth** – enhancing the wellbeing and flourishing of all life

Our activities are build upon a culture of a triple win-win-win. A win for ourselves personally, for the communities we live in and for the Earth as a whole. With applying principles of Dragon Dreaming we are able not only to develop new skills. We also may discover new sides to ourselves and deepen our relationship with life. At the same time Dragon Dreaming helps strengthening community, building and sustain teams based on trust and cooperation, in which communication and appreciation are especially valued. Dragon Dreaming facilitates diversity, creativity and vitality, not only for ourselves and the team but rather for the whole world. Dragon Dreamings helps creating more sustainable projects. [...]

Disponível em: <<https://locoso.co/dragon-dreaming-what-is-it/>>. Acesso em: 23 out. 2019. Adaptado.

- 1 Levante hipótese: o que significa a expressão *Dragon Dreaming*?
- 2 No primeiro parágrafo, grife as palavras que considera essenciais para a definição de *Dragon Dreaming*. Explique por que as escolheu.
- 3 Identifique os três princípios do *Dragon Dreaming* e explique o que são eles.
- 4 Qual é a relação dos três grifados com o trecho: “Our activities are build upon a culture of a triple win-win-win”?
- 5 Escreva o que compreendeu do excerto a seguir.

“Dragon Dreaming facilitates diversity, creativity and vitality, not only for ourselves and the team but rather for the whole world.”

BNCC

Competências gerais: 4, 7, 9

Competências específicas:
1, 2, 3,

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG102), (EM13LGG103),
(EM13LGG302), (EM13LP01),
(EM13LP24)

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a):
Educação Física

Para entender um pouco mais sobre metodologia *Dragon Dreaming*, vamos vivenciar um jogo colaborativo embasado pela perspectiva ganha-ganha, elemento fundamental para compreender essa forma de criar projetos.

Leia as orientações a seguir e combine com o(a) professor(a) quando e como o jogo será realizado.

Amigos de Jó

Objetivo

Realizar os movimentos indicados, cantando a música “Amigos de Jó”, deslocando-se no ritmo e harmonizando os passos com os colegas. É fundamental que todos participem.

Recursos

Ambiente espaçoso; cantiga “Escravos de Jó” adaptada.

Descrição

(1) A cantiga popular “Escravos de Jó” será cantada por todos com algumas modificações: “Amigos de Jó jogavam caxangá / Tira, põe, deixa ficar/ festeiros com festeiros / Fazem zigue, zigue, zá” (duas vezes).

(2) Os participantes devem formar um círculo de mãos dadas. O grupo deve seguir uma coreografia, de acordo com a letra da música, ao mesmo tempo que canta. O ritmo dos passos está marcado pelas sílabas destacadas na letra da cantiga, conforme os seguintes movimentos rítmicos sugeridos:

- “**A**mi**g**os de **J**ó **j**og**a**vam caxangá”: em cada sílaba destacada, dar um pulo simples, totalizando quatro pulos;
- “**T**ira”: pular para fora do círculo;
- “**P**õe”: voltar para o círculo;
- “**D**eixa ficar”: permanecer no círculo, soltar as mãos e agitar os braços;
- “**F**esteiros com festeiros”: dois passos simples para a direita;
- “Fazem **z**igue, **z**igue, **z**á”: dar três pulos com os pés juntos, sendo o primeiro à direita, o segundo à esquerda, e o terceiro novamente à direita.

Dicas:

- (1) Vamos começar devagar e, somente depois, acelerar o ritmo.
- (2) Será muito importante tomar cuidado para não pisar os pés alheios.
- (3) Todos podem participar, por isso, se necessário, adaptem, com ajuda do(a) professor(a), alguns dos movimentos sugeridos.
- (4) O(A) professor(a) vai explicar os movimentos no início, depois, outros estudantes podem auxiliar aqueles que precisarem.

Baseado em: *Pedagogia da cooperação*. Brasília: Fundação Vale, UNESCO, 2013, p. 62. Disponível em: <<http://www.fundacaovale.org/Documents/caderno-de-esporte-12-pedagogia-cooperacao.pdf>>. Acesso em: 23 out. 2019.

Ao final do jogo, vamos retomar alguns aspectos e refletir sobre eles:

- O que aconteceu durante os “ensaios”?
- Quais dificuldades surgiram? Como foram solucionadas?
- Que estratégias foram utilizadas para que todos participassem?
- O que aprendemos com esse jogo-dança?

Não há respostas certas ou erradas, mas sim percepções que podem ser anotadas para reflexões posteriores sobre a cultura ganha-ganha e o papel do líder. É fundamental destacar quem ajudou, quem foi ajudado, não como avaliação de quem é mais rápido ou melhor, mas pelo olhar da cooperação (acordos) e da colaboração (parceria) no grupo. A ideia é discutir que uma agência transformadora se constitui na coletividade, unindo singularidades na construção de algo que contribui para todos.



No **Suplemento para o professor**, há sugestões de atividades envolvendo apresentações do grupo **Barbatuques**.

A dança e o movimento corporal, bem como o som e a expressividade, além de serem formas artísticas, também constituem formas de perceber e reconhecer o outro. O grupo brasileiro **Barbatuques** utiliza o próprio corpo como instrumento musical, desenvolvendo diferentes técnicas de percussão corporal, percussão vocal, sapateado e improvisação musical, organizadas em experiências coletivas que são somadas aos saberes e às características individuais de seus integrantes.

Grupo Barbatuques, São Paulo, 2011.



ALEXANDRE REZENDE/FOLHAPRESS

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Nos processos criativos do *Dragon Dreaming*, há três elementos metodológicos que iremos inserir em nossas rodas de experiência e também em outras atividades. O primeiro se chama **bastão da palavra**, que é uma ferramenta de comunicação. Pode ser literalmente um bastão ou outro objeto, e quem estiver com o bastão na mão terá a atenção de todos do grupo.

O segundo recurso é o **pinakarri**, termo aborígene que se refere à escuta profunda. Além da escuta do outro, é fundamental que também escutemos a nós mesmos. Para isso, em reuniões, rodas de discussão, debates, são estimulados momentos de silêncio, nos quais todos podem se conectar consigo mesmos, focando na respiração, nas batidas do coração e em percepções do corpo. Um participante pode pedir um **pinakarri** a qualquer momento. Pode-se tocar um sino, apito ou outro sinal combinado coletivamente para sinalizar um momento de 30 segundos de silêncio. É utilizado para acalmar discussões, checar o que realmente se quer, equilibrar comportamentos e retomar o foco etc.

Por fim, o último elemento metodológico é o que o *Dragon Dreaming* chama de momento **“A-há!”**. Essa expressão faz uma alusão a exclamações que fazemos em momentos de descobertas e *insights*, assim como a expressão “eureka!”, atribuída ao filósofo grego Arquimedes. Os momentos A-há, portanto, são as descobertas, novos entendimentos e ideias ou ainda conexões entre ideias e conceitos já existentes para si. Ele representa a tomada de consciência de um valor ou aspecto pessoal fundamental para cada um.

Você se lembra da palavra “muiteza”, sobre a qual refletimos na abertura deste projeto integrador? Um momento A-há pode ser o nosso encontro com nossa potência de agir, com o valor ou ideia que impulsiona nossos atos e escolhas no mundo.

Para discutir as questões propostas nessa roda de experiências, vamos aplicar os três elementos metodológicos do *Dragon Dreaming* apresentados: bastão da palavra, **pinakarri** e A-há!

- 1 Pensando no processo de *Dragon Dreaming*, o que significa construir uma cultura ganha-ganha?
- 2 Qual é o papel do líder na construção de uma cultura ganha-ganha?
- 3 Durante todas as vivências desenvolvidas, em quais situações você considera que vivenciou um momento A-há?

1. É importante destacar para os estudantes que a forma como vemos o mundo determina nossa atuação. Em uma cultura competitiva, as relações são embasadas no ganha-perde, ou seja, pela lógica de que existe um vencedor e um perdedor. Nesse tipo de visão, atuamos para sermos melhores do que os outros, por meio de atitudes individuais. Já uma cultura cooperativa tem como fundamentos a construção de relações embasadas no ganha-ganha, uma das bases da metodologia *Dragon Dreaming*, que é justamente considerar formas de atuação em que todos os envolvidos sejam beneficiados, tal como ocorreu no jogo Amigos de Jó. A cultura ganha-ganha é construída, portanto, com práticas que articulam crescimento pessoal com o crescimento coletivo da comunidade, considerando os benefícios também para o planeta.

2. Em uma cultura ganha-perde, o líder controla, determina e impõe tarefas e tem subordinados. Há uma relação vertical entre os sujeitos envolvidos, pois o líder é considerado uma autoridade para comandar ou coordenar outros sujeitos. Além disso, há pessoas que são consideradas líderes por exercerem influência sobre o pensamento e o comportamento de outras. Contudo, em uma cultura ganha-ganha, líder não é o que controla, mas sim aquele que se conecta ao outro, com a capacidade de estabelecer acordos benéficos a todos, pois entende as necessidades do outro.

3. Resposta pessoal. Auxilie os estudantes a recuperar as aprendizagens e as descobertas mais significativas para eles.

BNCC

Competências gerais: 7, 8

Competências específicas:
1, 2, 3Habilidades: (EM13LGG201),
(EM13LGG301), (EM13LP01),
(EM13LP20), (EM13LP24),
(EM13LP25), (EM13LP26),
(EM13LP27)

Número de aulas previstas: 5

Professores envolvidos:
Educação Física, Arte, Língua
Inglêsa, Língua Portuguesa

Durante o percurso do projeto, oriente o uso do bastão de palavra e do *pinakari*. Além disso, se possível, acesse o *site* da Agenda 2030 e peça aos estudantes que analisem os objetivos de desenvolvimento sustentável e suas respectivas metas. Como os objetivos são bastante amplos, eles podem se inspirar em metas mais específicas. Comente que, de certo modo, a Agenda 2030 representa o sonho coletivo de um planeta mais justo, igualitário, próspero e fraterno, por isso ela pode servir de motivação para a construção dos projetos de intervenção.

As atividades desta vivência são voltadas integralmente ao produto final. Todas são constituídas de explicações detalhadas, de modo processual, sendo flexíveis ao contexto da turma e da escola, caso precisem ser adaptadas. Além disso, as etapas valorizam o pensamento computacional, já que, a cada momento proposto, os estudantes precisarão analisar contextos, compreender princípios, propor soluções, pensar recursivamente, ordenar e sequenciar ações para criar o projeto planejado, com foco na solução de problemas, entre outras ações. Também é promovido o desenvolvimento da argumentação como estratégia de coconstrução do conhecimento, buscando a seleção de dados e informações pertinentes e fundamentadas.

PRÓLOGO: ORGANIZANDO EQUIPES ENGAJADAS

Você pôde conhecer a metodologia *Dragon Dreaming* na vivência anterior. Agora, irá criar um projeto estudantil com base nessa metodologia. Antes de adentrarmos no desenvolvimento do projeto em si, vamos conhecer a Agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável, sintetizada no infográfico a seguir.



© 2018 PROGRAMA DAS NAÇÕES UNIDAS PARA O DESENVOLVIMENTO

Plataforma 2030. Disponível em: <<http://www.agenda2030.org.br/sobre/>>. Acesso em: 7 jan. 2020.

A Agenda 2030 é um plano de ação para as pessoas, o planeta e a prosperidade que busca fortalecer a paz universal. Para isso, indica 17 objetivos de desenvolvimento sustentável, que estão atrelados a 169 metas a serem cumpridas pelos países até 2030. A seguir, é possível visualizar os objetivos.

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

Plataforma 2030. Disponível em: <<http://www.agenda2030.org.br/sobre/>>. Acesso em: 7 jan. 2020.

© 2018 PROGRAMA DAS NAÇÕES UNIDAS PARA O DESENVOLVIMENTO

1. Há várias possibilidades de resposta. Os estudantes podem considerar que a Agenda 2030 representa um mundo onde todos ganham, prosperam e contribuem para a construção de uma nova rede de ações e relacionamentos, baseada na sustentabilidade.

Comente com os estudantes que é nesse momento do projeto que serão estabelecidas parcerias e relações de confiança, uma vez que é fundamental se sentirem seguros para apresentar suas ideias. Todos deverão compartilhar o que consideram importante para si e quais são suas reais necessidades e objetivos. Trata-se de uma dinâmica que valoriza a diversidade de ser e pensar, bem como a autenticidade de cada um. Oriente-os que, se quiserem, primeiro, todos podem escrever seu sonho e ideia de projeto em um papel e, depois, apresentá-lo.

Após a formação dos times, todas as atividades serão coletivas. Procure combinar com os estudantes, com antecedência, as aulas em que elas ocorrerão e os materiais necessários para cada etapa. As atividades estão detalhadas, sendo de fácil compreensão. Além disso, no **Suplemento para o professor** há mais especificações de orientação para os estudantes.

ATIVIDADE EXPERIMENTAL EM BUSCA DO SONHO COLETIVO

Nesta atividade, considerando a Agenda 2030, vamos organizar os times de trabalho e definir o sonho que vai mobilizar a produção de um projeto de intervenção. Com os colegas, primeiramente, discutam as questões a seguir.

- 1 De que modo a Agenda 2030 corresponde a um sonho coletivo?
- 2 De que modo projetos estudantis de intervenção podem contribuir para que tais objetivos sejam alcançados? *Resposta pessoal. Os estudantes podem considerar, por exemplo, a contribuição de estudos científicos, culturais, de inovação tecnológica, entre outros.*
- 3 Qual desses objetivos poderia ser o motivador de desenvolvimento de um projeto estudantil? Que tipo de projeto você desenvolveria?

Apoiados nessa reflexão inicial, sigam as próximas orientações.
Resposta pessoal.

(a) Círculo do sonho

Nessa atividade, todos irão apresentar no **Círculo do sonho** suas preferências e sonhos de projetos estudantis com base nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Também podem ser consideradas ideias, sonhos, *insights* que tenham surgido nas vivências anteriores e que se relacionem com a Agenda 2030. O objetivo desse momento é metamorfosear o sonho individual em um **sonho coletivo**. É nessa identificação de sonhos individuais que os times serão formados.

Cada um deve ter a oportunidade de falar e de ser ouvido. A comunicação e a escuta empáticas são essenciais, pois a regra central do Círculo do sonho é o não julgamento.

A ideia é que seja um momento confortável e divertido. Isso mesmo: divertido! Não é rir do outro, mas rir com os outros, imaginando mundos e ideias, práticas e ações. É sonho, então, podemos deixar fluir a intuição e a criatividade. Contudo, é importante considerar que o sonho precisa estar relacionado com a vida real, sem ser excessivamente abstrato ou racional.

(b) Time dos sonhos

Depois da apresentação dos sonhos, vocês vão se reunir considerando os interesses comuns, de modo que todos que formem um time realmente queiram estar juntos em um projeto. Por isso, os grupos podem ser maiores ou menores, pois o mais importante é trabalhar com engajamento e consciência social, o que só pode ser obtido quando sonharmos coletivamente e nos comprometemos totalmente com o projeto.

(c) Trilhando o sonho

Para finalizar a atividade experimental, o time formado deverá definir o sonho coletivo e o tipo de projeto de intervenção que será desenvolvido. Para isso, cada membro do time deve procurar responder:

- O que espera alcançar com o projeto?
- Que aspectos ou hábitos atrapalhariam a participação nesse projeto?
- Para estar realmente comprometido com o projeto, o que ele precisa ter para que você se sinta contemplado por ele?

Após todos compartilharem suas respostas, definam coletivamente o sonho e o tipo de projeto que será desenvolvido.

PRIMEIRO ATO: DO CELEBRAR AO SONHAR

BNCC

Competências gerais: 7, 8, 9, 10/ Competências específicas: 1, 2, 3, 7
Habilidades: (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG704), (EM13LP01), (EM13LP11), (EM13LP20), (EM13LP25), (EM13LP27), (EM13LP30)

MÃOS DADAS PROJETO DE INTERVENÇÃO (I)

Número de aulas previstas: 6

Professores envolvidos: Educação Física, Arte, Língua Inglesa, Língua Portuguesa

Como já vimos anteriormente, um projeto *Dragon Dreaming* é aquele que nos faz dançar com nossos dragões, ou seja, nossos medos, fraquezas, incertezas. É uma metodologia que nos tira da zona de conforto em busca de novos desafios, oportunidades e aprendizagens. Nesse tipo de projeto, olhamos para nossas fraquezas e as transmutamos em novas ações. Um processo apreciativo de si e do outro construindo o espírito do *Amor em ação*.

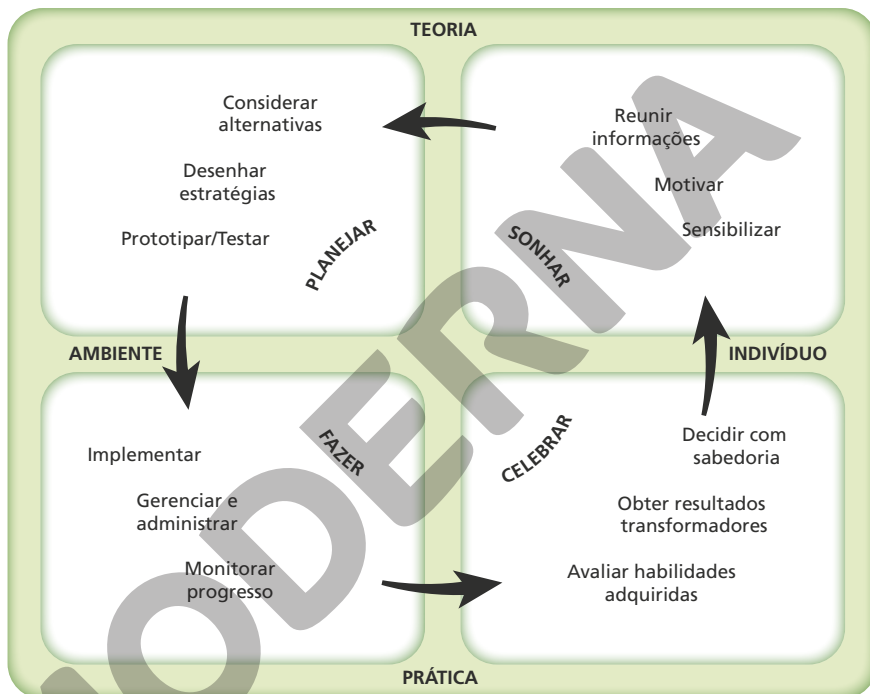
Para realizá-lo, vamos conhecer o **ciclo do projeto** que traz as ações a serem desenvolvidas em cada uma das suas quatro etapas: sonhar, planejar, fazer e celebrar. Observe:

Nesta atividade, iremos para as ações de motivar e reunir informações. Por isso, o time deverá:

- estabelecer as perguntas geradoras do projeto;
- pesquisar dados, exemplos, conceitos, informações que auxiliem no desenvolvimento do projeto.

Embora pareçam tarefas simples, trata-se de toda a base do sonho coletivo, buscando motivação e também inspiração em informações concretas, projetos existentes, conhecimentos e saberes necessários. A pergunta geradora deve tanto motivar e envolver a pessoa questionada quanto quem criou a pergunta.

Comente com os estudantes que a construção do time, a definição do sonho coletivo e do tipo de projeto são motivos para celebração, não no sentido de festejar, mas no sentido de expressar nossa gratidão por ter reconhecido nos outros um sonho individual que se transformou em coletivo e que, agora, pode ser concretizado. A celebração, nesse momento do projeto, é entendida como a sensibilização que levou ao sonhar e que se vinculará ao planejar e ao fazer. Para a elaboração das perguntas geradoras, explique que a ideia não é usar imperativos ou declarações diretas, mas mobilizar uma reflexão sobre aquilo que deverá motivar todo o projeto. A reunião de informações pode ser realizada por meio da divisão de tarefas, de acordo com o tipo de projeto estabelecido.



Esquema elaborado com base em: Guia Prático Dragon Dreaming. Instituto Votorantim, 2014. <<https://pve.institutovotorantim.org.br/wp-content/uploads/Guia-Pr%C3%A1tico-Dragon-Dreaming-v02.pdf>>. Acesso em: 14 jan. 2019.

SEGUNDO ATO: DO SONHAR AO PLANEJAR

MÃOS DADAS PROJETO DE INTERVENÇÃO (II)

No *Dragon Dreaming*, a fase do sonho envolve a tentativa de reunir a maior quantidade de ideias possível, com informações concretas, dados, sugestões etc. Já a fase do planejamento envolve filtrar, focar e especificar. Para isso, é essencial “considerar alternativas”, “desenhar estratégias” e “prototipar”.

1. Vamos iniciar a primeira tarefa desta etapa: estabelecer os objetivos e a missão, considerando as alternativas que surgiram e transformando em estratégias aquelas que representam, de fato, o sonho coletivo.

Os objetivos podem ser construídos de forma lúdica. Para isso, explique que todos devem responder em pequenos adesivos coloridos à seguinte pergunta: que ações devem ser realizadas para que nosso sonho coletivo se torne realidade? Depois, peça que distribuam os adesivos em um *flip-chart*, painel ou mesa, organizando os objetivos semelhantes por meio de palavras-chave. A partir disso, um objetivo será escrito, usando tais palavras. Ao final, Para construir os objetivos, considerem que eles: solicite que relacionem os objetivos criados às perguntas geradoras e verifique se eles realmente as responderam.

- precisam ser alcançáveis, fundamentados em alguma ação;
- devem ser específicos e mensuráveis, realistas e adequados ao projeto;
- sejam formas (estratégias) de responder e concretizar as perguntas geradoras;
- são pontes entre o sonho e a sua concretização.

BNCC

Competências gerais: 7, 8, 9, 10

Competências específicas: 1, 2, 3

Habilidades: (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP15), (EM13LP20), (EM13LP25), (EM13LP27),

Número de aulas previstas: 6

Professores envolvidos:

Educação Física, Arte, Língua Inglesa, Língua Portuguesa

(b) Missão

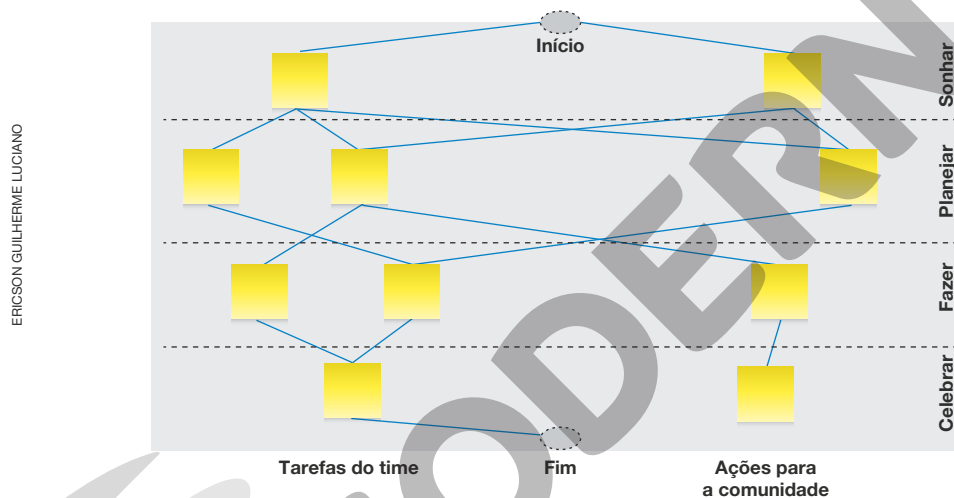
Frequentemente, o planejamento convencional determina que a missão seja estabelecida antes dos objetivos. Contudo, no *Dragon Dreaming* se considera que a missão só pode ser definida quando estiver ancorada nas ações concretas e estratégias que serão implementadas. A missão deve ser:

- concisa, pois facilita a compreensão;
- inclusiva, considerando todos os envolvidos;
- inspiradora, de modo que ela seja memorável e encantadora para os envolvidos.

Para construir a missão, pode-se utilizar recurso lúdico semelhante ao dos objetivos.

2. A segunda atividade desta etapa refere-se ao prototipar. Para isso, vamos construir o quadro do projeto, que é seu plano de ação, de modo que possamos visualizar um protótipo de tudo que será realizado.

Em *Dragon Dreaming*, o quadro do projeto se chama **Karabirrdt**, palavra aborígene que significa teia de aranha (*Kara* significa aranha, e *birrdt* é teia ou rede). O protótipo das ações do projeto será uma espécie de jogo de tabuleiro, no qual o time vai “desenhar” e articular as ações que deverão ser implementadas até a concretização do projeto. As tarefas deverão ser distribuídas de acordo com as etapas: sonhar, planejar, fazer, celebrar. Observe o diagrama a seguir.



Esquema elaborado com base em: <<https://image.slidesharecdn.com/6-130605044122-phpapp02/95/project-planningkarabirrdt-social-entrepreneurship-66-3-638.jpg?cb=1370407406>>. Acesso em: 13 jan. 2020.

(a) Tarefas

Em um quadro com a divisão de cada etapa, como o exemplo, cole pequenos adesivos coloridos com as tarefas escolhidas coletivamente para compor o projeto. Depois, cada membro sugere as conexões que precisam ser estabelecidas entre cada tarefa, conforme os traços retos em azul no exemplo acima. Durante o projeto, a cada tarefa concluída façam uma marcação no *Karabirrdt* e celebrem a conquista.

(b) Plano de ação

Após o desenho geral do projeto, será fundamental distribuir tarefas e responsabilidades, bem como estabelecer tempo, espaços escolares, horários e recursos.

Para a distribuição das tarefas, o ideal é que cada membro do time escolha aquilo que desperte maior entusiasmo. Nesse caso, será importante negociar, por meio da comunicação e escuta empáticas, de modo que todos possam realizar as tarefas que considerem mais apropriadas para si.

É possível haver um líder, responsável por gerenciar o projeto e monitorar o progresso, ou essa tarefa também pode ser dividida entre diferentes membros do time. Cabe lembrar que, em uma cultura ganha-ganha, líder não é o que controla, mas sim aquele que se conecta ao outro, com a capacidade de estabelecer acordos benéficos a todos, pois entende as suas necessidades e as do próximo.

Retomem o *Karabirrdt* para o estabelecimento do tempo de cada tarefa, dos espaços e recursos necessários. Os custos devem ser evitados, utilizando materiais que a escola já possua e que sejam de fácil acesso.

MÃOS DADAS PROJETO DE INTERVENÇÃO (III)

Essa etapa diz respeito ao realizar, ao fazer, ou seja, o momento em que colocamos a mão na massa.

As próximas atividades consideram as práticas de gerenciamento, monitoramento e celebração conforme a metodologia *Dragon Dreaming*.

As questões a seguir não apresentam respostas únicas, pois dependem do andamento de cada equipe, bem como do projeto estabelecido. Ressalte com a turma que, no gerenciamento, entra em jogo um constante processo de avaliação e autoavaliação, não devendo ser visto como momento de julgamento, mas sim como oportunidade de crescimento e cooperação.

(A) Gerenciamento

Em grupos, reflitam sobre as 12 perguntas propostas pela metodologia *Dragon Dreaming* para gerenciar um projeto bem-sucedido. Para responder a tais questões, o time deve considerar uma ou várias tarefas já realizadas e algumas que ainda não foram feitas.

1. O que você esperou alcançar desde a última atividade do time? Conseguiu concluí-la? Em caso positivo, celebrou a conquista e marcou no *Karabirrdt* a tarefa como concluída? Em caso negativo, a tarefa não concluída ainda precisa ser feita?
2. Que tarefas você espera ter concluído até o próximo encontro do grupo? Essas atividades ainda contribuem para promover o sonho coletivo (retomar e considerar alternativas se necessário)?
3. Quem deve ser envolvido? Quem são os interessados envolvidos nessas atividades?
4. Como será possível envolver quem precisa ser envolvido?
5. Quais recursos (mentais, físicos, emocionais) e valores são necessários para completar a tarefa?
6. Qual a melhor maneira de obter esses recursos e valores? Como devem ser feitas as atividades? Quais são os melhores processos para essa parte do projeto?
7. Quando é que essa parte do trabalho deve ser concluída? Quando deve começar?
8. Como você poderia sabotar, distrair ou impedir a si mesmo de realizar as tarefas que escolheu?
9. Qual a melhor forma de resistir às tentações? Que tipo de apoio você precisa? Onde devem ser entregues o(s) resultado(s) das atividades planejadas? Onde as tarefas podem ser mais bem realizadas?

No acompanhamento de tarefas já realizadas e após responder às questões acima, considerem as duas perguntas a seguir:

10. Será que as respostas para as perguntas permitiram que você concluísse tarefas de modo bem-sucedido? Isso foi celebrado? Como?
11. Suas tarefas estão sendo bem-sucedidas no que se refere a impacto sobre o meio ambiente, na construção da comunidade e nos efeitos benéficos para todos os envolvidos? Como isso está sendo comunicado ao time e celebrado?

Ao final da reunião de acompanhamento, respondam:

12. Quando e onde podemos nos encontrar novamente? Como você está se sentindo agora? Existe alguma coisa que queira acrescentar?

(B) Monitoramento

O monitoramento do progresso do projeto serve para que possamos verificar se, de fato, as tarefas conseguem cumprir os objetivos e, assim, tornar o sonho coletivo uma realidade. Discutam coletivamente como vocês imaginam que o monitoramento pode ser realizado e estabeleçam quais formas serão adotadas pelo grupo durante o projeto.

- criar enquetes e pesquisas que permitam avaliar as evidências apontadas nos encontros;
- a partir das evidências coletadas, enumerar o que ainda precisa ser considerado na realização das tarefas.

BNCC

Competências gerais:
4, 5, 7, 8, 9, 10

Competências específicas:
1, 2, 3

Habilidades: (EM13LGG201),
(EM13LP01), (EM13LP02),
(EM13LP15), (EM13LP25),
(EM13LP27)

Número de aulas previstas: 6

Professores envolvidos:
Educação Física, Arte, Língua
Inglês, Língua Portuguesa



CARLOS CAMINHA

Dê algumas sugestões de formas de monitoramento, como:

- estabelecer encontros para refletir sobre quais evidências indicam que estão cumprindo os objetivos para concretizar o sonho coletivo;
- coletar as evidências apontadas em cada encontro para analisar o andamento de tarefas e resultados parciais;

Comente com os estudantes que, segundo a metodologia *Dragon Dreaming*, a equipe se constitui, de fato, como time durante quatro fases:

1. Encontro de pessoas que sentem o mesmo entusiasmo por algo. Define-se bem pelo momento de construção do sonho coletivo.

2. Queda de motivação, em geral, devido a conflitos, o que pode criar hierarquias que enfraquecem o sentido de comunidade devido ao julgamento do outro. É necessário “dançar com os dragões” que surgem para tentar converter o desconforto em benefício e bem-estar de todos.

3. Período de silêncio decorrente das situações anteriores, que nos leva ao reconhecimento de nossas fraquezas, sombras, criando um sentimento de solidariedade, reconhecimento, reciprocidade, permitindo-nos praticar o não julgamento.

4. Participação e observação profundas surgidas da constituição de uma verdadeira comunidade no time.

(C) A importância do celebrar

O celebrar, na verdade, permeia todo o projeto. A cada conquista, esse momento de gratidão e reconhecimento do que está sendo feito por si e pelo outro é importante. A celebração também envolve a finalização do projeto, que nos remete à importância de reconhecer as novas habilidades aprendidas, analisar os resultados transformadores obtidos e decidir com sabedoria como se dará a continuidade ou não da proposta.

O celebrar a cada etapa também é importante para as questões de relacionamento. Em um projeto implementado, os indivíduos envolvidos constituem um grupo. A qualidade desse relacionamento depende da nossa comunicação e escuta empáticas, bem como do senso coletivo e colaborativo.

Isso significa dizer que todo trabalho em equipe requer nosso olhar para o outro, buscando superar qualquer tipo de opositor, ou seja, atitudes, comportamentos, crenças que possam gerar conflitos e desentendimentos. A filosofia *Dragon Dreaming* considera que o seu maior opositor pode ser justamente aquele com quem você mais vai aprender.



HORA DOS APLAUSOS: NOSSOS PROJETOS DE INTERVENÇÃO

MÃOS DADAS EXPOSIÇÃO ORAL

Quando os projetos estiverem prontos e planejados, vocês apresentarão para os colegas e professores as propostas de intervenção criadas para o espaço escolar, com foco na promoção dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, articulados aos sonhos de cada time.

Planejamento

1. Textualização de texto-roteiro

Elaborem um texto-roteiro para organizar a sequência da exposição oral. O texto-roteiro serve de base para a apresentação, mas não deve ser lido. É necessário apresentar:

- tipo de projeto e título (se houver);
- Objetivo de Desenvolvimento Sustentável escolhido;
- sonho coletivo;
- objetivos e missão;
- *Karabirrdt*: tarefas e plano de ação;
- implementação: gerenciamento e monitoramento;
- formas de celebrar;
- referências pesquisadas.

2. Recursos verbo-visuais

Vocês poderão usar os recursos verbo-visuais que escolherem como forma de tornar a apresentação prazerosa para o time e para os ouvintes. É possível realizar a produção de cartazes, apresentações em *slides*, pôsteres, *handouts* (folhetos com resumo da apresentação para ser entregues aos ouvintes).

De modo geral, todo material escrito produzido para acompanhar a exposição oral deve contemplar: nome da escola, tipo/título do projeto, objetivos, autores, conteúdo da exposição e referências bibliográficas.

3. Linguagem oral

Durante a apresentação, será importante:

- direcionar o olhar para a plateia;
- empregar tom de voz audível e receptivo ao outro;
- falar pausadamente com boa articulação das palavras;
- apresentar postura corporal ereta, transmitindo segurança;
- empregar gestos moderados na explicação dos *slides* ou cartazes.

Além disso, é importante considerar alguns marcadores, típicos de situações formais de fala pública:

- organizadores de introdução: “primeiro”, “para iniciar”, “nosso trabalho apresentará [...]”; “discutiremos nessa exposição [...]”; “organizamos a apresentação em X partes [...]” etc.;

BNCC

Competências gerais: 3, 4, 5, 7

Competências específicas: 1, 2, 3, 4, 7

Habilidades: (EM13LGG403), (EM13LP02), (EM13LP15), (EM13LP18), (EM13LP25), (EM13LP27), (EM13LP34), (EM13LP35)

Número de aulas previstas: 4

Professores envolvidos:

Educação Física, Arte, Língua Inglesa, Língua Portuguesa

Nessa apresentação pode haver um momento para discutir a viabilidade de cada projeto e como será o processo de implementação real. É provável que os estudantes tenham envolvido outras áreas, além das Linguagens, por isso será fundamental organizar a apresentação para outras turmas e professores. Além disso, os estudantes podem utilizar outros recursos relacionados a momento de divulgação científica, como a elaboração de um resumo de quatro a cinco linhas sobre o projeto, sendo acompanhado de seu *abstract*, ou seja, a versão em inglês. Além dos conhecimentos sobre a língua, os estudantes poderão utilizar ferramentas *on-line* caso seja necessário.

- organizadores de desenvolvimento: “além disso”; “por exemplo”; “esse tópico trata de [...]”; “nessa parte”; “por um lado”; “por outro lado”; “em segundo lugar [...]”; “observe o exemplo”; “depois” etc.;
- organizadores de conclusão e encerramento: “para concluir”, “para finalizar”; “agradecemos a atenção de todos” etc.

Apresentação

Durante as apresentações, usem o bastão da palavra e o recurso *pinakarri*. A escuta empática e atenta de todos os projetos é muito importante, além de estabelecer uma comunicação empática durante a exposição das propostas criadas pelos times. Se possível, fotografem e registrem esse momento como forma de celebração.

Avaliação e autoavaliação

Avaliando o projeto

1. Respondendo às perguntas motivadoras: percepção da turma

Com a orientação do(a) professor(a), toda a turma avaliará o processo vivenciado neste projeto integrador sobre protagonismo juvenil, retomando as perguntas motivadoras. Criem uma resposta coletiva para cada uma delas.

- Como saber sobre mim e sobre o outro pode me auxiliar a descobrir minhas potencialidades, ou seja, aquilo que impulsiona meus projetos pessoais, sociais e profissionais e me torna um agente transformador em uma cultura cooperativa?
- Como construir um projeto estudantil de intervenção no espaço escolar, baseado em engajamento e sonho coletivo, considerando crescimento pessoal, colaboração e senso comunitário e planetário?

2. Avaliando o produto final: percepção dos times

- O projeto de intervenção criado pelo time correspondeu à expectativa de todos?
- Como avaliam a metodologia *Dragon Dreaming*? O que aprenderam com ela e o que poderia ser melhorado em trabalhos futuros?
- Vocês colocaram em prática a comunicação e a escuta empática? Expliquem como.
- Em sua opinião, qual foi a importância da celebração?
- Enumerem o que aprenderam um com o outro.
- Enumerem as dificuldades enfrentadas durante a atividade.

3. Refletindo sobre aprendizagens: minha percepção

- A escrita sobre mim mesmo possibilitou:
- Ler textos em inglês permitiu que eu:
- Participar de jogos cooperativos e *performances* permitiu que eu:
- O texto literário ou artístico de que mais gostei possibilitou que eu eu:
- Para mim, o agir responsável é:
- Penso que os principais valores de uma cultura de cooperação são:
- Entre as diferentes formas de atuação pública, eu me identifico com:
- Crescimento pessoal para mim é:
- Compromisso ético comunitário e planetário para mim é:
- Para mim, ser um agente transformador é:
- Eu gostaria de retomar e aprofundar:

BNCC

Competências gerais: 7, 8

Número de aulas previstas: 2

Professores envolvidos:

Educação Física, Arte, Língua Inglesa, Língua Portuguesa

1. Esse momento refere-se à avaliação da turma, considerando uma comunidade instituída. Juntos, eles deverão retomar as perguntas mobilizadoras e criar uma resposta coletiva. Para isso, eles podem eleger um escriba para anotar na lousa palavras-chave. Depois, juntos, eles podem formular as respostas a partir de tais termos. Para isso, retome as vivências e as etapas. Se houver registro fotográfico, pode ser um ótimo momento para apresentar o portfólio das atividades para os estudantes.

2. Essa parte refere-se especificamente à avaliação do projeto de intervenção criado. Os estudantes devem se organizar em seus times e discutir as questões. Eles podem fazer o registro das respostas coletivas em um cartaz, que será recuperado na última roda de experiências.

3. Esta parte corresponde à autoavaliação. Oriente os estudantes a completar as frases a seguir demonstrando suas aprendizagens. Embora sejam frases simples e subjetivas, esse processo permite observar o grau de engajamento consigo mesmo durante as atividades e suas capacidades de autorregulação da aprendizagem, verificando o que, de fato, aprendeu e o que precisa retomar.



Finalizem o projeto com uma última roda de experiências e compartilhem suas percepções pessoais e do time. Façam o registro fotográfico do grupo e construam uma espécie de álbum de recordação da turma como forma de celebração.

PROJETO

3

TEMA INTEGRADOR: MÍDIA EDUCAÇÃO

DO RÁDIO AO PODCAST



500 600 700 800 1000 1200 1400 1600

K.C. ALL TRANSISTORS B

Rádio da década de 1950, em torno do qual as famílias se reuniam para ouvir a transmissão, e fones de ouvido. Também nessa década o rádio se tornou portátil e popular. Foto de 2016.



CLAUDIO CASABALLE/VEVE/GETTY IMAGES

Transistor é o dispositivo tecnológico que passou a integrar o rádio e permitiu que ele se tornasse portátil. “Lo-fi” é um estilo de produção musical que usa técnicas de “baixa fidelidade”, sendo uma espécie de música experimental associada a baixo orçamento. Nesse tipo de gravação, pode haver distorção e ruído do ambiente. Se possível, acesse alguns desses canais para que os estudantes possam ouvir/conhecer o estilo *lo-fi*. Questione quem já ouviu ou conhece e quem costuma escutar música enquanto faz outras atividades. Será importante também antecipar de que forma ouvem música e que tipo de arquivo de áudio costumam consumir na internet, discorrendo sobre o papel do rádio na vida deles e de familiares.

A imagem aproxima metaforicamente duas mídias surgidas em tempos distantes entre si: o rádio e as novas mídias ligadas a som e áudio. O rádio, sobretudo durante as décadas de 1930 e 1940, foi o principal meio de comunicação no mundo. Ele revolucionou a forma como as pessoas se informavam, além de oferecer entretenimento para toda a família, com programas musicais, festivais, radionovelas, transmissões esportivas etc.

A partir dos anos 1940, a televisão ganha bastante espaço, porém, o rádio se reinventa e renasce como transistor, ganhando as ruas, os estádios, os automóveis, pois é a mobilidade que mantém viva a sua utilidade. Com a popularização da internet e os avanços tecnológicos, na atualidade, tem-se discutido se essa mídia terá, novamente, condições de se reinventar ou se, agora, ela será substituída pelos novos recursos de áudio, como o *podcast*, programa de áudio distribuído *on-line*, tendo sido considerado por muitos o “novo rádio”.

Contudo, não se pode esquecer de que há *web* rádios em que o ouvinte pode acompanhar a programação ao vivo via internet, por meio do *streaming*. Além desse novo “modelo de rádio”, há canais de vídeo que oferecem programação musical ininterrupta. Um exemplo disso remete aos canais de batidas *lo-fi* (*low fidelity*) para relaxar e estudar, que têm como público-alvo os chamados *millennials*, jovens de uma geração hiperconectada, que realizam múltiplas atividades simultaneamente.

Pensando em tudo isso, qual é sua relação com o rádio e com essas novas mídias de áudio? De que forma elas permeiam seu cotidiano e/ou o de pessoas conhecidas? Neste projeto, cujo eixo temático é mídiameducação, o objetivo é percorrer parte dessa trajetória para compreender as relações entre mídias tradicionais e mídias digitais na construção de novas formas de comunicação e como elas podem ser mais humanas e éticas. Para isso, você buscará responder:

PERGUNTAS MOTIVADORAS

- O que seria um uso responsável e cidadão do rádio articulado às novas mídias como veículo de comunicação de massa?
- De que modo uma *web* rádio pode contribuir para informação e entretenimento no espaço escolar?

Do rádio ao *podcast*

1

Ponto de partida

O termo “mídiaeducação” refere-se a formas de orientação de indivíduos em sua convivência com as mídias digitais, o que é decorrente das profundas mudanças nas formas de comunicação ocorridas nas últimas décadas. Nessa reconfiguração do modo como interagimos em sociedade, este projeto enfoca o rádio, como mídia tradicional em convergência para o meio digital, com o objetivo de explorar a linguagem radiofônica e sua transposição para o ambiente *on-line* ou para novas formas de produção de conteúdo para *web* (no caso, o *podcast*).

2

Desafio

Neste projeto, seu desafio será criar coletivamente uma *web rádio* escolar com programação gravada em *podcast*, estabelecendo um espaço de divulgação de informações e entretenimento para a comunidade escolar.

3

Objetivos

- Aproximar-se da linguagem radiofônica de radio-novelas e da finalidade comunicativa do rádio para discutir sua convergência para o meio digital.
- Construir uma *playlist* comentada em *podcast*, partindo de reflexões sobre formas de remediação musical em produções multissemióticas.
- Produzir um comentário crítico a um *podcast* escolhido, após pesquisar e analisar *podcasts* temáticos.
- Criar uma *web rádio* escolar, considerando seu uso social, cidadão e responsável, com a finalidade de contribuir com informação e entretenimento adequados ao espaço escolar.

6

Você vai precisar de:

- computador com acesso à internet;
- *smartphone* para gravação de áudio.

No **Suplemento para o professor**, há mais orientações de encaminhamento de todas as etapas de cada vivência, bem como indicações de avaliação e acompanhamento embasadas nas competências e habilidades da BNCC. Recomendamos também que se faça o registro fotográfico das atividades, como forma de criar um portfólio de seu desenvolvimento. Embora seja necessário cuidado para não destituir a voz e a criatividade dos estudantes, será importante oferecer-lhes vários retornos avaliativos ao longo da elaboração dos projetos. Isso os ajudará a reconhecer suas aprendizagens, além de autorregular aspectos que precisam ser retomados, aprofundados, e, no desenvolvimento do produto final, poderá inclusive levá-los a mudar rumos e escolhas.

4

Justificativa

Analisar os usos da linguagem radiofônica em diferentes tempos e espaços permite comparar estilo e finalidade de uma mídia tradicional com novas mídias digitais, promover práticas situadas de apreciação e réplica, incentivar a reflexão sobre os princípios da mídiameducação, além de fortalecer o senso crítico e participativo das pessoas sobre o uso das mídias digitais.

5

Vivências e práticas de linguagens mobilizadas

1. Nas ondas do rádio

Radionovela, crônicas, linha do tempo, reportagens, debate, lista de *podcasts*.

2. Música e musicalidade nas redes

Trilha sonora, verbete, pesquisa, paródia, *playlist* comentada.

3. Informação e entretenimento

Podcasts temáticos, roteiro, *script*, comentário crítico.

4. Produzindo uma *web rádio* escolar

Performance, pesquisa, pauta, roteiro, *script*, *podcast*, *web rádio* e exposição oral.

7

Ponto de chegada

Ao final do projeto, será importante que você compreenda a importância do rádio e de sua forma de comunicação, considerando novos modos de empregar sua linguagem por meio das mídias digitais e identificando usos responsáveis e cidadãos desses veículos de comunicação. Além disso, avalie o que você aprendeu sobre as técnicas de produção radiofônica articuladas aos usos das mídias digitais, considerando a *web rádio* como forma de atuação protagonista e engajada.

Competências e habilidades da BNCC neste projeto

A *Base Nacional Comum Curricular* (BNCC) é o documento que orienta os currículos de todas as redes de ensino brasileiras, bem como a produção deste material. As competências e habilidades que você vai desenvolver neste projeto estão identificadas pelos números e códigos a seguir, que você pode verificar ao final do seu livro (páginas 201 a 208) ou consultar integralmente no documento citado. (Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 20 dez. 2019.)

Competências gerais: 3, 4, 5, 7, 8

Competências específicas de Línguas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Habilidades de Línguas: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG105), (EM13LGG201), (EM13LGG202), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG304), (EM13LGG305), (EM13LGG401), (EM13LGG403), (EM13LGG503), (EM13LGG602), (EM13LGG603), (EM13LGG604), (EM13LGG701), (EM13LGG702), (EM13LGG703), (EM13LGG704)

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01), (EM13LP03), (EM13LP11), (EM13LP12), (EM13LP13), (EM13LP14), (EM13LP15), (EM13LP16), (EM13LP18), (EM13LP21), (EM13LP25), (EM13LP28), (EM13LP37), (EM13LP39), (EM13LP43), (EM13LP45)

Para pesquisar e/ou consultar:

Ao final do seu livro (páginas 198 a 200), você encontrará uma lista com sugestões de *sites*, vídeos, livros etc. (referências bibliográficas comentadas e complementares) relacionada com o tema integrador deste projeto.

NAS ONDAS DO RÁDIO

UNIVERSO DA RADIONOVELA

Você ouve rádio? De que forma? Considera-o uma mídia ainda importante ou já está ultrapassada? No Brasil, o rádio surgiu em 1922 com a inauguração da radiodifusão pelo então presidente Epitácio Pessoa, começando a operar, de fato, em 1923. Somente na década de 1930 o rádio comercial despontou, ganhando programas diversos e transmissões esportivas e jornalísticas, firmando-se como um meio popular de comunicação. Em 1941, foi lançada, pela Rádio Nacional, a primeira radionovela no Brasil, *Em busca da felicidade*, baseada em um original cubano de Leandro Blanco. Após isso, a Nacional se transformou em uma das maiores produtoras de radionovelas, marcando uma época.

Com a chegada da televisão, na década de 1950, muitos acreditavam que o rádio seria extinto, porém o que ocorreu foi uma renovação desse veículo. Agora, o avanço tecnológico, sobretudo o advento da internet, fez com que tanto o rádio como a televisão passassem a buscar meios de se articular às novas mídias digitais.

Contudo, como será vivenciar a chamada *Era de Ouro do Rádio*? A seguir, vamos experimentar a produção de uma radionovela, gênero que conquistou os brasileiros entre as décadas de 1930 e 1940.

BNCC

Competências gerais: 3, 4, 5

Competências específicas: 1, 3, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG104), (EM13LGG105), (EM13LGG301), (EM13LGG603) (EM13LGG701), (EM13LGG703), (EM13LP01), (EM13LP16), (EM13LP18)

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Arte

O objetivo desta atividade é levar o estudante a vivenciar a linguagem radiofônica, considerando o contexto sócio-histórico de outra época, na qual as radionovelas eram consumidas como um dos principais produtos culturais de massa. Sugerimos, na atividade, que os estudantes adaptem crônicas (de Rubem Braga, Raquel de Queiroz, Carlos Drummond de Andrade, Fernando Sabino, Luis Fernando Verissimo e outros). Também pode ser interessante adaptar contos (de Machado de Assis, Álvares de Azevedo, Rubem Fonseca, Clarice Lispector, Cora Coralina etc.) ou capítulos de um romance que os estudantes estejam lendo e analisando nas aulas de literatura. Outra possibilidade seria adaptar alguns capítulos de uma novela televisiva para o formato da radionovela. Nesse caso, pode ser interessante escolher uma novela adaptada de um romance da literatura brasileira.

Sugerimos apresentar trechos de radionovelas antigas disponíveis na internet, como, por exemplo, a primeira radionovela produzida no Brasil, *Em busca da felicidade*, de 1941, transmitida pela Rádio Nacional do Rio de Janeiro (abertura disponível em: <<http://www.ebc.com.br/institucional/sobre-a-ebc/noticias/2018/10/primeira-radionovela-brasileira-ganha-certificado-de-programa-memoria>>. Acesso em: 17 jan. 2020.). Mais recentemente, a novela *Éta mundo bom!*, da Rede Globo, introduziu em sua trama a produção de uma radionovela, *Herança de ódio*, permitindo que o telespectador vivenciasse a época em que as radionovelas faziam parte da vida cotidiana das pessoas, bem como visualizar a produção de efeitos sonoros. No site, é possível assistir aos episódios sendo gravados ou apenas ouvi-los tal como antigamente. Pode ser uma boa estratégia para aproximar os estudantes do gênero (<<https://gshow.globo.com/webseries/radionovela-heranca-de-odio/playlist/radionovela-heranca-de-odio.ghtml>>. Acesso em: 17 jan. 2020.).




Gravação de uma radionovela, Rádio Tupi, São Paulo, c. 1950.

Leia, no **Suplemento para o professor**, orientações relativas a esta atividade.

ATIVIDADE EXPERIMENTAL DA CRÔNICA PARA A RADIONOVELA

Nesta atividade, vamos vivenciar uma produção experimental de radionovela. O objetivo é colocar em prática dois recursos fundamentais nesse antigo gênero discursivo: a voz, com a dramatização das personagens, e o som, com os recursos de sonoplastia. Vocês escolherão, juntamente com o(a) professor(a), uma crônica que será adaptada para o formato radionovela. A cena deverá ter duração de 5 a 7 minutos.

No quadro a seguir, observe algumas características do gênero radionovela e procedimentos orientadores para a realização da atividade.

<p>1. Diálogos e cenário</p> 	<p>Os diálogos devem soar como reais e ser representativos das personagens da crônica escolhida. As personagens do rádio relatam o que estão fazendo, bem como revelam pensamentos íntimos em voz alta. Durante os diálogos, é importante demarcar os nomes das personagens para que o ouvinte saiba exatamente quem está participando. O cenário também é “descrito” na voz das personagens e, às vezes, na voz do narrador. O narrador aparece o mínimo possível, para não romper a fluidez das cenas.</p>
<p>2. Recursos da língua falada</p> 	<p>O principal recurso em uma radionovela é a voz humana. A entonação expressiva, que envolve inflexão e modulação, hesitação e pausas, além de uma série de ênfases emocionais que se podem demarcar na fala, como entusiasmo, tristeza, ironia, raiva, compaixão, riso etc. O tom de voz é um recurso fundamental, pois as personagens devem falar alto, sem gritar, com bastante clareza e no ritmo mais natural possível. Dependendo da crônica escolhida, é possível criar situações declamadas e até cantadas, como ocorre em musicais, por exemplo.</p>
<p>3. Efeitos sonoros e recursos tecnológicos</p> 	<p>Além da voz humana, a sonoplastia, isto é, um conjunto de efeitos sonoros, também contribui para a construção do ambiente representado. Tais recursos envolvem escolher a trilha sonora e o fundo musical, estabelecer que sons vão compor a cena e a passagem de uma cena a outra, e especificar como esses sons serão selecionados ou produzidos. Entre os sons preparados pode haver chuva, ruídos, animais, objetos, sons de suspense, gargalhadas, toque de telefone, barulho de automóveis, trens etc. Em aplicativos da maioria dos <i>smartphones</i>, é possível também utilizar efeitos sobre as gravações, como eco e reverberação.</p>
<p>4. Trilha sonora</p> 	<p>A trilha sonora e o fundo musical podem enriquecer bastante a radionovela. Tais recursos, inclusive, contribuem para a ambientação e a construção do perfil das personagens. Por isso, a escolha deve ser precisa.</p>
<p>5. Continuidade</p> 	<p>É importante avaliar se a crônica será adaptada em cena única ou se haverá mais de uma cena. Havendo várias, deve-se especificar como se dará a transição de uma a outra: se haverá efeitos musicais ou sonoros, se a voz do narrador será necessária etc.</p>
<p>6. Roteiro e ensaio</p> 	<p>Pensando nos passos anteriores, elaborem um roteiro especificando voz do narrador (mínima participação possível), fala das personagens, transição entre cenas (se houver). Com o roteiro em mãos, colem ou produzam os efeitos sonoros necessários e ensaiem considerando todos os recursos. Gravem alguns ensaios e avaliem o que precisa ser melhorado. É essencial colocar em prática a entonação, dicção, ritmo da narrativa, tempo e outros fatores que observarem.</p>
<p>7. Gravação e apresentação</p> 	<p>No dia reservado para a gravação, levem todos os materiais necessários. Façam um exercício de aquecimento vocal, descontração e relaxamento. Realizem um último ensaio. Durante a gravação é imprescindível silêncio dos demais; por isso, procurem um ambiente tranquilo em que não haja interrupções. Após a gravação, todos irão compartilhar as produções com os colegas em data combinada com o(a) professor(a).</p>
<p>8. Discussão</p> 	<p>Finalizem o trabalho com o compartilhamento das impressões sobre essa produção: o que foi inusitado e diferente? O que vocês consideram que a TV e a internet herdaram do rádio? Embora a radionovela seja um gênero do passado, em que outros gêneros discursivos da atualidade podemos notar suas características? Além dessas questões, pontuem outros aspectos que considerem importantes.</p>

DE VOLTA AO PASSADO

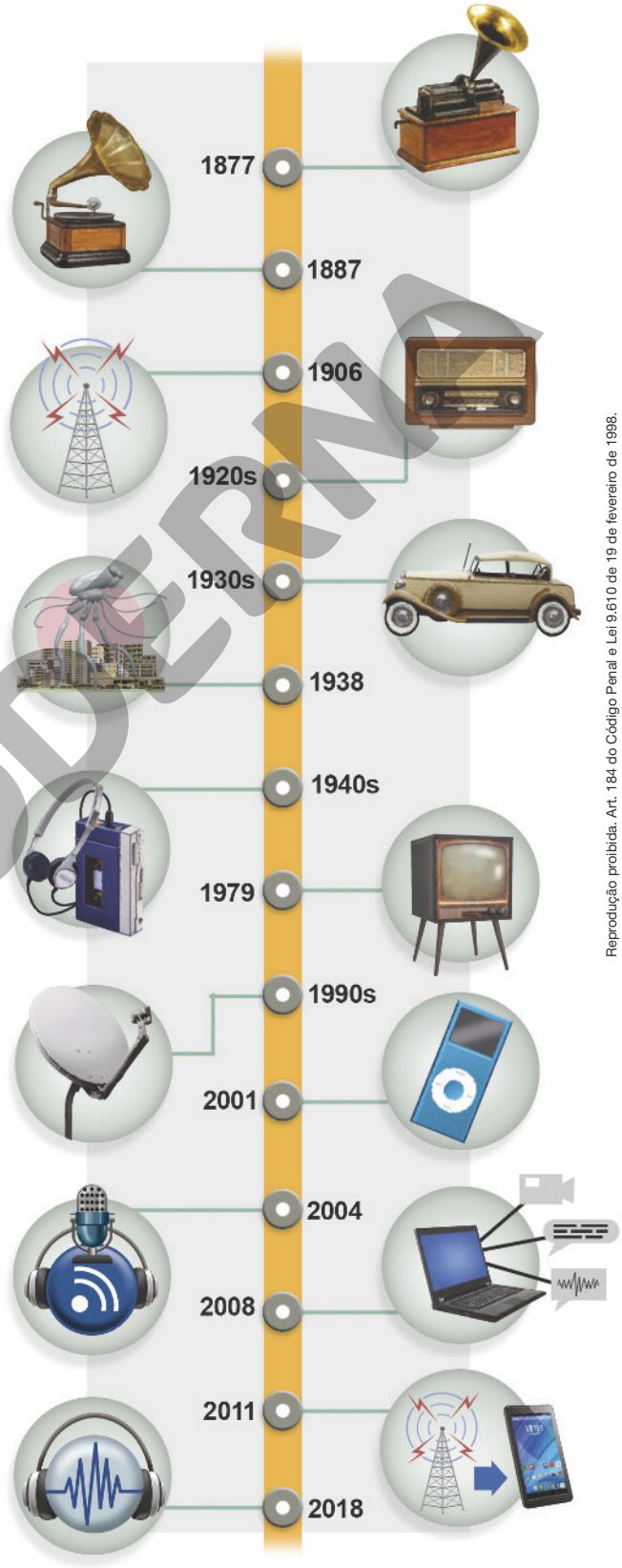
READING TIMELINE

A linha do tempo a seguir traz a evolução do rádio, porém as informações históricas, à esquerda, estão fora de ordem. Observe.

BNCC

Competências gerais: 4, 5, 7
 Competências específicas: 1, 4
 Habilidades: (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG401), (EM13LGG403), (EM13LP01)
 Número de aulas previstas: 3
 Professor(a) envolvido(a): Língua Inglesa

- Antennas are incorporated in cars enabling mobile access to radio.
- Digital transmissions begin to be applied to mainstream broadcasting.
- iPod is invented.
- Episode "War of the Worlds": A CBS broadcast simulated an alien invasion causing mass panic. This demonstrated the power and influence of radio.
- That is the year of the first voice and music broadcast. Guglielmo Marconi had developed the first long-distance radio communication device, directional radio antenna in the late 19th century.
- Podcasting's success caused radio businesses to reconsider established preconceptions about audience, production and distribution.
- Radio has become increasingly hybrid dialoguing with different media.
- The phonograph is invented by Thomas Alva Edison. This is the first phonograph to be able to reproduce a recorded sound.
- Radio suffers from TV. Television is such novelty that big stars, programs and advertisers switch from radio to TV.
- Radio stations being to focus on digital incorporation. A famous music streaming service adds radio to its repertoire.
- Walkman is introduced.
- The first radio stations are created. Public radio became very popular and was used to transmit information quickly.
- The music streaming service which allows users to create and share playlists is launched.
- The gramophone is developed by Emile Berliner. The successor of phonograph used a flat disc instead of a cylinder.



Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Considerando a linha do tempo, responda às questões a seguir.

- 1 Ordene os fatos históricos de acordo com a sequência cronológica apresentada na linha do tempo. Para isso, registre sua resposta no caderno. A resposta para essa questão encontra-se no **Suplemento para o professor**. Oriente os estudantes a pesquisar a história do rádio, o que pode auxiliar na reorganização dos fatos.
- 2 Você considera que o rádio realmente sofreu com a chegada da televisão? E com a internet? Explique seu posicionamento. Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes explorem aspectos como perda de audiência e anunciantes nas duas situações.
- 3 Em 1938, um fato mostrou o poder e a influência do rádio sobre os ouvintes. Que fato foi esse? Você considera que o rádio ainda exerce essa influência? Comente.
- 4 Em sua opinião, quais foram os três momentos mais importantes para a história do rádio? Justifique. Resposta pessoal. Pode-se sugerir as décadas de 1920, 1930 e 1940, quando o rádio teve sua maior expansão.
- 5 Qual é a importância da incorporação de antenas em carros e da invenção de aparelhos portáteis, como o *walkman* e o *iPod*, para a popularização e manutenção do rádio como mídia comunicativa?
- 6 Para complementar a linha do tempo, pesquise a evolução das formas de produzir e armazenar músicas e como isso influenciou a transformação do rádio.

O FUTURO DO RÁDIO

LEITURE-SE REPORTAGEM

Com o advento da internet, começamos a nos perguntar: qual é o futuro do rádio? Ele tende a desaparecer ou o uso das novas tecnologias será suficiente para sua manutenção como meio de comunicação? Pensando nisso, nesta etapa, vamos ler e analisar um texto que discute a mídia radiofônica na atualidade.

A reportagem a seguir foi publicada no *site* da agência Mídia de Impacto, especializada em atendimentos de *streaming* e *marketing* digital. O objetivo dessa leitura é conhecer opiniões de especialistas a respeito do futuro do rádio.

Desafio de leitura

Fazer um levantamento de pontos de vista de especialistas sobre o futuro do rádio e relacionar com fatores não discutidos na reportagem para, assim, construir um posicionamento próprio.

Antes da leitura do texto, organize oralmente com os estudantes uma rodada de opiniões a respeito do futuro do rádio.

Proponha a leitura silenciosa da reportagem. Oriente os estudantes a fazer anotações em seus cadernos acerca dos diferentes pontos de vista apresentados nos depoimentos sobre o futuro do rádio e os argumentos utilizados para sustentá-los. Após a leitura, abra uma rodada de discussões para que possam compartilhar as anotações e discutir as opiniões que mais se aproximaram (ou se distanciaram) daquelas apresentadas por eles antes da leitura.

O futuro do rádio na convergência para mídias digitais

20/12/2017

Com o grande aumento de ouvintes *online*, radialistas, jornalistas e interessados discutem qual será o futuro do rádio. O “AM e FM” irá desaparecer com o crescimento das transmissões pela internet? Como acontecerá essa transição do rádio para a tecnologia digital?

Paulo Lorandi – que coordenou por 16 anos departamentos de rádio e TV em Caxias do Sul e atualmente atua como diretor comercial na Mídia de Impacto – acredita que não haverá uma queda significativa na audiência das rádios por concessão por conta de rádios comunitárias e educativas estarem dividindo este mercado. “As rádios estão se preparando para essa demanda de conteúdo, e boa parte delas já está transmitindo seu sinal via *streaming*.”

3. Comente com os estudantes que, para celebrar o Dia das Bruxas, a CBS, rede norte-americana de rádio, fez uma edição especial de um programa que adaptava, semanalmente, um livro para o rádio. Nesse dia, escolheu-se a obra *Guerra dos mundos*, do inglês H. G. Wells, que, em linhas gerais, narra uma invasão alienígena com o objetivo de exterminar a humanidade. O diretor do programa, Orson Welles, deu à transmissão um formato jornalístico, com tom bastante realista, já que a programação normal foi sendo interrompida aos poucos pela notícia da chegada de naves aos EUA. No início da transmissão, o diretor comunicou que se tratava de uma adaptação, porém, muitos ouvintes sintonizaram o programa depois e perderam tal introdução, fazendo com que entendessem toda a história como fato verídico, provocando uma onda de pânico tão grande que acabou virando manchete no mundo todo. A segunda parte da questão é pessoal. Espera-se que os estudantes respondam positivamente sobre a influência do rádio atualmente.

5. Espera-se que os estudantes considerem que tais tecnologias transformam o rádio em uma mídia portátil e gratuita, aumentando seu alcance. Vale destacar que o sinal de rádio é gratuito, diferentemente da internet. A digitalização do rádio passa, inclusive, por essa discussão, já que, sendo veiculado unicamente por meios digitais, sem um padrão (como ocorreu com a TV digital aberta), o rádio tornou-se uma mídia paga.

BNCC

Competências gerais: 4, 5, 7
Competências específicas: 1, 3, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG302), (EM13LGG603), (EM13LGG701), (EM13LP01)

Número de aulas previstas: 2
Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

6. Será interessante que os estudantes pesquisem, por exemplo, os discos de goma-laca para gramofone, os discos de vinil, a fita cassete, o *CD player*, o formato MP3 e a distribuição por serviços de *streaming* com diferentes formatos de áudio. O rádio foi, durante bons anos, a principal forma de se ouvir os artistas preferidos. Com o surgimento do disco de vinil e a popularização dos toca-discos, o rádio passou a atuar na divulgação de álbuns de artistas, mobilizando a participação popular na escolha de canções, criando listas de mais tocadas (as chamadas *playlists*), promovendo festivais/*shows* de música na década de 1990 etc. Com o surgimento do MP3, a portabilidade de músicas avançou, já que passou a ser possível armazenar em celulares e aparelhos de MP3 um número grande de canções. Além disso, em razão do aumento de conteúdo informacional digital possibilitado pela internet, o rádio perdeu considerável audiência, iniciando, na segunda década do século XXI, uma renovação entre programas e conteúdos, culminando, inclusive, com o retorno de rádios extintas no início deste século.

Streaming: distribuição de dados ou conteúdos multimídia.

2. (1) Fideliza o ouvinte através da transmissão *on-line*; (2) possibilita a geração de *podcasts* (áudio) e *videocasts* (vídeo) com as principais notícias; (3) permite que os ouvintes assistam aos radialistas e seus convidados no estúdio, através do *streaming* de vídeo; (4) abre um novo canal para os anunciantes, através de *banners* no aplicativo, ou ainda de propagandas em vídeo antes de iniciar os *videocasts*.

3. Sim. São depoimentos de Paulo Lorandi, ex-coordenador de departamentos de rádio e TV e atual diretor comercial na Mídia de Impacto, Fernando Morgado, pesquisador de mídia e comunicação e professor universitário, e Beth Knobel, jornalista da CBS News (divisão de notícias da televisão norte-americana e do serviço de rádio CBS). É importante ouvir especialistas em um assunto porque podem acrescentar aspectos novos e fundamentados a uma discussão. O objetivo dessa questão é chamar a atenção dos estudantes para que observem quem são as pessoas que falam, escrevem, prestam depoimentos em uma reportagem. É fundamental que eles percebam em textos (orais, escritos ou multissemióticos) a relação entre as opiniões e argumentos, que dependem da posição de quem produz o discurso (se é um estudioso/especialista que defende opiniões baseadas em estudos e pesquisas; se é um leigo no assunto e tem uma opinião baseada apenas no senso comum; se é um político interessado apenas em convencer o público sobre uma ideia que lhe interessa; se é um religioso que defende determinado dogma ou crença etc.).

Dial: número que sintoniza determinada rádio.

On demand: sob demanda, sob solicitação.

5. As respostas dependerão da pesquisa que cada estudante realizar, porém, é possível levantar questões importantes, como a digitalização do rádio no Brasil e no mundo. Em nosso país, por exemplo, ainda há localidades em que somente a frequência AM (amplitude modulada) pode ser sintonizada. Em outros, como a Noruega, partiu-se para a completa digitalização do rádio, iniciando o processo de extinção tanto da AM como da FM (frequência modulada). Oriente os estudantes a considerar tais contextos na realização da pesquisa.

[...]

A internet está beneficiando o rádio e não o contrário

Para Fernando Morgado, pesquisador de mídia e comunicação e professor da ESPM-Rio, a popularização da internet acabou beneficiando o rádio em diversos aspectos:

- Trouxe de volta muitos ouvintes jovens que haviam perdido o hábito de usar aparelhos de rádio.
- Ilimitou o espaço para empresas ou mesmo pessoas comuns lançarem novas estações, transformando a Internet num campo livre para o surgimento de novas músicas, locutores, programas e marcas que podem até, no futuro, ganhar espaço nos *dials*.
- Permitiu que os ouvintes de rádios com baixa qualidade de sinal pudessem ouvir um som mais limpo através dos seus computadores.
- Reforçou a interação que sempre existiu entre o locutor/comunicador e o seu público, que passou – através de *e-mail*, de salas de bate-papo e de redes sociais – a interferir instantaneamente na programação.
- Fez estações locais do mundo todo ganharem uma audiência mundial, ampliando o potencial de internacionalização que o rádio sempre teve [...].

O futuro do rádio

Assim como aconteceu no surgimento do FM, no qual muitos chegaram a levantar a hipótese do fim da rádio AM, a internet trouxe a preocupação de que, com as rádios *online*, as transmissões convencionais terão fim.

Muitos especialistas acreditam que isso não irá acontecer. Para Beth Knobel [...] da CBS News não importa o sistema ou meio de entrega, o que realmente mantém o jornalismo é o forte conteúdo, e usando a tecnologia para melhorar o seu conteúdo, o rádio pode manter-se não só vivo, mas vibrante. [...]

Aplicativos móveis como estratégia de conteúdo para rádios

Lorandi, que trabalha há mais de sete anos no ramo de *streaming* de áudio e vídeo, vê o uso de aplicativos móveis como um elemento central de estratégia para gerar a oportunidade de envolver o novo consumidor, que está consumindo informação *on demand*, ou seja, escolhe quando irá consumir conteúdo.

Paulo lista as vantagens de uma rádio ter um aplicativo *web*:

- Fideliza o ouvinte através da transmissão *online*.
- Possibilita a geração de *podcasts* (áudio) e *videocasts* (vídeo) com as principais notícias.
- Permite que os ouvintes assistam aos radialistas e seus convidados no estúdio, através do *streaming* de vídeo.
- Abre um novo canal para os anunciantes, através de *banners* no aplicativo, ou ainda de propagandas em vídeo antes de iniciar os *videocasts*.

Para nós da Mídia de Impacto, o futuro do rádio é a convergência para o mundo digital, gerando conteúdos inéditos e com linguagem *web*. E para você, qual o futuro do rádio?

Adaptado. Disponível em: <<https://midadeimpacto.com.br/o-futuro-do-radio-na-convergencia-para-midias-digitais/>>. Acesso em: 22 dez. 2019.

- 1 **Entre os benefícios que a internet trouxe para o rádio, qual você considera o mais importante? Por quê?** Resposta pessoal. É importante que os estudantes localizem a informação do texto, realizando uma avaliação apreciativa entre os itens enumerados pelo argumento de Fernando Morgado.
- 2 **Segundo o texto, quais benefícios tem uma rádio com um aplicativo *web*?**
- 3 **Os depoimentos apresentados são de especialistas no tema? Em uma reportagem, utilizar tais vozes é importante? Por quê?**
- 4 **Relacionando todos os depoimentos apresentados na reportagem, o que é essencial para que o rádio se mantenha vivo?** Responder à demanda de conteúdo com qualidade e transmitir seu sinal via *streaming*.
- 5 **Entre as vozes de especialistas inseridas na reportagem há certa unanimidade com relação ao futuro do rádio. Pensando nisso, pesquise opiniões contrárias, identificando o papel social do indivíduo ou instituto.**

6. Fernando Morgado explora questões de interação e qualidade do sinal (trazer de volta jovens como ouvintes, melhoria do sinal para alguns ouvintes, interação entre locutor e seu público), mas não discute a percepção que tem o ouvinte sobre o rádio e o que o motiva a ouvir. Com relação à segunda parte da questão, as respostas dependerão da pesquisa que cada estudante realizar. Sugerem-se duas pesquisas que podem auxiliar os estudantes: uma, da Associação Brasileira de Emissoras de Rádio e TV (<<https://www.abert.org.br/web/index.php/notmenu/item/25493-radio-e-importante-para-ouvinte-e-anunciante-revela-pesquisa>>), e, outra, de uma empresa de monitoramento, auditoria e gestão de áudio para rádio e TVs (<<https://www.connectmix.com/razoes-para-aumentar-audiencia-no-radio/>>). Acesso em: 17 jan. 2020).

6 Os ouvintes de rádios e usuários de mídias sociais foram considerados em algum dos argumentos apresentados pelos especialistas? Pesquise: o que torna o rádio ainda relevante para os ouvintes?

7 Como usuário das novas tecnologias, registre sua opinião sobre o futuro do rádio. Considere o uso que você faz ou não do rádio como ponto de partida para refletir sobre o tema. Ao final, compartilhe sua opinião com os colegas.

Resposta pessoal.

PODCAST: O NOVO RÁDIO?

MÃOS DADAS DEBATE

O *podcast* é um arquivo digital de áudio transmitido pela internet. Muitos estão considerando que ele representa o futuro do rádio. Em sua opinião, o *podcast* poderá substituir o rádio? Para buscar um posicionamento sobre essa questão, vamos debater tal tema, dando continuidade às discussões em torno do rádio em tempo de mídias digitais.

No **Suplemento para o professor**, há sugestões de encaminhamento para a pesquisa e para o debate a ser realizado.

Parte 1: Levantamento de dados

Como estratégia para se preparar para o debate, primeiro, você irá realizar uma pesquisa sobre o tema, considerando boas fontes de referência, para o levantamento de informações que subsidiem a construção dos seus argumentos, com exemplos, dados concretos, vozes de autoridades, alusões etc. Para isso, oriente-se pelas questões a seguir.

1. Investigue quando surgiu o *podcast* no Brasil e quando essa mídia passou a ganhar notoriedade.
2. Pesquise argumentos que considerem o *podcast* o novo rádio e analise-os levando em conta a coerência lógica da argumentação.
3. Enumere distintos posicionamentos sobre as vantagens e desvantagens do *podcast* em relação ao rádio.
4. Pesquise depoimentos de diferentes especialistas com posicionamentos distintos: favoráveis à superioridade do rádio, descrentes da continuidade do rádio e adeptos à ideia de uma renovação do rádio.
5. Entre os dados pesquisados por você, indique aqueles com quais concorda e de quais discorda.
6. Elabore uma definição para *podcast* considerando o que você pesquisou.
7. Responda à pergunta orientadora do debate: o *podcast* poderá substituir o rádio? Elabore seus argumentos, com base em sua pesquisa, para se preparar para o debate.
8. Para a construção dos argumentos, considere recursos como: exemplificação; comparação; relação de causa e consequência; citação de autoridade; uso de princípios científicos ou lógicos; fundamentação em dados concretos.
 - Lembre-se de que as informações coletadas precisam ter fontes confiáveis, sendo verificada a autenticidade do conteúdo.

Parte 2: Hora do debate

O debate é um gênero discursivo oral, em que são apresentados argumentos para defender um ponto de vista sobre a temática em questão. Ele pode ter diferentes propósitos.

Nesta atividade, ele terá uma finalidade instrutiva, ou seja, apresentar conhecimentos e saberes sobre o que aprendemos com a história do rádio e o surgimento do *podcast*, envolvendo um questionamento central: o *podcast* é, realmente, o novo rádio?

Vocês se organizarão em três grupos: (1) aderentes a essa visão; (2) contrários a essa visão; (3) ponderados, que analisam os argumentos. Os aderentes e contrários devem reunir argumentos e exemplos para justificar o ponto de vista assumido. O grupo da ponderação e análise terá a função de criar questionamentos aos grupos a partir da análise dos argumentos apresentados.

BNCC

Competências gerais: 4, 5, 7

Competências específicas: 1, 2, 3, 7

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG202), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG702), (EM13LP16), (EM13LP25)

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

LINGUAGEM VERBAL

É importante lembrar que o gênero debate tem a finalidade de discutir uma ou mais temáticas de interesse coletivo, de modo que diferentes pontos de vista possam ser apresentados, buscando persuadir o outro quanto à validade dos nossos argumentos ou criar contextos coletivos de deliberação, ou seja, de tomada de decisão.

A utilização da linguagem falada deve considerar: tom de voz adequado e empático; capacidade de escuta do outro; emprego de objetividade; uso de recursos argumentativos de concordância e discordância; apresentação de posicionamento, réplica e tréplica; expressões de agradecimento. Além disso, seu formato, essencialmente oral, pode vir acompanhado de comunicação não verbal (gestos, expressões faciais e corporais, entonação de voz).

O(A) professor(a) será o(a) moderador(a) e determinará, em parceria com os grupos, o tempo de exposição ou resposta. A regra geral é que cada participante ou grupo tenha o direito de falar em um determinado momento, sendo fundamental a escuta atenta realizada pelos outros participantes.

Ao final da discussão, cada um irá registrar seu posicionamento por escrito, considerando se houve mudança ou não de opinião em relação ao início da discussão.

ELEIÇÃO: TOP 10 PODCASTS

INVESTIGAÇÃO MELHORES PODCASTS BRASILEIROS

Nesta atividade, cada grupo irá pesquisar cinco *podcasts* que apresentem, na opinião dos integrantes do grupo, conteúdo criativo e de qualidade. Façam uma reunião geral entre os grupos e definam temáticas específicas para evitar repetição dos mesmos *podcasts*, como, por exemplo: jornalístico (política, tecnologia, divulgação científica etc.), educativo (idiomas, vestibular, escolha profissional), cultural (literatura, cinema, música, cultura popular etc.), entretenimento (moda, *games*, quadrinhos etc.), esportivo, profissional, de estilo de vida etc. Os *podcasts* escolhidos pelo grupo, além de prezar pela qualidade e criatividade em relação ao conteúdo, devem apresentar:

- objetivo claro e boa edição;
- boa qualidade de som e áudio;
- fácil acesso em página específica ou rede social;
- estratégias de engajamento da audiência;
- recursos sonoros criativos e em conformidade com a temática.

Vocês irão discutir sobre a pesquisa e elaborar um relatório.

1. Organizem a pesquisa, apresentando: objetivos, resumo da pesquisa, descrição da metodologia aplicada, análise dos resultados com justificativa pela seleção de cada *podcast* e referências pesquisadas.
2. Em seguida analisem cada *podcast*, considerando as categorias estabelecidas acima (objetivo, qualidade, estratégias etc.).
3. Elaborem uma justificativa para a seleção de cada *podcast* pelo grupo, embasando-a com argumentos bem fundamentados.
4. Organizem o texto do relatório em uma apresentação oral, sintetizando os principais aspectos.

Em data combinada previamente, cada grupo irá apresentar os *podcasts* escolhidos, bem como o relatório produzido pelo grupo. A apresentação não precisa trazer o texto integral do relatório, mas ser organizada de modo sintético e atrativo para o espectador.

Com a lista de *podcasts* pesquisados, o(a) professor(a) estabelecerá um prazo para que todos possam acompanhar e conhecer melhor cada um deles e, em dia combinado, toda a turma irá construir a lista "TOP 10 *podcasts* brasileiros", por meio de uma eleição. Essa lista poderá ser divulgada *on-line*, na página da escola, ou ainda em murais do colégio. O objetivo dessa produção coletiva é divulgar o gênero *podcast* como um veículo de informação e entretenimento, considerando as novas mídias.

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Nesta roda de experiências:

- Enumerem as informações estudadas sobre rádio e *podcast* e discutam a relevância de cada um.
- Relacionem o que foi aprendido com o eixo temático do projeto: mídiaeducação.
- Apresentem sua opinião sobre as atividades: preferências e possibilidades de melhorias, sugestões, propostas.

BNCC

Competências gerais: 4, 5, 7

Competências específicas: 1, 2, 3, 7

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG202), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG703), (EM13LGG704), (EM13LP11), (EM13LP15), (EM13LP21), (EM13LP37), (EM13LP39)

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a):
Língua Portuguesa

O propósito dessa atividade é levar o estudante a vivenciar o gênero *podcast*, por meio da escuta e seleção do que avaliar como mais interessante, possibilitando um movimento de apreciação dos textos pesquisados. Nesse caso, ele exercerá o papel da audiência, ou seja, do consumidor de *podcasts*. Incentive os estudantes a analisar a confiabilidade da informação, verificando se há divulgação de dados falsos e sem procedência, comparando diferentes fontes e mídias, com análise de *sites* e serviços checadores de informação. Explique que se trata de um exercício da curadoria de informações, fundamental quando se divulga meios de informação a outrem.

Destaque que se trata de metodologia qualitativa, já que o foco é coletar dados para estudar particularidades e tendências de um gênero discursivo materializado em práticas situadas.

As respostas são pessoais. O objetivo é o estudante retomar o que aprendeu sobre rádio e *podcast*, considerando finalidade, contexto sócio-histórico e alguns elementos composicionais e recursos da linguagem radiofônica. Ressalte que o eixo temático mídiaeducação envolve tanto saber operar novas mídias digitais como analisá-las criticamente, tanto em termos de qualidade de conteúdo como em relação à veracidade das informações veiculadas.

MÚSICA E MUSICALIDADE NAS REDES

SOMOS MÚSICA

Você já parou para refletir sobre o quanto a música envolve sua vida? Ela é um dos principais produtos culturais veiculados em rádios e também *podcasts*, vídeos, programas televisivos. Certamente, você tem suas músicas e estilos musicais preferidos. Além disso, deve haver muitas canções que lhe remetem a lembranças e sonhos, bem como a filmes, séries e outros produtos culturais que consome. Contudo, poderia definir uma trilha sonora para a sua vida? Ou melhor, uma trilha sonora que represente sua identidade?

Nesta atividade, você vai buscar relacionar trechos de diferentes letras de canções à sua identidade e personalidade. Essa atividade pode ser inspirada pelo seu sonho profissional e por suas aptidões. Observe o encaminhamento a seguir.

BNCC

Competências gerais: 3, 4, 8

Competências específicas:
1, 2, 3, 6

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG104), (EM13LGG201),
(EM13LGG301), (EM13LGG602),
(EM13LGG603), (EM13LGG604)

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Arte

Explique que as questões podem ser respondidas com pequenos trechos ou versos. Por exemplo, para responder à questão “Como você vê o futuro?”, alguém poderia utilizar versos da canção *Tempos Modernos*, do cantor Lulu Santos: “Eu vejo um novo começo de era / De gente fina, elegante e sincera / Com habilidade / Pra dizer mais sim do que não”.

ATIVIDADE EXPERIMENTAL MINHA TRILHA SONORA

Leia, no **Suplemento para o professor**, orientações para esta seção.

(A) Responda às seguintes questões com excertos de letras de canções:

1. Quem sou eu?
2. O que sinto quando estou feliz?
3. O que sinto quando estou triste?
4. Como vejo o futuro?
5. Qual é o meu sonho?
6. Minha vida pode ser resumida em:

(B) Registre sua resposta em folha separada e entregue ao(a) professor(a).

(C) Cada um irá sortear uma folha e tentará descobrir a qual colega as letras de canção se referem. Para ficar mais animado, vamos cantarolar as músicas conhecidas.

(D) Durante a dinâmica, quando o seu repertório musical for descoberto, compartilhe o que motivou suas escolhas.



PAULO MANZI

BNCC

Competência geral: 4

Competências específicas: 1, 4

Habilidades: (EM13LGG103),
(EM13LGG104), (EM13LGG401),
(EM13LGG403), (EM13LP01)

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a):
Língua Inglesa

MASHUP, REMIX, BOOTLEG

READING DICTIONARY ENTRY

Oriente os estudantes a fazer consultas em outros verbetes de dicionário (físico ou *on-line*). Chame a atenção deles para os significados das diferentes abreviaturas e símbolos utilizados para informar a classe gramatical, diferentes sentidos, pronúncia, sílaba tônica etc.

No universo digital, há diferentes textos que envolvem musicalização, desde videoclipes de bandas ou produzidos por internautas até uma série de animações e combinações musicais com finalidade artística, humorística, de contestação etc. Nesta etapa, vamos pesquisar três formas composicionais que envolvem o uso de recursos sonoros, sobretudo musicais. O que você já sabe sobre *remix*, *bootleg* e *mashup*? Para compreender o significado de cada uma dessas palavras ou para aprimorar seu entendimento, veja, a seguir, como o *Cambridge Dictionary Online* as define. Depois, construa uma aceção para tais modalidades composicionais e pesquise alguns exemplos.

LINGUAGEM VERBAL

O termo “verbete” pode se referir a cada entrada de um dicionário, enciclopédia ou glossário. Trata-se de um gênero constituído por um conjunto de acepções, definições, exemplos e outras informações específicas, construídas com linguagem objetiva, que, em geral, são determinadas pelo contexto. Por exemplo, uma enciclopédia pode trazer acepções ligadas a palavras, fatos históricos, invenções, conceitos científicos etc. Já um dicionário enfoca a significação do léxico de uma língua e/ou a transposição de uma língua a outra.

CIBERCULTURA

Mashup brasileiro

Raphael Bertazi é um publicitário e DJ brasileiro que ficou bastante conhecido pela produção de *mashups* com música brasileira e músicas populares do restante do mundo e, em alguns casos, *jingles* publicitários. Ele já misturou a banda brasileira É o Tchan e Franz Ferdinand, Ivete Sangalo e The Cure, Xuxa e Ramones e muitos outros. No canal do YouTube de Raphael Bertazi, é possível ouvir criativas e divertidas produções do DJ.

remix

verb [T]

UK /rɪˈmɪks/ US /rɪˈmɪks/



to use a machine or computer to change or improve the different parts of an existing music recording to make a new recording

+ Thesaurus: synonyms and related words

remix

noun [C]

UK /rɪˈmɪks/ US /rɪˈmɪks/



a piece of music that has been remixed

Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/remix>>. Acesso em: 28 nov. 2019.

bootleg

adjective

UK /ˈbuːt.leg/ US /ˈbuːt.leg/



bootleg adjective (ILLEGAL)

illegally made, copied, or sold:

bootleg

noun [C]

UK /ˈbuːt.leg/ US /ˈbuːt.leg/



a product that is illegally made, copied, or sold:

- Although Springsteen blocked the album's official distribution, bootlegs inevitably appeared.
- File-sharing isn't a crime, trading the bootlegs is.

bootleg

verb [I or T]

UK /ˈbuːt.leg/ US /ˈbuːt.leg/

-gg-



to illegally make, copy, or sell something:

- The movie's screenplay has been widely bootlegged.
- If we catch you bootlegging, we will inform the police.

Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/bootleg>>. Acesso em: 28 nov. 2019.

mashup

noun [C]

UK /ˈmæʃ.ʌp/ US /ˈmæʃ.ʌp/



mashup noun [C] (MUSIC)

a type of recorded music or video that consists of parts of different songs or images that have been combined:

- They created a mashup of all the artists who had performed on the show.

Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/mashup>>. Acesso em: 28 nov. 2019.

1. Espera-se que os estudantes compreendam que remixar é usar equipamento (máquina ou computador) para modificar ou melhorar partes de uma música, resultando em uma nova gravação, o remix. Já o *mashup* é uma mistura de músicas ou vídeos que formam uma nova música ou vídeo distinto. Tanto o remix como o *mashup* precisam de autorização dos detentores de direitos autorais das músicas utilizadas para tais estilizações. Quando não se obtém autorização e mesmo assim alguém insere alguma estilização desse tipo, denomina-se a versão criada de *bootleg*, pois se trata de uma obra produzida ilegalmente.

1 Explique o que você entendeu de cada modalidade composicional.

2 A palavra “remix” pode atuar como duas classes gramaticais. Note que no verbete “remix” não há exemplos de uso. Escreva duas frases para complementar e exemplificar seu uso: uma como verbo e outra como substantivo.

3 Pesquise um exemplo de remix e um de *mashup*, além de um *bootleg*, que, devido ao sucesso, acabou sendo autorizado, e compartilhe com os colegas.

PARÓDIA MUSICAL: DA TV PARA AS MÍDIAS DIGITAIS

MÃOS DADAS PARÓDIA

A análise de paródias é excelente para desenvolver as capacidades de apreciação e réplica, bem como a leitura inferencial. Leia, no **Suplemento para o professor**, orientações para esta seção, envolvendo tal gênero.

A paródia é uma recriação do texto do outro, com finalidade satírica ou humorística, para negar aquilo que imita, reinterpretar aquilo a que se refere ou reconstruir ou estilizar um fato. Pelo discurso paródico, artistas podem questionar valores preestabelecidos, exercitando o lado crítico do humor.

Em uma paródia, há paralelamente duas vozes, pois se dialoga com um texto-fonte, a voz original, inserindo nele uma nova voz que visa contestar, ridicularizar, criticar, subverter, com o objetivo de levar ao riso e/ou a uma reflexão, questionamento etc.

Em resumo, as paródias apresentam como características:

- Teor humorístico, crítico, irônico ou satírico sobre o objeto cultural parodiado.
- Vínculo com questões polêmicas de interesse coletivo.
- Recursos de intertextualidade, já que se trata da criação de um texto com base em outro existente.
- Aspectos interdiscursivos, pois estabelece o diálogo entre diferentes vozes e discursos.
- Foco no riso ambivalente, ou seja, que evoca, ao mesmo tempo, o cômico e a reflexão realista.

ENTRE ARTES

Além das paródias musicais, há paródias gráficas, construídas em cartuns, histórias em quadrinhos, tiras, fatos históricos, filmes etc. Há ainda paródias literárias, que modificam o conteúdo temático e, às vezes, a forma composicional de um texto literário. Nas redes, charges animadas, *videoclipes*, *mashups*, *jingles*, memes e outros textos recorrem ao recurso paródico para construção de sentido. Além disso, junto a paródias, é comum utilizar o **pastiche** e o **crossover**. O **pastiche** é o recurso de imitação de um estilo (formas, cores, estrutura textual etc.). O **crossover** remete a evento ou produto cultural que promove o encontro de dois ou mais personagens de universos ficcionais distintos, constituindo uma espécie de “mundo paralelo”.

1. Pesquisa e análise de paródia

Entre as paródias musicais de humor com finalidade satírica, o humorista brasileiro Marcelo Adnet é um especialista. Procure “Musical do jeitinho brasileiro” na internet, paródia produzida pelo artista. Ela foi construída a partir da música “O que é, o que é?”, de Gonzaguinha. Depois:

- Ouça e analise a canção original e a paródia, discriminando o que se mantém e o que é modificado na recriação paródica.
- Aponte usos da linguagem informal na paródia e explique o objetivo de se empregar tais recursos.
- Discuta qual é o tema da paródia e o que está sendo satirizado pelo humorista.

2. Resposta pessoal.

Sugestões:

Noun – I’m going to wait for the disco remix.

Verb – You’re choosy in the tracks you decide to remix.

3. Respostas pessoais. Como sugestão, os estudantes podem pesquisar, em plataformas de *streaming* de música, *playlists* com remixes e *mashup*, além de canais no YouTube, que utilizam tais recursos, como o que se apresenta no box #Cibercultura. Já um bom exemplo de *bootlegs* que passaram a ser autorizados é a oficialização de vários discos piratas do cantor norte-americano Bob Dylan, que inclusive deu o nome *The bootleg series*.

BNCC

Competências gerais: 3, 4, 5

Competências específicas: 1, 3, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG105), (EM13LGG301), (EM13LGG604), (EM13LGG701), (EM13LP01), (EM13LP03), (EM13LP15), (EM13LP16), (EM13LP18), (EM13LP28), (EM13LP37), (EM13LP45)

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

PERFIL



O humorista em foto de 2016, em São Paulo.

Marcelo Adnet é ator, roteirista, apresentador e humorista brasileiro. Tornou-se conhecido no país com o programa *15 minutos*, da extinta MTV Brasil, no qual fazia improvisos, imitações e paródias. Contratado atualmente da Rede Globo de Televisão, participou do *talk show Adnight* e do humorístico *Tá no ar: a TV na TV*.

2. Produção de paródia musical

Planejamento e textualização

- Em grupos, escolham uma nova canção como texto-fonte e elaborem uma paródia musical considerando o mesmo tema discutido.
- Durante a produção da paródia, observem a estrutura do texto-fonte e se orientem pela forma de composição, estilo e ritmo apresentados.

Revisão e edição

- Observem se os recursos linguísticos empregados e a estilização paródica estão coerentes com o tema e com a forma composicional da canção escolhida.

Edição e divulgação

- Depois da revisão, editem a paródia escrita para compartilhar com a turma. Caso queiram, o grupo pode preparar uma apresentação artística para o texto criado.

BNCC

Competências gerais: 3, 4, 5

Competências específicas:
1, 3, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG103), (EM13LGG104),
(EM13LGG301), (EM13LGG604),
(EM13LGG701), (EM13LGG704),
(EM13LP01), (EM13LP11),
(EM13LP15), (EM13LP28),
(EM13LP37), (EM13LP39),
(EM13LP45)

Número de aulas previstas: 4
Professores(as) envolvidos(as):
Língua Portuguesa e Arte

PODCASTS DE MÚSICA

INVESTIGAÇÃO PODCASTS DE MÚSICA

Leia, no **Suplemento para o professor**, orientações para esta atividade.

Um grande número de *podcasts* são informativos, assemelhando-se bastante a programas de rádio. Nessa categoria, são englobadas diversas temáticas, incluindo aqueles dedicados à música.

Nesta atividade, vocês vão pesquisar e analisar *podcasts* dedicados à música. Podem ser canais de *podcasts* específicos ou episódios produzidos por rádios *on-line*.

Organizem-se em grupos, sendo que cada um ficará responsável por investigar *podcasts* relacionados a dois estilos musicais: (1) música erudita e instrumental, (2) *dance* e eletrônica, (3) *black*, *soul* e *funk*, (4) *hip-hop* e *rap*, (5) *samba* e *pagode*, (6) *blues* e *jazz*, (7) *sertanejo* e *axé*, (8) *rock* e *reggae*, (9) *MPB* e música folclórica, (10) *gospel* e *pop*. Em alguns grupos, haverá estilos musicais complementares ou associados; em outros, não haverá essa aproximação.

O objetivo desta atividade é exatamente pesquisar e conhecer músicas e estilos que, em geral, não estão no repertório do nosso cotidiano. A ideia é analisar sem preconceito e, sobretudo, observar a qualidade do *podcast* selecionado.

Roteiro analítico

- Qual é o público-alvo do *podcast* escolhido?
- Qual sua duração e periodicidade de publicação?
- Qual é o formato-base: apresentação de um locutor, apresentação dialogada entre dois locutores, entrevista, painel (locutor e convidados) ou outro formato?
- Em quantas partes o *podcast* foi organizado?
- Descrevam a introdução e as transições entre as partes.
- Façam uma síntese do que se apresenta no desenvolvimento.
- Descrevam o fechamento do *podcast*.
- Há vinhetas, sons de fundo, trilha musical ou outros recursos sonoros?
- O(s) locutor(es) emprega(m) linguagem formal ou informal? Deem exemplos. Está condizente com o público-alvo? Por quê?
- Qual a opinião do grupo sobre o *podcast* analisado?

Em momento combinado com o(a) professor(a), compartilhem a pesquisa e as análises realizadas, utilizando as perguntas como roteiro de apresentação.



MARCEL LISBOA



PLAYLISTS COMENTADAS

Para que os áudios não fiquem longos demais, sugira aos estudantes que construam um "Top 5" ou até mesmo um "Top 3" com as músicas consideradas mais representativas do estilo pesquisado.

MÃOS DADAS PODCASTS

Em grupos, vocês produzirão em *podcast* uma *playlist* comentada de músicas de um dos estilos que pesquisaram na etapa anterior, com o objetivo de divulgar para a comunidade escolar a pesquisa realizada, oferecendo informações instrutivas sobre música e arte.

As equipes irão aprofundar a pesquisa para divulgar uma pequena *playlist* com trechos de músicas significativas nesse estilo. Observem as orientações a seguir.

Planejamento e textualização

- Considerem um tempo de duração entre 15 e 25 minutos.
- Planejem como serão a introdução (apresentação dos locutores e objetivos do *podcast*), o desenvolvimento (informações históricas sobre o estilo musical e *playlist* comentada) e o fechamento (considerações finais e despedida).
- Façam um roteiro do que será falado em cada uma das partes, considerando: (a) na apresentação do estilo musical selecionado, dar informações sobre origem (datas, país, artistas precursores etc.); (b) na *playlist* comentada, selecionar um trecho de cada canção escolhida, seguida de comentário crítico e analítico.
- Tenham em conta o tempo máximo para selecionar o número de canções a serem comentadas.
- Lembrem-se de que a linguagem deve estar adequada ao público-alvo estabelecido.

Textualização e revisão

- Com o roteiro em mãos, ensaiem as falas e calculem o tempo. Avaliem possíveis modificações a serem feitas.
- Em seguida, procedam com a gravação do *podcast* utilizando um *smartphone*. Será importante escolher um lugar silencioso e longe de interrupções.

Edição e hospedagem

- Para editar o *podcast*, o grupo pode usar os aplicativos de gravação presentes no *smartphone*, bem como outros recursos tecnológicos que sejam conhecidos.
- Considerando que o público-alvo é a comunidade escolar, o ideal é que os *podcasts* sejam hospedados em nuvem e divulgados na página da escola (caso exista), para que todos tenham acesso. Se não for possível, criem uma lista de distribuição, via aplicativo de mensagens, divulgando o trabalho realizado e indicando o *link* de acesso.

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Nesta roda de experiências:

- Cada grupo irá apresentar o *podcast* produzido, descrevendo o que aprendeu, além de explorar o que foi divertido e instrutivo e também quais foram as dificuldades e os obstáculos que surgiram.
- Comentem apreciativamente as produções dos colegas, enumerando pontos fortes e dando sugestões que podem ser incorporadas nas próximas produções.
- Para finalizar, individualmente, explicita quais, entre os outros recursos compositionais estudados, você considerou mais interessantes e como foi vivenciar a produção de um *podcast*. (Foi a primeira vez que produziu esse tipo de texto? O que achou desse meio comunicativo?)

BNCC

Competências gerais: 3, 4, 5, 7

Competências específicas:
1, 3, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG104), (EM13LGG105), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG602), (EM13LGG604), (EM13LGG701), (EM13LGG703), (EM13LP01), (EM13LP11), (EM13LP15), (EM13LP16), (EM13LP18), (EM13LP21), (EM13LP37), (EM13LP39), (EM13LP43), (EM13LP45)

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as):
Língua Portuguesa e Arte

Nesta atividade, o estudante sairá do papel de ouvinte para assumir, ainda de modo introdutório, o papel de *podcaster*, ou seja, de produtor de conteúdo para um formato específico, o *podcast*. Comente a importância da curadoria de informação, buscando em diferentes fontes, confiáveis e com procedência verificada, para fazer a checagem dos dados que serão divulgados na *playlist*. Oriente os estudantes a buscar *sites* oficiais de artistas, bem como confrontar possíveis informações sobre os estilos musicais com enciclopédias, dicionários, artigos científicos etc.

INFORMAÇÃO E ENTRETENIMENTO

MOMENTO DE RELAXAMENTO

O modo de vida moderno faz com que, muitas vezes, precisemos ficar sentados durante horas, por necessidade ou por sedentarismo. Além disso, o estresse diário do trânsito, do barulho das grandes cidades ou até mesmo do excesso de atividades tem afetado cada vez mais pessoas.

Por essas razões, a prática de atividades de alongamento e relaxamento tem sido mais e mais utilizada em escolas, empresas, terapias – e até mesmo por quem vive longe da agitação dos grandes centros urbanos – para auxiliar na saúde do corpo e da mente.

Na primeira parte desta atividade, vamos pesquisar *podcasts* ligados à saúde e ao bem-estar, elaborando, em grupos, uma sequência de exercícios de alongamento. Em um segundo momento, iremos pesquisar exercícios de meditação guiada a partir dos denominados sons binaurais, que podem contribuir para o relaxamento da mente, melhorando foco, memória e concentração.

BNCC

Competências gerais: 4, 8

Competências específicas:
2, 3, 5, 7

Habilidades: (EM13LGG201),
(EM13LGG202), (EM13LGG301),
(EM13LGG503), (EM13LGG704)

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a):
Educação Física

Nesta proposta, explora-se a prática do alongamento como atividade corporal que pode ser realizada diariamente. Os estudantes vão pesquisar sequências de exercícios, com a supervisão do(a) professor(a), e oferecer uma espécie de oficina para os colegas da turma. A ideia é que o alongamento também seja uma prática inserida como técnica de relaxamento ou aquecimento antes de realizar outras atividades. Espera-se que os estudantes explorem como benefícios: melhora da postura, aumento da flexibilidade, melhora da *performance* em outros esportes, alívio de dores, prevenção de lesões etc. Já a meditação guiada é uma prática corporal que visa ao equilíbrio entre corpo e mente, auxiliando no processo de autoconhecimento, bem como na autogestão socioemocional.

ATIVIDADE EXPERIMENTAL ALONGAMENTO E MEDITAÇÃO GUIADA

Organizem-se em dois grandes grupos: um irá pesquisar práticas de saúde e bem-estar e benefícios do alongamento; o outro se concentrará na prática de meditação guiada e nos benefícios dos sons binaurais. É importante subdividir as tarefas entre os membros do grupo.

Em data combinada, cada grupo apresentará os resultados e conduzirá uma sequência de exercícios de alongamento e uma prática de meditação guiada.



Pesquisar

- *Podcast* relacionado à saúde e ao bem-estar.
- Práticas de alongamento e relaxamento.
- *Podcast* de meditação guiada com sons binaurais.
- Benefícios dos sons binaurais e de práticas de meditação.

Elaborar

- Dicas de saúde e bem-estar que o *podcast* pesquisado pode oferecer.
- Uma sequência de exercícios de alongamento que podem ser feitos em qualquer lugar.
- Explicação concisa sobre benefícios dos sons binaurais.
- Breve orientação sobre a meditação guiada escolhida.

Realizar

- Compartilhamento dos resultados das pesquisas.
- Orientação e condução de uma sequência de exercícios de alongamento.
- Prática meditativa guiada escolhida.
- Conversa sobre as sensações físicas e mentais durante as atividades.



Essa atividade envolve o acesso ao texto transcrito na fonte original. Você poderá conduzir uma observação coletiva do site na sala de aula, se houver projetor e computador, ou, se preferir, pode sugerir que a atividade seja realizada previamente, nos moldes da sala de aula invertida, reservando o espaço da aula para discutir as questões.

O *podcast* jornalístico exige do repórter uma produção diversificada e um roteiro bem construído, com foco no resumo da informação e da análise de maneira atrativa para o público ouvinte.

Em todo o mundo, os jornais têm buscado apresentar tanto notícias diárias e semanais como construir reportagens organizadas em episódios, muitas vezes voltadas a públicos específicos, utilizando o recurso do *podcast*.

Por exemplo, a rede BBC tem origem britânica e atua em diferentes países do mundo. A seguir, você lerá a transcrição de um *podcast* veiculado por essa empresa jornalística.

Kalki Presents: My Indian Life

Episode: Election special

Hi! Remember me? Kalki! I was in your podcast feed for a while. Well... guess what? I'm back! Yes, you are listening to a brand new episode of My Indian Life from the BBC World Service. I'm Kalki Koechlin bringing new stories of being young in India in the 21st century. And bringing you the great news that you told us you liked our first series so much that our bosses simply had asked us to make another one. So thank you. Give us a couple of months and we will be back on your podcast feeds. But first something big is happening in India right now. Something we felt we simply couldn't ignore: a general election where close to nine hundred million voters will decide the future of their nation. One in each young Indians will matter a lot. So before we leave you again to go and make season two of My Indian Life, come with us... to the Cuckoo Club... and what is one of Mumbai's most happening suburbs Bhandup. The Cuckoo Club is a popular place for young people to experiment with alternative art but for today this place is home to My Indian Life and a panel of people who I hope will help you understand what really matters to young Indian voters as they approach this election. Stay with us!

Transcrição de trecho de áudio do *podcast* My Indian Life. Áudio disponível em: <<https://www.bbc.co.uk/programmes/p078878d>>. Acesso em: 22 dez. 2019.

1. Localize o nome da apresentadora e pesquise informações sobre ela.
2. Por que o primeiro nome da apresentadora ganha destaque no título do *podcast*? Espera-se que os estudantes infiram que, por ser uma atriz conhecida no contexto indiano, seu nome já no título serve de propaganda para o *podcast*.
3. Esse *podcast* é o primeiro feito por ela? Selecione informações que comprovem sua resposta.
4. Pesquise na internet informações contextuais sobre o canal de *podcast*: início da veiculação; possível público-ouvinte e objetivo da empresa jornalística.
5. Qual é a finalidade da *podcaster* com a série de episódios?
6. Se possível, escute essa parte do *podcast* e anote recursos sonoros que o aproximam do público-alvo.
7. Onde a *podcaster* se encontra na gravação? Por que razão, possivelmente, ela escolheu esse local?
8. Qual tema é foco desse episódio? Você considera a temática proposta, de fato, relevante para o público-alvo? Por quê?

A língua inglesa é considerada por muitos uma língua global ou mundial que nos possibilita acessar contextos comunicativos diversos, presentes em produtos culturais e tecnológicos que consumimos (músicas, filmes, mídias sociais, recursos tecnológicos etc.). Discuta com os colegas como a possibilidade de acessar *podcasts* de todo o mundo pode contribuir para a aprendizagem de uma segunda língua.

BNCC

Competência geral: 4

Competências específicas: 1, 4

Habilidades: (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG401), (EM13LGG403), (EM13LP01), (EM13LP13), (EM13LP14)

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Inglesa

1. Filha de franceses, Kalki Koechlin é uma escritora e atriz nascida na Índia e naturalizada francesa. É amplamente conhecida na Índia por conta de sua atuação em Bollywood, a indústria indiana do cinema, denominação que remete à fusão de Bombaim (nome anterior da cidade de Mumbai) e Hollywood.

3. Não. Esse *podcast* inicia uma segunda fase da série denominada *My Indian Life*. Expressões como "Remember me?", "I'm back!", "you are listening to a brand new episode of My Indian Life", "our first series" e "we will be back on your podcast feeds" comprovam a resposta.

4. A primeira temporada iniciou em 16 de julho de 2018. O foco está nos ouvintes indianos, público-ouvinte principal, além daqueles que se interessam por questões juvenis, multiculturais e linguísticas. Mostre para os estudantes que o *podcast* é veiculado pela seção "World service" da empresa jornalística BBC. Trata-se de um espaço com a finalidade de divulgar notícias e informações relacionadas a questões externas ao Reino Unido, país de origem dessa mídia jornalística.

5. Ela pretende trazer novas histórias de jovens indianos contemporâneos ("I'm Kalki Koechlin bringing new stories of being young in India in the 21st century").

6. Caso os estudantes possam escutar o *podcast*, prepare uma atividade de *listening* a partir da sequência do vídeo, se considerar pertinente. Explore músicas de fundo, de transição, a locução rápida e vibrante do início, as palmas como som de fundo, bem como o sotaque indiano dela e, na sequência, os participantes da entrevista, demonstrando como a língua inglesa está presente em diferentes culturas.

7. Considerando a finalidade da *podcaster*, ela escolhe o Cuckoo Club, um lugar popular para jovens ("The Cuckoo Club is a popular place for young people [...]"), exatamente para focar o contexto juvenil e, certamente, encontrar pessoas com o perfil que ela pretende destacar na programação.

8. O tema refere-se às eleições indianas. O posicionamento é pessoal, porém espera-se que os estudantes considerem a participação política juvenil como fundamental.

Com a ampliação do acesso popular às redes, muitas comunidades e coletivos vislumbraram uma possibilidade de atuar junto ao seu entorno ou em grupos com objetivos comuns, já que criar uma *web* rádio ou canal de *podcast*, por exemplo, é muito menos burocrático e demorado do que autorizar e regulamentar uma rádio comunitária.

As rádios *on-line* e canais de *podcasts* deram voz às periferias, às comunidades indígenas e coletivos de diferentes ordens, sendo um espaço de debate, preservação cultural e divulgação de informação e entretenimento com foco nesses públicos.

BNCC

Competências gerais: 4, 5, 7

Competências específicas:
1, 2, 3, 7

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG202), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG702), (EM13LGG704), (EM13LP11), (EM13LP13), (EM13LP14), (EM13LP15), (EM13LP21), (EM13LP25), (EM13LP37)

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a):
Língua Portuguesa

O foco dessa atividade é ajudar o estudante a perceber o papel social e cidadão que o rádio e as novas mídias podem exercer como meios de comunicação voltados às necessidades de grupos específicos, levando informação, cultura, entretenimento a locais de difícil acesso, por exemplo, ou ainda sendo um propagador de culturas periféricas e populares. Pode-se sugerir o site <<http://www.rádios.com.br>> como fonte para pesquisar diferentes rádios *on-line*.

BNCC

Competências gerais: 4, 5

Competências específicas: 1, 3

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG301), (EM13LP01), (EM13LP13), (EM13LP14), (EM13LP15)

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a):
Língua Portuguesa

WEB RÁDIOS E PODCASTS COMUNITÁRIOS

MÃOS DADAS PESQUISA E PAINEL COLETIVO

Uma *web* rádio ou rádio *on-line* pode referir-se a uma rádio comercial convencional, que também transmite áudio pela internet, ou a uma rádio que só existe na *web*. Uma “rádio na *web*” remete aos *sites* de rádios que não produzem conteúdo para a rede. Além dessas diferenças básicas, é importante considerar que hoje há *web* rádios com conteúdo ao vivo, programas de rádio e *playlists* transmitidos via *streaming* e canais de *podcasts* com programas que se assemelham àqueles veiculados no rádio convencional.

Nesta atividade, em grupos, vocês vão pesquisar diferentes rádios e *podcasts* voltados a comunidades específicas para construir um painel coletivo. Para isso, considerem as orientações a seguir.

- Seleccionem rádios *on-line* e *podcasts* voltados a comunidades ou a coletivos específicos.
- Escolham um episódio para analisar seguindo o roteiro analítico proposto na Vivência 2. Analisem também a composição da página em que o *podcast* está hospedado, sua sinopse, recursos visuais e informações contextuais.

Reservem essa análise, pois ela será retomada na próxima etapa.

- De posse dos materiais analisados, discutam as diferentes finalidades de cada mídia, suas contribuições para as comunidades locais ou determinados grupos e coletivos, analisando o alcance cidadão dessas iniciativas.
- Após a discussão, construam um painel sobre possíveis formas de atuação do rádio articulado a diferentes mídias, que podem constituir usos responsáveis de comunicação de massa.

PROGRAMA DE RÁDIO: ROTEIRIZAÇÃO

LEITURE-SE ROTEIRO E SCRIPT Nesta atividade, os estudantes produzirão um roteiro a partir da análise de um *podcast* pronto. Incentive-os a considerar se houve, de fato, um *script* no *podcast* escolhido ou se a fala foi mais improvisada. É importante, também, que eles comparem *scripts* que demonstram um planejamento inicial com outros que não utilizam esse recurso.

Os programas de rádio são planejados em roteiros e *scripts* que servem de guia para a apresentação do locutor. Trata-se de uma espécie de guia que serve para elaborar qualquer peça radiofônica: um programa, uma vinheta, uma chamada etc. A roteirização serve para construir uma prévia escrita do que o programa pretende apresentar. Além das falas do locutor, em um roteiro, descreve-se todo o trabalho técnico que acompanha a peça: as músicas que irão ao ar, os momentos de locução, as vinhetas do programa, os efeitos sonoros, os *spots* publicitários (propaganda para rádio) etc.

O *script* ou lauda radiofônica é a parte escrita do roteiro. É uma espécie de passo a passo utilizado para dar coesão à peça radiofônica. Nele constam todas as indicações técnicas para o operador de som (momento de entrar uma vinheta, uma trilha, o tempo de cada música etc.), o texto do locutor, momentos de programas gravados (entrevistas, comerciais etc.) e tudo o mais que possa compor a peça de rádio exatamente na ordem em que deve ocorrer. O *script* orienta a gravação e evita a ocorrência de erros em programas ao vivo.

Muitos *podcasts* também são planejados utilizando esse processo de roteirização, o que dá maior credibilidade ao formato, já que isso torna o produto final mais preciso, coerente e bem-acabado. Vamos ler o trecho de um modelo de *script*, publicado no livro *Voz e roteiros radiofônicos*, dos especialistas em rádio Carmen Lucia José e Marcos Julio Sergl.

Desafio de leitura

Construir, em trios, um *script* a partir de um *podcast* analisado, tomando como modelo o roteiro a seguir.

Redator	Data	Programa	Matéria	Tempo
LOC			A MÚSICA SEGUNDO TOM JOBIM É O TÍTULO DE UM FILME DOCUMENTÁRIO COM DIREÇÃO DE NELSON PEREIRA DOS SANTOS E DORA JOBIM . A WEB RÁDIO FAPCOM ESTENDE O TÍTULO PARA MAIS UMA PROGRAMAÇÃO MUSICAL PORQUE A OBRA ASSINADA POR TOM JOBIM É UM DOS GRANDES EMBLEMAS DA MÚSICA BRASILEIRA. AS PRIMEIRAS SÃO CANÇÕES ASSINADAS SÓ POR TOM JOBIM . PRIMEIRO, FALANDO DE AMOR NA VOZ DE NEY MATOGROSSO. DEPOIS É A VEZ DA VOZ DE ROSA PASSOS COM A CANÇÃO ESTE SEU OLHAR . E MAIS UMA: NA VOZ DE MILTON NASCIMENTO, ACOMPANHADO DO JOBIM TRIO , A CANÇÃO SAMBA DO AVIÃO	
TÉC			MÚSICA 1. FALANDO DE AMOR – NEY MATOGROSSO – (2':58") 2. ESTE SEU OLHAR – ROSA PASSOS – (3':22") 3. SAMBA DO AVIÃO – MILTON NASCIMENTO E JOBIM TRIO – (3':08") VINHETA DA RÁDIO 4. ÁGUAS DE MARÇO – ART GARFUNKEL – (2':58") 5. ÁGUAS DE MARÇO – PERI RIBEIRO E LENI ANDRADE – (3':13") 6. ÁGUAS DE MARÇO – ZÉ RAMALHO – (3':25")	
LOC			UM DOS GRANDES SUCESSOS DE COMPOSIÇÃO DE TOM JOBIM: ÁGUAS DE MARÇO . NA PROGRAMAÇÃO MUSICAL DA WEB RÁDIO FAPCOM EM TRÊS INTERPRETAÇÕES: PRIMEIRO, NAS VOZES EM DUETO DE PERI RIBEIRO E LENI ANDRADE . EM SEGUIDA, A VERSÃO INTERNACIONAL COM ART GARFUNKEL . FECHANDO O PRIMEIRO BLOCO, A VERSÃO DE ZÉ RAMALHO PARA A COMPOSIÇÃO ÁGUAS DE MARÇO . VINHETA DA RÁDIO	

JOSÉ, C. L.; SERGL, M. J. *Voz e roteiros radiofônicos*. São Paulo: FAPCOM; Paulus, 2019. [ePub]

Interpretação

- Identifiquem abreviações e o que significam.
- Analisem como se dá a marcação do tempo.
- Levantem hipóteses sobre o uso de *bold* em determinadas palavras.

Resposta pessoal.

Apreciação e ideias

- Avaliem o *script* e analisem o que poderia ser modificado ou complementado.

Resposta pessoal.

Experimentação

- Escolham um trecho de um dos episódios de *podcasts* analisados e elaborem, com base no que ouvem, o *script* do roteiro do programa. Façam o movimento invertido, ou seja, a partir de um programa pronto, identifiquem o processo de roteirização.

Avaliação

Espera-se que os estudantes percebam a necessidade de pesquisar, criar uma pauta, descrever as falas do locutor, inserir as ações do técnico de som, demarcar ênfases e outros aspectos para o locutor.

- Apresentem os *scripts* organizados em cada trio.
- Discutam como pode ser um processo de roteirização de programa de rádio.

A abreviação "téc." remete ao técnico de som e "loc." ao locutor. Os minutos são marcados com plicas (sinais gráficos matemáticos) simples (') ou duplas (''). Esclareça que o correto é marcar minutos e segundos com "min" e "s". Contudo, por economia de espaço, é de uso recorrente, em laudas radiofônicas, o uso desse sistema de marcação. O destaque em *bold* remete a termos que o locutor precisa dar ênfase. Explique também que o *script* é escrito em caixa-alta para facilitar a leitura.

BNCC

Competências gerais: 4, 5, 7

Competências específicas:
1, 3, 7

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG103), (EM13LGG104),
(EM13LGG301), (EM13LGG302),
(EM13LP15)

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a):
Língua Portuguesa

Após ter vivenciado o papel de ouvinte e de *podcaster*, agora o estudante é convidado a interagir com o *podcaster* de um dos textos analisados, atuando como audiência engajada e ativa e experimentando outra forma de comunicação *on-line* que aproxima produtores de conteúdos de seus consumidores. Além disso, trata-se de uma atividade de escrita argumentativa, na qual o estudante deverá utilizar não somente um bom embasamento de seus argumentos, mas também uma linguagem que esteja a serviço da cooperação e da colaboração *on-line*, por meio de sugestões, críticas, solicitações.

As respostas são pessoais. O objetivo é que o estudante retome aspectos do gênero *podcast* aprendidos e empregados em sua produção, justificando suas escolhas. Depois, será importante promover uma discussão sobre os *podcasts* produzidos para comunidades e coletivos específicos, buscando ressaltar tanto o conteúdo informacional veiculado como práticas de entretenimento ligadas à valorização cultural e ao fato de tais produções darem visibilidade e voz a tais grupos. Retome, a partir disso, a importância das novas mídias para a expansão do rádio e de sua função social e cidadã.

INTERATIVIDADE: PODCASTER E OUVINTE

DESAFIO CRIATIVO COMENTÁRIO CRÍTICO

Nas rádios *on-line*, é possível oferecer o serviço radiofônico ao vivo ou por *podcast* (programação gravada). A interatividade com o ouvinte aumenta, tanto pelos recursos visuais e multimodais utilizados na página (som, imagem fixa ou em movimento, vídeos, fotografias, textos verbais, infográficos etc.) como pelos canais de comunicação, como comentários, fóruns, enquetes, *e-mails*, redes sociais etc.

É comum que os ouvintes de *podcast* criem uma relação próxima com os *podcasters*, tal como ocorre entre blogueiros/influenciadores e seus seguidores. Os ouvintes sugerem temas para os episódios e até participam de gravações. O nome *podosfera* representa a comunidade de ouvintes e produtores desse tipo de conteúdo.

Entre os *podcasts* pesquisados e analisados até aqui, escolha o seu preferido. Analise as formas de interação com o ouvinte e eleja um episódio sobre o qual irá escrever e enviar um comentário crítico. Você poderá fazer um elogio, solicitar mais informações sobre determinado aspecto, dar sugestões ou discordar de algum ponto discutido. Em caso de discordância, será muito importante utilizar da polidez e da empatia para apresentar sua opinião, fundamentando-a em um argumento sólido. Deixe claro que seu posicionamento tem o intuito de participar da discussão contribuindo para o tema.

Planejamento

- Organize a sequência de seu comentário em: (1) introdução (apresentação pessoal e inserção do tema do seu comentário ou seu ponto de vista inicial); (2) desenvolvimento (argumento ou descrição da solicitação ou do elogio); (3) conclusão (fechamento do argumento/exposição e agradecimento pelo canal de comunicação aberto ao ouvinte).

Textualização e revisão

- Durante a construção do comentário, observe a estrutura das sentenças (informação, ação/estado, informação) e a conexão entre elas (conjunções e pontuação).
- Observe a sequência lógica entre os parágrafos, considerando o uso de conectivos e marcadores de tempo, lugar, posicionamento.
- Avalie as relações de concordância, a ortografia e a acentuação das palavras. Se necessário, consulte um dicionário.

Edição

- Depois da revisão, envie o comentário para o *podcaster* escolhido e aguarde resposta ou comentários de outros ouvintes.

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Nesta roda de experiências:

- Retomem discussões anteriores sobre rádio e *podcast* e acrescentem informações aprendidas sobre composição da página, roteiro e *script*, interatividade e sobre tipos específicos de *podcasts*, com finalidades sociais e cidadãs.
- Relacionem o que foi aprendido com o eixo temático do projeto: mídiaeducação.
- Apresentem sua opinião sobre as atividades: preferências e possibilidades de melhorias, sugestões, propostas.

MARCEL LISBOA



As atividades desta vivência são voltadas integralmente ao produto final. Todas são constituídas de explicações detalhadas, de modo processual, sendo flexíveis ao contexto da turma e da escola, caso precisem ser adaptadas. Além disso, as etapas valorizam o pensamento computacional, já que, a cada momento proposto, os estudantes precisarão analisar contextos, compreender princípios, propor soluções, pensar recursivamente, ordenar e sequenciar ações para criar o

PRODUZINDO UMA WEB RÁDIO ESCOLAR

projeto almejado, com foco na solução de problemas, entre outras ações. Também é promovido o desenvolvimento da argumentação como estratégia de coconstrução do conhecimento, buscando a seleção de dados e informações pertinentes e fundamentadas.

A FALA PÚBLICA: LOCUTOR DE RÁDIO

Iniciaremos a produção de uma *web rádio* analisando o principal recurso linguístico utilizado em produções radiofônicas: a linguagem falada. Para isso, vamos pesquisar alguns elementos que se relacionam à emissão de sons, bem como a estratégias específicas empregadas em diferentes tipos e estilos de locução radiofônica.

O objetivo desta atividade é proporcionar uma breve experimentação sobre usos da fala no contexto do rádio, servindo de reflexão inicial sobre o tipo de programação que poderemos propor em uma rádio *on-line* voltada para o espaço escolar.

BNCC

Competências gerais: 4, 5

Competências específicas:
1, 2, 3, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG103), (EM13LGG104),
(EM13LGG201), (EM13LGG301),
(EM13LGG603), (EM13LGG604),
(EM13LGG703), (EM13LGG704),
(EM13LP16)

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as):
Língua Portuguesa e Arte

ATIVIDADE EXPERIMENTAL PESQUISA E PERFORMANCE

A atividade está organizada em duas partes. A primeira apresenta os passos da pesquisa que você fará individualmente. Para realizá-la, será importante consultar um dicionário e também pesquisar aspectos ligados a “técnicas vocais” e a “tipos de locução”. Na segunda parte, em grupos, vocês colocarão em prática os elementos pesquisados por meio de uma *performance* de locução radiofônica.

Parte 1: Questões orientadoras da pesquisa Leia, no Suplemento para o professor, orientações gerais para as questões da parte 1.

1

Que técnica facilita a emissão correta da voz para um locutor?

2

De que forma o relaxamento e o aquecimento vocal contribuem para o bom funcionamento do aparelho fonador?

3

Considerando o contexto da linguagem radiofônica, façam, com a ajuda de um dicionário, um glossário dos termos a seguir: impositação, projeção, articulação, inflexão, acento tônico, palavra de valor, modulação e ritmo.

4

Agora, façam um segundo glossário sobre os tipos de locução para rádio: apresentador; esportivo; entrevistador; noticiarista; comercial. Especifiquem o tipo de voz mais frequente em cada estilo de locução.

Essa atividade pode ser realizada em parceria com o(a) professor(a) de Biologia, que pode também esclarecer aspectos do aparelho fonador e seu funcionamento. Pode-se explorar que pulmões, traqueia, laringe, lábios, dentes, alvéolos, palato duro, palato mole, parede rinofaríngea, ápice da língua, raiz da língua e nariz compõem o aparelho fonador, responsável pela fonação humana. Explique que o ar é expelido pelos pulmões, passando pela traqueia, até chegar à laringe, onde encontra as pregas vocais, que podem estar abertas ou fechadas, o que interfere no tipo de som produzido.

Parte 2: Performance

- Definam, por sorteio, um tipo de locução para cada grupo.
- Cada equipe deverá criar um microrroteiro para representação do estilo de locução sorteado.
- Utilizem as técnicas de roteirização e coloquem em prática elementos da pesquisa.
- Gravem o exemplo e, em momento combinado com o(a) professor(a), apresentem para a turma.
- Analisem os efeitos e os usos da oralidade e comentem o que pode ser aprimorado para as próximas produções.

BNCC

Competências gerais: 4, 5, 7

Competências específicas:
1, 2, 3, 7

Habilidades: (EM13LGG104),
(EM13LGG201), (EM13LGG202),
(EM13LGG301), (EM13LGG302),
(EM13LGG304), (EM13LGG305),
(EM13LGG701), (EM13LGG702),
(EM13LP12), (EM13LP15),
(EM13LP16), (EM13LP25),
(EM13LP28), (EM13LP43),
(EM13LP45)

Número de aulas previstas: 6

Professor(a) envolvido(a):
Língua Portuguesa

Será muito importante discutir com os estudantes os propósitos da *web* rádio da escola, que poderá se tornar um projeto permanente, caso ainda não exista. Explore com a turma a importância desse tipo de veículo de comunicação, bem como a responsabilidade e a ética que devem estar envolvidas na disseminação de informações. Com as novas tecnologias, é preciso compreender que uma *web* rádio, se, de fato, for implementada, poderá ultrapassar os muros da escola. Para a discussão temática, peça que enumerem o que é relevante para a escola, todo o corpo discente, professores, funcionários, e questione-os como uma *web* rádio pode contribuir com essa comunidade. Discuta, por exemplo, o que dos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva pode ser interessante para o público-alvo. Esse tipo de reflexão interfere diretamente no perfil de cada programa. Retome dimensões técnicas analisadas em *podcasts* e rádios, aspectos críticos e criativos discutidos nas vivências anteriores, considerando as novas mídias, no caso o *podcast*, como foco dessa produção colaborativa. Enfatize que a *web* rádio é um projeto de autoria, envolvendo, por isso, protagonismo e reconhecimento das dimensões éticas e estéticas envolvidas. Uma sugestão que pode auxiliar os estudantes é o *podcast* “Radiofobia”, que ensina, justamente, a fazer *podcasts*.

COMO CRIAR UMA WEB RÁDIO?

MÃOS DADAS PLANEJAMENTO INICIAL

Nesta etapa, começaremos a produção coletiva de uma *web* rádio escolar, focando no planejamento temático e na organização de papéis e tarefas. Será preciso responder a algumas questões, que podem ser pensadas previamente, de modo que, em dia marcado, todos já tenham feito algumas pesquisas e refletido sobre os aspectos necessários para o bom andamento dessa reunião, organizada em dois momentos distintos.

1. Composição, conteúdo temático e estilo da *web* rádio

Em dia combinado, discutam questão a questão. Pode-se eleger alguns estudantes como escribas, para registrar a síntese dos principais pontos abordados na lousa. Primeiro, definam a finalidade e o nome da *web* rádio, os recursos a serem utilizados e onde será hospedada. Depois, procedam com a definição da programação e das questões de linguagem e estilo.

- Qual a finalidade de uma *web* rádio escolar?
- O que a programação de uma *web* rádio escolar pode apresentar?
- Por ser semanal, como a programação pode manter a atualidade para o ouvinte-estudante?
- Quais sugestões de nomes dariam para a *web* rádio?
- Quais recursos tecnológicos serão necessários para gravar e editar os programas?
- Onde podemos hospedar nossa *web* rádio?
- Como será a interatividade com o ouvinte da rádio?
- Quais serão os programas? Qual será o tema de cada um?
- Quais serão as equipes específicas de cada programa e temática?
- Os programas ocorrerão em todas as edições da rádio ou a cada semana haverá um programa com um tema diferente?
- Quantos minutos de duração cada programa terá?
- Quem serão os locutores e quais estudantes farão parte da equipe técnica (redatores, técnicos de som, gravadores e editores)?
- Que características de estilo e linguagem devem ser orientadoras de todos os programas?
- Como será a vinheta geral da *web* rádio? Quem irá produzi-la?

2. Cronograma e organização da produção

Organizadas as equipes incumbidas de cada programa e temática, bem como estilo e recursos de linguagem, o próximo passo é combinar o cronograma de trabalho: período para pesquisa, produção de roteiros, gravação, edição, apresentação para toda a equipe, correção e divulgação ao público.

- a) Esta parte pode oferecer alguns obstáculos, caso não estejam disponíveis celulares para a gravação de podcasts, além de computadores para instalação de aplicativos sugeridos para a edição de áudio. Para solucionar tal problema, recomendamos que você elabore um cronograma de gravação, em que, a cada dia, um grupo grave o podcast de seu programa. Para isso, será necessário apenas um aparelho. Não havendo a possibilidade de edição de áudio, é importante solicitar aos estudantes que

PLANEJAMENTO DA PROGRAMAÇÃO

MÃOS DADAS PESQUISA E ROTEIRO

Nesta etapa, iniciaremos a pesquisa de conteúdo e a produção de roteiros.

ensaie bastante o roteiro, para evitar a necessidade de regravar. Explique a eles que o podcast será publicado sem interferência no áudio. Isso implica que, possivelmente, haverá ruídos e algumas questões relacionadas à linguagem falada. Assim, a web rádio será uma espécie de protótipo que poderá ser aprimorado como projeto permanente da escola em momento oportuno.

Parte 1: Pesquisando conteúdo

Cada equipe, considerando o tema de seu programa, deverá definir a pauta temática da seguinte forma:

- Determinem o tema geral.
- Façam uma sinopse do que poderá ser abordado.
- Discutam como poderá ser feito o encaminhamento da pauta.
- Pesquise e indiquem as fontes de pesquisa.

Retome alguns princípios estudados nas vivências anteriores sobre a construção da lauda radiofônica. Além disso, comente que, do lado esquerdo, além de indicar o responsável (locutor ou técnico), pode-se acrescentar, em letras minúsculas e sem *bold*, orientações relacionadas ao estilo da linguagem oral a ser empregada, como: se a locução deverá ser masculina ou feminina, qual será o timbre ou tipo de voz (adulto, jovem, criança, idoso, etc.), sugestões para a entonação (formal, informal, alegre, sóbria, engraçada, triste etc.) etc.

Parte 2: Produzindo o roteiro

Depois de definida a pauta, iniciem a produção do roteiro, tendo em conta o tempo máximo para o programa. Considerem a vinheta criada para a web rádio, que deve ser sempre a mesma, a vinheta de início, a apresentação do(s) locutor(es), a introdução do tema, o desenvolvimento, o encerramento, a despedida do público e o anúncio geral do próximo programa. Preparem ainda os pontos em que haverá vinhetas de transição. O(A) professor(a) vai orientar alguns procedimentos a serem seguidos.

GRAVAÇÃO E EDIÇÃO DE ÁUDIO

MÃOS DADAS RECURSOS TECNOLÓGICOS

Nesta etapa, a ênfase estará no uso dos recursos tecnológicos para gravar e editar arquivos de áudio, sendo também essencial preparar a voz e treinar os usos da oralidade conforme roteiro produzido para que o programa esteja adequado.

Parte 1: Relaxamento, aquecimento e treino

O primeiro e mais importante ponto para uma gravação de áudio ser bem-sucedida é o cuidado com a voz. Retomem pesquisas feitas durante o projeto e relembrem técnicas de relaxamento e preparação vocal. Procurem manter a garganta hidratada com consumo frequente de água.

Depois, o locutor (ou locutores e possíveis entrevistados) deverá ensaiar o programa, tendo como base o *script* previamente produzido. Gravem em captura de áudio mais simples, para avaliar recursos da linguagem oral que podem ser utilizados na locução.

A partir de então, discutam possíveis intervenções a serem feitas, considerando usos linguísticos, bem como tempo e sequência das informações.

Parte 2: Gravação e recursos tecnológicos

Em um ambiente confortável e silencioso, preferencialmente com boa acústica, reúnam os participantes envolvidos com a locução para iniciar a gravação oficial.

Vocês precisarão de um computador ou celular com boa captura de áudio. Um bom microfone também se faz necessário. A escola pode oferecer algum equipamento emprestado. Caso não seja possível, pode-se utilizar microfones do próprio celular ou fones de ouvido; contudo, a qualidade de áudio pode ficar comprometida se houver mais de dois locutores participando. Se forem usar fone de ouvido ou microfone *headset*, procurem posicioná-lo acima ou abaixo da boca, pois isso diminui os ruídos de sopro durante a gravação.

BNCC

Competências gerais: 4, 5, 7

Competências específicas: 1, 2, 3, 7

Habilidades: (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG202), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG304), (EM13LGG305), (EM13LGG701), (EM13LGG702), (EM13LP12), (EM13LP13), (EM13LP14), (EM13LP15), (EM13LP16), (EM13LP25), (EM13LP28), (EM13LP43), (EM13LP45)

Número de aulas previstas: 6

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Retome com os estudantes *sites* que disponibilizam alguns recursos e trilhas sonoras sugeridos em atividades anteriores.

Pode-se fazer uma contagem prévia para o tamanho do *script*, considerando que o tempo médio de leitura é de 160 a 180 palavras por minuto; ou que uma linha de 65 toques equivale a 4 a 5 segundos; ou que uma lauda com 12 linhas corresponde a 1 minuto.

BNCC

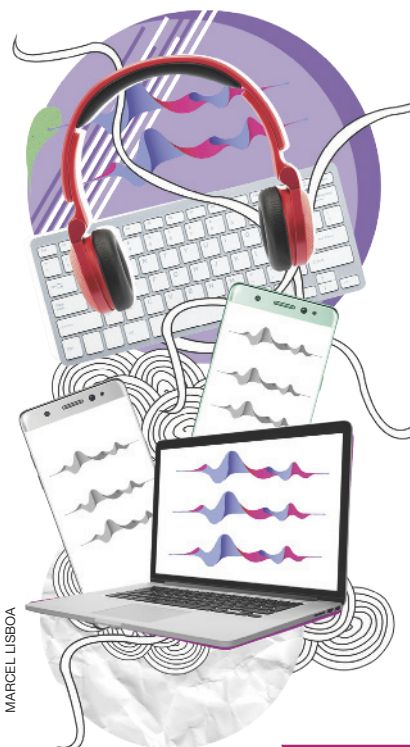
Competências gerais: 4, 5, 7

Competências específicas: 1, 2, 3, 7

Habilidades: (EM13LGG104), (EM13LGG105), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG701), (EM13LGG703), (EM13LP12), (EM13LP13), (EM13LP14), (EM13LP15), (EM13LP16), (EM13LP25), (EM13LP28), (EM13LP43), (EM13LP45)

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa



Parte 3: Edição de áudio e efeitos sonoros

O primeiro passo é manter mais de uma cópia do arquivo de áudio original antes de iniciar a edição, caso ocorra algum problema. Depois, transfiram uma cópia do arquivo de áudio original para o editor sugerido ou outro da preferência da turma. Em seguida, será importante ajustar a qualidade do áudio, considerando, se necessário: amplificar o som; reduzir ruídos do ambiente ou microfone; nivelar picos altos e baixos; ajustar os graves e agudos; inserir os efeitos sonoros, vinhetas, músicas, som de fundo etc. Ao final, ouçam várias vezes para ter certeza de que a qualidade do áudio está adequada a um programa de *web rádio*.

APRESENTAÇÃO DA WEB RÁDIO ESCOLAR

MÃOS DADAS EXPOSIÇÃO ORAL E DIVULGAÇÃO

Quando os programas estiverem prontos e editados, antes de divulgá-los para a comunidade escolar, vocês os apresentarão para os colegas e professores para discutir adequação, ordem entre os programas e possíveis ajustes que ainda se façam necessários.

Planejamento

1. Textualização de texto-roteiro

Elaborem um texto-roteiro para organizar a sequência da exposição oral, considerando todo o processo de trabalho: pesquisa, pauta, roteiro, gravação e edição. O texto-roteiro serve de base para a apresentação, mas não deve ser lido. É necessário apresentar:

- Tipo do programa.
- Objetivo.
- Planejamento, gravação e edição.
- Dificuldades enfrentadas.
- Principais aspectos aprendidos.
- Referências pesquisadas.

A escuta atenta de todos durante a apresentação dos áudios é muito importante. Se possível, fotografem e registrem esse momento.

2. Audição do programa

- Cada grupo colocará o áudio editado para seus integrantes ouvirem.
- Todos devem comentar o programa, apontando os pontos fortes e o que pode ser melhorado na segunda edição.
- Se ainda houver necessidade, pode-se apontar correções.

3. Linguagem oral

Durante a apresentação, será importante:

- Direcionar o olhar para a plateia.
- Fazer uso de tom de voz audível e receptivo ao outro.
- Falar pausadamente, com boa articulação das palavras.
- Apresentar postura corporal ereta, transmitindo segurança.
- Empregar gestos moderados na explicação do áudio.

4. Edição final, publicação e divulgação

Após ouvir os programas produzidos, retomem os combinados coletivos iniciais e procedam com a edição final, se necessário, e escolham a melhor forma de hospedar e divulgar a rádio para a comunidade.

Procedam com a divulgação da *web rádio* produzindo cartazes impressos e digitais para a comunidade. Será importante destacar o nome da rádio, seu objetivo, a programação e as datas e horários em que cada programa será disponibilizado, além das formas de acesso (*site*).



MARCEL LISBOA

BNCC

Competências gerais: 4, 5, 7

Competências específicas: 1, 2, 3, 7

Habilidades: (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG701), (EM13LGG703), (EM13LP15), (EM13LP16), (EM13LP25)

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Nessa apresentação pode haver um momento para discutir a viabilidade de cada programa produzido e como será o processo de implementação real da *web rádio* ou da divulgação do protótipo criado. É provável que os estudantes tenham envolvido outras áreas, além das Linguagens, por isso será fundamental organizar a apresentação para outros professores. Além disso, os estudantes podem utilizar outros recursos relacionados ao momento de divulgação científica, como a elaboração de um resumo de quatro a cinco linhas sobre o projeto envolvendo a criação da *web rádio*, sendo acompanhado de seu *abstract*, ou seja, a versão em inglês.

Pode-se sugerir o Soundcloud, que oferece até três horas de armazenamento gratuito, contando com ferramentas semelhantes às de redes sociais (comentários e estatísticas de audiência). Outra possibilidade é hospedar no YouTube ou na página da escola, se houver. Caso isso seja um pouco complicado, pode-se criar a transmissão por alto-falantes na escola, nos horários de entrada, intervalo e saída.

Avaliação e autoavaliação

Avaliando o projeto

Esse momento refere-se à avaliação da turma, considerando uma comunidade instituída. Juntos, eles deverão retomar as perguntas mobilizadoras e criar uma resposta coletiva. Para isso, podem eleger um escriba para ir anotando na lousa palavras-chave. Depois, coletivamente, eles podem formular as respostas a partir de tais termos. Retome as vivências e as etapas. Se houver registro fotográfico, pode ser um ótimo momento para apresentar o portfólio das atividades para os estudantes.

BNCC

Competências gerais: 4, 7

Número de aulas previstas: 2

Professores(as) envolvidos(as):
Educação Física, Arte, Língua
Inglêsa, Língua Portuguesa

1. Respondendo às perguntas motivadoras: percepção da turma

Com a orientação do(a) professor(a), toda a turma avaliará o processo vivenciado neste projeto integrador com foco no eixo temático mídiaeducação, retomando as perguntas motivadoras. Criem uma resposta coletiva para cada uma delas.

- O que seria um uso responsável e cidadão do rádio articulado às novas mídias como veículo de comunicação de massa?
- De que modo uma *web* rádio pode contribuir para informação e entretenimento no espaço escolar?

2. Avaliando o produto final: percepção dos grupos

- A *web* rádio escolar e os programas produzidos em *podcasts* corresponderam à expectativa de todos?
- Como avaliam a participação dos grupos em cada etapa ou na etapa que lhes foi destinada?
- As decisões foram negociadas com civilidade e a escuta atenta foi praticada durante as atividades coletivas? Expliquem como.
- Qual foi o ponto forte de todo o projeto?
- O que gostariam que fosse diferente? Por quê?
- Enumerem o que vocês aprenderam um com o outro.
- Apontem as dificuldades enfrentadas durante as etapas.

3. Refletindo sobre aprendizagens: minha percepção

- Articular o rádio e sua história às novas mídias possibilitou compreender:
- Ler (e/ou escutar) textos em inglês permitiu que eu:
- Participar de *performances* permitiu que eu:
- Participar de atividades de relaxamento e meditação proporcionou para mim:
- As formas de expressão favoritas ligadas à musicalidade nas redes foram:
- Com essas formas de expressão, eu aprendi:
- As atividades de pesquisa possibilitaram:
- As diferentes produções de *podcasts* analisadas permitiram:
- Aprimorar o uso da linguagem falada significou:
- Fazer uso responsável e cidadão do rádio significa:
- Entendi que uma *web* rádio escolar pode contribuir para:
- Aprender técnicas de produção radiofônica digital significou para mim:
- Eu gostaria de retomar e aprofundar:

2. Essa parte refere-se especificamente à avaliação da *web* rádio e da programação gravada em *podcasts* semanais. Os estudantes devem se organizar em grupos e discutir as questões. Eles podem fazer o registro das respostas coletivas em um cartaz, que será recuperado na última roda de experiências.

3. Esta parte corresponde à autoavaliação. Oriente os estudantes a completar as frases a seguir demonstrando suas aprendizagens. Embora sejam frases simples e subjetivas, esse processo permite observar o grau de engajamento consigo mesmo durante as atividades e suas capacidades de autorregulação da aprendizagem, verificando o que, de fato, aprendeu o que precisa retomar.

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Nessa última roda de experiências, aproveitem para avaliar como foi a recepção da *web* rádio pelo público-alvo, no caso, a comunidade escolar. Façam uma pequena pesquisa que considere:

- Que impacto a *web* rádio causou na escola?
- Qual programa tem recebido maior audiência e por quê?

Tais informações podem ser coletadas nas salas de aula, com auxílio dos(as) professores(as). Finalizem o projeto compartilhando percepções sobre os resultados obtidos e o que eles significam para a continuidade do projeto. Façam o registro fotográfico do grupo e construam uma espécie de álbum de recordação da turma.

PROJETO

4

TEMA INTEGRADOR: MEDIAÇÃO DE CONFLITOS

GRAMÁTICA DA EMPATIA



Instalação do Museu da Empatia, idealizado por Roman Krznaric, no Parque do Ibirapuera, São Paulo, 2017.



O professor de inglês pode propor uma atividade inicial, nos moldes da aula invertida, com a leitura do *site* oficial do Museu da Empatia (<<http://www.empathymuseum.com>>). Solicite aos estudantes que explorem imagens, vídeos e procurem observar as principais características desse museu experimental. Eles podem anotar palavras-chave e palavras que gerem dúvidas de compreensão.

É importante enfatizar aos estudantes que a gramática da empatia não é um conjunto de regras, mas uma metáfora para designar práticas compassivas de uso da linguagem. No **Suplemento para o professor**, há mais informações sobre comunicação não violenta, Psicologia Positiva, Neurociências e Inteligência Emocional, linguagens e empatia, que, além de organizarem atividades deste projeto, demarcam conceitos fundantes da metodologia de projeto desenvolvida nesta obra.

A imagem faz referência à instalação interativa Museu da Empatia, idealizado e presidido por Roman Krznaric, australiano radicado na Inglaterra. Trata-se de um projeto itinerante que já esteve em países como Reino Unido, Bélgica, Estados Unidos, Rússia e outros.

No Brasil, o Museu da Empatia foi instalado no Parque do Ibirapuera, em São Paulo, entre novembro e dezembro de 2017. O visitante deparou com uma enorme caixa de sapatos na entrada, na qual pôde encontrar sapatos, calçá-los e, por meio de fones de ouvido, ouvir a história do dono de cada calçado, com dramas e os mais diferentes sentimentos humanos, considerando nossa diversidade e pertencimento comum à humanidade.

O tema da instalação, *Caminhando em seus sapatos...*, origina-se da expressão inglesa “to walk in someone’s shoes”, que se refere à ideia de se colocar no lugar de alguém, estar na pele de alguém. Com isso, a proposta do Museu da Empatia é mobilizar a experiência de estar no lugar do outro e ver o mundo como ele o vê, que é a essência da empatia.

E é essa mesma essência que pretendemos desenvolver aqui. A gramática da empatia que se tenciona apresentar não é um manual de normas e regras linguísticas, mas um conjunto de reflexões sobre como os usos das variadas linguagens podem participar da construção de uma cultura de paz. Este projeto visa trazer discussões, pesquisas, análises, jogos e *performances* com a finalidade de criar coletivamente, por meio de diferentes formas de expressão, estratégias para prevenir ou mediar situações de conflito.

O principal propósito dessa gramática é convidar você a repensar suas relações sociais, conflitos e desigualdades e a atuar de modo mais empático no mundo. Essa atuação já será colocada em prática com a produção de uma campanha comunitária como proposta de intervenção no espaço escolar. Para isso, você buscará responder:

PERGUNTAS MOTIVADORAS.

- Como as diferentes linguagens podem estar a serviço do cuidado, da gentileza, da compaixão e da cooperação na mediação de conflitos?
- Como construir uma campanha de intervenção, no espaço escolar, baseada na promoção de práticas de gentileza, com foco no florescimento do bem-estar e da felicidade da comunidade envolvida?

FOTOS: RENATO BALDINI/DIVULGAÇÃO INTERNET; MUSEUS. MONTAGEM: PAULO MANZI

Gramática da empatia

1

Ponto de partida

Neste projeto, o tema é a mediação de conflitos, visando refletir sobre formas de atuar em situações em que a cultura de violência se materializa (indisciplina, agressividade, violência física, moral e/ou psicológica etc.). Você vai pensar em como mediar situações de conflitos por meio de estratégias não violentas e da promoção de valores como respeito, generosidade, solidariedade, gratidão, gentileza e outros princípios fundamentais para a construção de uma cultura de paz.

2

Desafio

Aqui o seu desafio será desenvolver coletivamente uma campanha comunitária para a promoção de práticas de gentileza no espaço escolar, de forma protagonista e consciente na atuação da mediação de conflitos.

3

Objetivos

- Vivenciar práticas de comunicação não violenta como forma de construir relações mais harmoniosas e saudáveis.
- Explorar virtudes e forças de caráter, além de cultivar emoções positivas, como princípios para compreender o outro e a si mesmo.
- Criar coletivamente regras de convivência e estratégias para mediação de conflitos.
- Produzir coletivamente uma campanha comunitária na escola de intervenção em situações de conflito ou prevenção dessas ocorrências, utilizando, para isso, práticas de gentileza.

6

Você vai precisar de:

- papéis recortados ou bloco de notas;
- computador com acesso à internet; projetor ou papel Kraft e canetão;
- gravador (de celular ou *tablet*, por exemplo);
- materiais selecionados por você para a confecção de mandalas e para o jogo cooperativo;
- impressão de fotografia/imagem ou recorte de revista, jornal etc.; de cartazes produzidos ou de confecção manual; de questionários de pesquisa (cópia ou uso de aplicativo ou recurso *on-line* grátis);
- sulfite, cartolinas (ou papel-cartão), canetinhas, lápis de cor; tinta, giz de cera ou outro material de desenho e pintura; barbantes, lantejoulas, papéis coloridos;
- recursos levantados pelos grupos para organizar a gincana, o painel interativo e o Museu da Empatia.

No **Suplemento para o professor**, há mais orientações de encaminhamento de todas as etapas de cada vivência, bem como indicações de avaliação e acompanhamento embasadas nas competências e habilidades da BNCC. Recomendamos também que haja o registro fotográfico das atividades, como forma de criar um portfólio do desenvolvimento delas. Embora seja necessário o cuidado para não destituir a voz e a criatividade dos estudantes, será importante oferecer-lhes vários retornos avaliativos ao longo do desenvolvimento dos projetos. Isso os ajudará a reconhecer suas aprendizagens, além de autorregular aspectos que precisam ser retomados, aprofundados, e, no desenvolvimento do produto final, poderá, inclusive, levá-los a mudar rumos e escolhas.

4

Justificativa

Os objetivos articulam os estudos da comunicação não violenta (CNV), princípios da psicologia positiva, reflexões sobre inteligência socioemocional, que, juntos, formam a base fundamental dos principais elementos na construção da boa convivência, materializada pela campanha comunitária que será produzida pela turma.

5

Vivências e práticas de linguagens mobilizadas

1. Comunicação não violenta e usos das linguagens

Jogo cooperativo, textos expositivo-científicos, *performance*, glossário de práticas compassivas.

2. Psicologia positiva: ciência do bem-estar

Mandala, carta aberta de agradecimento, texto expositivo-informativo, fotorreportagem, jogo cooperativo e corrente do bem.

3. Conflitos na vida real e na vida virtual

Teste, tira, charge, debate, reportagem, documento orientador, assembleia e regras de convivência.

4. Por uma cultura altruísta na escola

Campanha institucional, gincana, instalação interativa, campanha comunitária de intervenção.

7

Ponto de chegada

Ao final do projeto, será importante que você compreenda como a comunicação não violenta é uma prática de linguagem mediadora de conflitos, identifique suas próprias virtudes e forças de caráter e entenda a importância do desenvolvimento da inteligência emocional na construção de relações mais harmoniosas e construtivas, reconhecendo o seu papel transformador no mundo.

Competências e habilidades da BNCC neste projeto

A *Base Nacional Comum Curricular* (BNCC) é o documento que orienta os currículos de todas as redes de ensino brasileiras, bem como a produção deste material. As competências e habilidades que você estará desenvolvendo neste projeto estão identificadas pelos números e códigos a seguir, que você pode verificar ao final do seu livro (páginas 201 a 208) ou consultar integralmente no documento citado (Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 20 dez. 2019).

Competências gerais: 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10

Competências específicas de Linguagens: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Habilidades de Linguagens: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG105), (EM13LGG201), (EM13LGG202), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG401), (EM13LGG403), (EM13LGG503), (EM13LGG604), (EM13LGG703), (EM13LGG704)

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP03), (EM13LP11), (EM13LP12), (EM13LP15), (EM13LP18), (EM13LP20), (EM13LP25), (EM13LP26), (EM13LP27), (EM13LP30), (EM13LP34), (EM13LP44)

Para pesquisar e/ou consultar:

Ao final do seu livro (páginas 198 a 200), você encontrará uma lista com sugestões de sites, vídeos, livros etc. (referências bibliográficas comentadas e complementares) relacionadas com o tema integrador deste projeto.

COMUNICAÇÃO NÃO VIOLENTA E USOS DAS LINGUAGENS

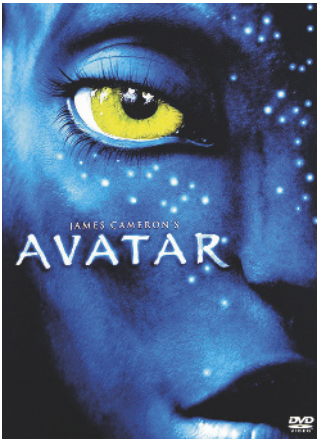
OBSERVAR SEM AVALIAR

Leia, no **Suplemento para o professor**, sugestões de atividades para o filme citado.

O filme *Avatar*, de James Cameron (2009), conta a história de uma experiência científica realizada no planeta Pandora, um local fictício. Nesse planeta, habitam os Na'vis, povo nativo que não quer ceder à invasão humana e seu desejo de exploração. Para negociar com eles, é criado o Projeto Avatar, no qual protótipos do corpo de um Na'vi são desenvolvidos, sendo, porém, operados por um cérebro humano.

No filme, a expressão "*I see you*", em português "eu vejo você", é uma espécie de saudação usada pelos Na'vis. Para os Na'vis, ela significa mais do que ver o outro fisicamente, é ver dentro do outro, compreendê-lo, acolhê-lo, reconhecendo a riqueza de suas experiências, com suas dores e alegrias. É aceitar o outro tal como ele é. É ver sem julgar, criticar ou culpar. É acolher o outro de modo incondicional, enxergando sua verdade.

Nesta atividade, vocês irão participar do jogo cooperativo *Eu vejo você*, como um exercício de reconhecimento do outro, para enxergar as semelhanças e compreender o direito dele de ser diferente, pensar de outra maneira, fazer escolhas distintas das suas.



REPRODUÇÃO

Avatar, de James Cameron, EUA, 2009.

BNCC

Competências gerais: 4, 9

Competências específicas:
1, 2, 5

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG102), (EM13LGG201),
(EM13LGG503)

Número de aulas previstas: 2

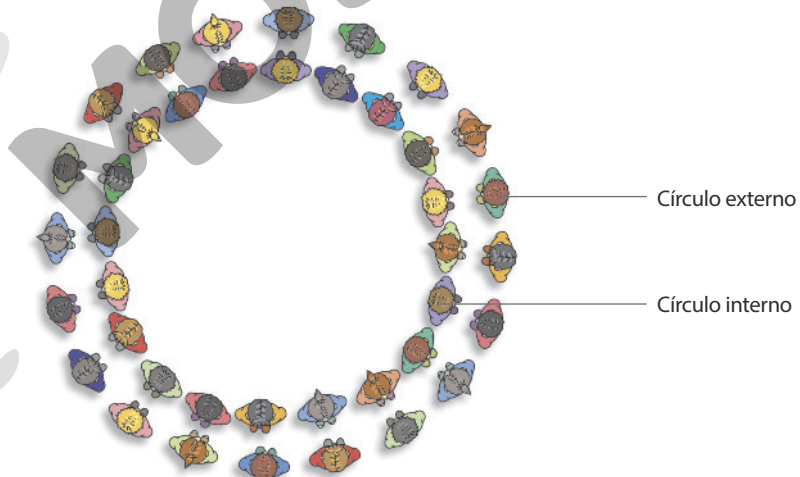
Professores(as) envolvidos(as):
Arte e Educação Física

Para o jogo, incentive os estudantes a realizar movimentos, expressões e gestos que, para eles, os identificam. Para o momento do acolhimento, sugerimos as seguintes emoções: seriedade, indignação, raiva, fúria, desdém, aversão, nojo, repugnância, preocupação, inquietação, medo, terror, satisfação, diversão, alegria, riso, desânimo, melancolia, tristeza, aflição, atenção, admiração, surpresa, choque. Organize previamente tais termos em papéis e sorteie-os entre os estudantes.

1. O ideal é que os estudantes escolham como parceiros aqueles com quem têm pouco contato. Explique-lhes que a mudança requer coragem, que realizar algo novo exige de nós sair da zona de conforto, por isso será muito mais produtiva uma aproximação com o colega que não tenha tanto contato ou ainda, de modo mais desafiador, com um colega com quem já houve algum tipo de desentendimento. A partir da orientação, observe, em sua avaliação, os estudantes que assumiram posturas mais empáticas em relação a isso. O foco não é julgar, mas observá-los sem avaliar. Na mediação de conflitos, a observação isenta de julgamento é fundamental.

ATIVIDADE EXPERIMENTAL EU VEJO VOCÊ

1. Formem duplas e organizem-se em dois círculos, um dentro do outro. Os membros da dupla devem se posicionar um de frente para o outro, sendo um no círculo interno e outro no círculo externo, tal como a ilustração a seguir.



Círculo externo

Círculo interno

2. O(A) professor(a) vai orientar três exercícios diferentes. Nestas atividades, as palavras estão proibidas.

(A) Espelhamento: primeiramente, quem está no círculo interno deve fazer movimentos variados, aleatórios; quem está no círculo externo deve atuar como se fosse seu reflexo no espelho, repetindo cada gesto, expressão facial ou corporal. Depois, os papéis se invertem: o círculo externo faz movimentos, e o círculo interno se transforma no espelho.

4. Nessa questão, espera-se que os estudantes compreendam que ver o outro é a essência da empatia, percebendo que não é tão simples se colocar no lugar do outro (espelhamento) e, muitas vezes, a expressão de sentimentos não é clara, o que pode causar problemas na comunicação. Assim, é parte importante dos princípios empáticos saber comunicar bem o que sente e saber ouvir o outro.

(B) Percepção: os membros das duplas devem virar de costas um para o outro. Cada estudante deve mudar algo em si fisicamente (o cabelo, uma peça de roupa, um acessório). Depois, as duplas voltam a se encarar e precisam descobrir o detalhe que foi modificado no colega.

(C) Acolhimento: o(a) professor(a) passará uma caixa com papéis que contêm palavras que expressam emoções. Cada um escolhe um papel. Em seguida, os estudantes do círculo interno devem fazer gestos, mímicas, expressões que representem a emoção sorteada, para que os estudantes do círculo externo a decifrem. Depois, novamente, os papéis se invertem.

3. Depois dos exercícios, todos, em um grande círculo, vão discutir as três etapas do jogo:

- no espelhamento, quais sensações sentiu e quais semelhanças notou;
- na percepção do outro, o que descobriu e o que passou despercebido;
- no acolhimento, foi fácil ou difícil decifrar a emoção do outro e por quê.

4. Ao final, criem uma conclusão coletiva que responda: o que significa ver o outro?

PRINCÍPIOS GERAIS DA COMUNICAÇÃO NÃO VIOLENTA (CNV)

LEITURE-SE TEXTO EXPOSITIVO

Há uma série de vídeos e tutoriais *on-line* sobre comunicação não violenta. Recomendamos que, antes da leitura do texto, os estudantes possam ter contato com esse tipo de material.

A seguir, você lerá um texto expositivo que faz parte do livro *Comunicação não violenta*: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais, do psicólogo estadunidense Marshall Bertram Rosenberg, criador do método comunicativo que passou a ser conhecido em muitos países como **comunicação não violenta (CNV)**.

Desafio de leitura

- Identificar e explicar os quatro componentes da CNV.

O processo da CNV

Para chegar ao mútuo desejo de nos entregarmos de coração, concentramos a luz da consciência em quatro áreas, às quais nos referiremos como os quatro componentes do modelo da CNV.

Primeiramente, observamos o que está de fato acontecendo numa situação: o que estamos vendo os outros dizerem ou fazerem que é enriquecedor ou não para nossa vida? O truque é ser capaz de articular essa observação sem fazer nenhum julgamento ou avaliação – mas simplesmente dizer o que nos agrada ou não naquilo que as pessoas estão fazendo. Em seguida, identificamos como nos sentimos ao observar aquela ação: magoados, assustados, alegres, divertidos, irritados etc. Em terceiro lugar, reconhecemos quais de nossas necessidades estão ligadas aos sentimentos que identificamos aí. Temos consciência desses três componentes quando usamos a CNV para expressar clara e honestamente como estamos.

Uma mãe poderia expressar essas três coisas ao filho adolescente dizendo, por exemplo: “Roberto, quando eu vejo duas bolas de meias sujas debaixo da mesinha e mais três perto da TV, fico irritada, porque preciso de mais ordem no espaço que usamos em comum”.

Ela imediatamente continuaria com o quarto componente – um pedido bem específico: “Você poderia colocar suas meias no seu quarto ou na lavadora?”. Esse componente enfoca o que estamos querendo da outra pessoa para enriquecer nossa vida ou torná-la mais maravilhosa.

Assim, parte da CNV consiste em expressar as quatro informações muito claramente, seja de forma verbal, seja por outros meios. O outro aspecto dessa forma de comunicação consiste em receber aquelas mesmas quatro informações dos outros. Nós nos ligamos a eles primeiramente percebendo o que estão observando e sentindo e do que estão precisando; e depois descobrindo o que poderia enriquecer suas vidas ao receberem a quarta informação, o pedido.

BNCC

Competências gerais: 7, 9

Competências específicas:
1, 2, 3

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG102), (EM13LGG103),
(EM13LGG302), (EM13LP01)

Número de aulas previstas: 3

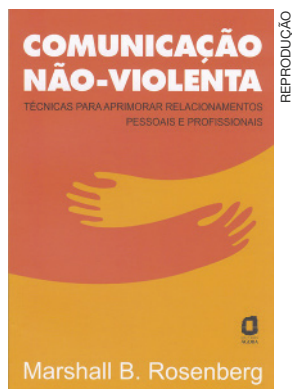
Professor(a) envolvido(a):
Língua Portuguesa

A linguagem é constitutiva das nossas interações sociais e fomos conduzidos por uma cultura de competição e violência, em que o mais importante é perceber as vantagens que podemos obter. Tudo isso fez aflorar na humanidade o egoísmo, a ganância, o preconceito, e, por isso e por outras motivações, geramos conflitos e violência. A comunicação não violenta nada mais é do que seguir nosso instinto natural de compaixão, permitindo resgatar o que temos de mais positivo em nós mesmos: amor ao próximo, respeito, compreensão, gratidão, gentileza etc. Assumir uma postura não violenta por meio da comunicação é permitir aflorar nossas atitudes positivas e abandonar as negativas.



- a Os quatro componentes são: observação de ações concretas; expressão dos sentimentos em relação ao que se observa; identificação de necessidades e desejos que geram os sentimentos identificados; expressão de pedidos claros de ações concretas. Comente com os estudantes que se compararmos a comunicação compassiva e a comunicação violenta, teremos: • Observação × Julgamento • Sentimento × Avaliação • Necessidade × Manipulação • Pedidos × Ordem

PERFIL



Capa do livro *Comunicação não violenta*, de Marshall B. Rosenberg.

Marshall B. Rosenberg (1934-2015), estadunidense, foi um PhD em Psicologia, pacifista e professor dedicado, que trabalhou, inicialmente, como orientador educacional em escolas e universidades que, no início dos anos 1960, abandonavam a segregação racial. Não sendo um período pacífico, Rosenberg desenvolveu técnicas comunicativas para mediar os conflitos surgidos na escola nesse contexto de bastante tensão. Depois disso, ele fundou o Centro para Comunicação Não violenta (CNVC), passando a oferecer treinamentos a diferentes pessoas de diferentes áreas.

A medida que mantivermos nossa atenção concentrada nessas áreas e ajudarmos os outros a fazerem o mesmo, estabeleceremos um fluxo de comunicação dos dois lados, até a compaixão se manifestar naturalmente: o que estou observando, sentindo e do que estou necessitando; o que estou pedindo para enriquecer minha vida; o que você está observando, sentindo e do que está necessitando; o que você está pedindo para enriquecer sua vida [...]

Ao usarmos esse processo, podemos começar nos expressando ou então recebendo com empatia essas quatro informações dos outros. [...] é importante ter em mente que a CNV não consiste numa fórmula preestabelecida; antes, ela se adapta a várias situações e estilos pessoais e culturais. Embora eu, por conveniência, me refira à CNV como “processo” ou “linguagem”, é possível realizar todas as quatro partes do processo sem pronunciar uma só palavra. A essência da CNV está em nossa consciência daqueles quatro componentes, não nas palavras que efetivamente são trocadas. [...]

ROSENBERG, Marshall B. *Comunicação não violenta: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais*. Trad. Mário Vilela. São Paulo: Ágora, 2006. p. 25-27.

Interpretação

Incentive os estudantes a levantar situações frequentes em escolas e na vida cotidiana, como o desentendimento entre pais e filhos, professores e estudantes, entre estudantes etc. Além disso, em materiais sobre CNV e na internet há inúmeras exemplificações.

- a Apresentem os quatro componentes da CNV e expliquem o objetivo de cada um. A partir dos princípios da CNV, nesta atividade, e na parte de experimentação especificada na página a seguir, os estudantes participarão de uma *performance*. Para ilustrar à turma, pode-se mostrar um exemplo de cena que poderia ser apresentada: • Primeiro momento: “**personagem 1** – Você não devolveu meu caderno e eu não pode estudar para a prova, isso é muito chato. Nunca mais empresto nada pra você!; **personagem 2** – Você nem sabe o que aconteceu e já está falando! [joga o caderno em cima da mesa]”.

Apreciação e ideias

- Pesquisem e busquem exemplos de aplicação de cada componente da CNV.

Experimentação

- Segundo momento: “**personagem 1** – Quando você não devolve meu caderno (observação), eu me sinto desrespeitado/cha-teado (sentimentos), pois a devolução era importante para eu estudar para a prova, porque não quero ser prejudicado (necessidades). No futuro, você poderia devolver conforme combinamos? (pedido); **personagem 2** – Eu entendo seu pedido [observação]. Fiquei triste por não ter devolvido (sentimentos), pois é importante pra mim não prejudicar você (necessidade), mas queria conversar depois da aula, para explicar o meu motivo e me desculpar (pedidos)”.
- b Com base nos exemplos pesquisados e nas situações observadas na escola, criem coletivamente uma *performance* embasada no uso da CNV.

Avaliação

- A cena deve representar um conflito cotidiano comum no espaço escolar.
- A *performance* deve ser organizada em dois momentos comparativos: o primeiro apresentará o conflito não resolvido, sem uso da CNV; o segundo trará o emprego dos quatro componentes da CNV, demonstrando como esse processo pode mediar o conflito.
- Discutam: o que aprendemos com o texto?
- O que a *performance* nos permitiu compreender sobre mediação de conflitos?

A COMUNICAÇÃO NÃO VERBAL: O OLHAR, O GESTO, A POSTURA, A VOZ

INVESTIGAÇÃO LINGUAGEM NÃO VERBAL

BNCC

Competências gerais: 7, 9, 10
 Competências específicas 1, 3
 Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG302)
 Número de aulas previstas: 4
 Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Arte

Será importante destacar para os estudantes que a comunicação não verbal é tão importante quanto a verbal, e que a CNV também se manifesta através do olhar, do gesto, da postura e da voz. Por exemplo, uma expressão facial de deboche acompanhada de um tom de ironia pode ser extremamente ofensiva, dependendo do contexto no qual for empregada. O “dar de ombros” pode demonstrar descaço, desinteresse, desvalor. Utilizamos nosso corpo para nos comunicarmos com o outro,

Você já ouviu a expressão popular “uma imagem vale mais do que mil palavras”? Na verdade, isso não vale somente para imagens, mas para toda forma de comunicação não verbal, que é, muitas vezes, subestimada. Contudo, ela pode revelar muito sobre nós e nossas intenções. Pelas palavras, pode-se dissimular, mentir, mas o olhar, a expressão facial, o gesto, a postura e até determinado tom de voz podem revelar informações fundamentais sobre alguém.

Em grupos, vocês vão pesquisar tipos de comunicação não verbal para compreender um pouco mais sobre tal aspecto da linguagem, apresentando exemplos imagéticos e sonoros que correspondem a possíveis interpretações de emoções e comportamentos. Ao final, coletivamente, vão construir um glossário visual.

1. Primeiramente, pesquisem tipos de comunicação não verbal: gestos, expressões faciais, linguagem corporal, aparência física, paralinguagem ou sons, proxêmica e contato físico.

Esta proposta de atividade visa ampliar a capacidade de observação dos estudantes com relação ao outro. Incentive-os a criar categorias descritas sem julgamento, mas unicamente baseadas na descrição do que as imagens sugerem.

2. Depois, para compreender como esses aspectos ocorrem em nossas interações, cada grupo sorteará um tipo de comunicação não verbal para aprofundar a pesquisa.
3. Seleccionem recortes de revistas, imagens de internet, ilustrações ou produzam fotografias para representar gestos, expressões faciais, posturas, aparência física e relações próximas.
4. No caso da paralinguagem, pode-se seleccionar ou produzir *podcasts*, seleccionar cenas de filmes, séries, novelas etc. ou criar *performances* que representem diferentes tonalidades emotivas demarcadas nas palavras.
5. Para cada imagem seleccionada, elaborem uma legenda explicitando o sentido do elemento não verbal representado. No caso da voz, descrevam algumas marcas de entonação que podem apresentar diferentes recursos.
6. Depois, todos os grupos deverão se unir e produzir um painel fotográfico sobre comunicação não verbal. O painel pode ser físico ou virtual.

BNCC

Competências gerais: 4, 7, 9

Competências específicas:
1, 2, 3, 4

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG102), (EM13LGG103),
(EM13LGG104), (EM13LGG401),
(EM13LGG403), (EM13LGG302),
(EM13LP20)

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a):
Língua Inglesa

ESCUTA E COMUNICAÇÃO COMPASSIVAS EM CASA, NA ESCOLA E NO TRABALHO

Para a leitura, oriente os estudantes a identificar os imperativos (*spend, remember, check, say, try, think, express*), conectivos (*if, when, instead of, before*), cognatos e palavras conhecidas.

READING STEPS TO PEACE

O texto a seguir apresenta princípios, baseados na CNV, que visam instituir práticas pacifistas e compassivas em nossas relações. Na primeira leitura, procure identificar os verbos no imperativo, cognatos e algumas palavras conhecidas. Depois, faça um inventário de palavras desconhecidas e, em duplas ou trios, troquem informações sobre a construção do texto e a compreensão de cada sentença.

10 Steps to Peace

10 Things we can do to contribute to internal, interpersonal, and organizational peace

1. Spend some time each day quietly reflecting on how we would like to relate to ourselves and others.
2. Remember that all human beings have the same needs.
3. Check our intention to see if we are as interested in others getting their needs met as our own.
4. When asking someone to do something, check first to see if we are making a request or a demand.
5. Instead of saying what we DON'T want someone to do, say what we DO want the person to do.
6. Instead of saying what we want someone to BE, say what action we'd like the person to take that we hope will help the person be that way.
7. Before agreeing or disagreeing with anyone's opinions, try to tune in to what the person is feeling and needing.
8. Instead of saying "No," say what need of ours prevents us from saying "Yes."
9. If we are feeling upset, think about what need of ours is not being met, and what we could do to meet it, instead of thinking about what's wrong with others or ourselves.
10. Instead of praising someone who did something we like, express our gratitude by telling the person what need of ours that action met.

[...]

2001, revised 2004 Gary Baran & CNVC. The right to freely duplicate this document is hereby granted.

Disponível em: <<https://www.cnvc.org/trainings/articles/10-steps-peace>>. Acesso em: 31 out. 2019.



Abraham Maslow

Abraham Harold Maslow (1908-1970) foi o psicólogo estadunidense que teorizou como se dá a motivação humana. Bacharel, mestre e doutor em Psicologia pela Universidade de Wisconsin, o estudo é considerado o pai da Psicologia Humanista, corrente que articula Psicanálise e práticas comportamentalistas.

1. Resposta pessoal. A ideia aqui é que os estudantes pensem em situações cotidianas, como pequenos conflitos diários com pais/responsáveis e irmãos, colegas de escola e, no caso de estudantes que sejam aprendizes, também no espaço de trabalho. Por exemplo, eles podem refletir como gostariam de ser tratados nesse tipo de situação, para projetar formas de tratamento para o outro. É possível avaliar o comportamento assumido em situações como essas, em que as necessidades dos outros foram desconsideradas, bem como atitudes autoritárias e falas que não expressam com clareza nossos pedidos e necessidades.

3. Resposta pessoal. Pode-se comentar que a observação é fundamental para não assumirmos uma atitude reativa em determinadas situações; a expressão clara de nossas necessidades e sentimentos também precisa levar em conta os sentimentos e as necessidades do outro; os pedidos não são ordens que damos às outras pessoas, e receber o pedido do outro com uma negativa revela também uma necessidade nossa que impede que possamos auxiliá-lo. Tudo isso faz parte de um processo que envolve comunicar e escutar com empatia, sem julgamentos e avaliações, o que permite construir vínculos verdadeiros de compreensão e paz.

BNCC

Competências gerais: 4, 5, 9

Competências específicas: 1, 2, 3

Habilidades: (EM13LGG105), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LP12), (EM13LP18), (EM13LP34), (EM13LP02), (EM13LP15), (EM13LP01)

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Na construção do glossário, o objetivo é conduzir os estudantes a construir um inventário de palavras que auxilie na expressão de sentimentos e necessidades, e da prática do não julgamento. Será muito importante que tal material fique disponível em painel, na sala, ou em produção coletiva, em nuvem, para consulta e retomada dos princípios da CNV.

- 1 Discutam como os “10 steps to peace” podem ser aplicados em situações de conflito em casa, na escola e no trabalho por meio de exemplos concretos.
- 2 Lembre-se de situações de comunicação violenta que você ou alguém conhecido tenha presenciado em casa, escola ou trabalho. *Respostas pessoais.*
 - a) Quem eram os participantes da interação?
 - b) O que acha que ocorreu nesses momentos para gerar um conflito?
 - c) Analise a situação descrita a partir dos quatro elementos da CNV e dos passos apresentados no texto.

3 Em sua opinião, o que é necessário para que a comunicação seja eficaz e não resulte em conflito?

4 Identifique, na ilustração ao lado, os quatro elementos da CNV e diga em qual quadrante cada um se encaixa.

1 observe; 2 feelings; 3 needs; 4 request.



RECURSOS DA LINGUAGEM VERBAL NA CNV

MÃOS DADAS GLOSSÁRIO DE PRÁTICAS COMPASSIVAS

A comunicação não violenta é uma forma de mediar conflitos por meio da linguagem. Não compreender as próprias necessidades gera frustrações, o que muitas vezes conduz a atitudes e comportamentos que contribuem para conflitos de diferentes ordens.

Nesta atividade, vamos produzir coletivamente um glossário de práticas compassivas, enumerando termos e expressões que nos ajudem a comunicar mais claramente necessidades e desejos e a assumir atitudes compassivas em nossas interações. O glossário será organizado em três partes.

Parte 1: Necessidades humanas

Segundo o psicólogo Abraham Maslow, as necessidades humanas estão intimamente ligadas à nossa motivação. Na ilustração a seguir, podemos observar a “Hierarquia de necessidades humanas”, segundo tal estudioso.



Esquema elaborado com base em: MASLOW, A. H. *Motivation and personality*. Nova York: Harper & Row Publishers, 1970.

Os tipos de necessidades apresentadas na ilustração serão as categorias do nosso glossário. Identifiquem à qual delas os exemplos a seguir pertencem. Depois, acrescentem necessidades que vocês considerem importantes em cada uma dessas categorias.

- Segurança do corpo, do emprego, de recursos, da família, da propriedade **Necessidades de segurança**
- Desenvolvimento pessoal e profissional, autocontrole, talento, criatividade, independência, essência verdadeira **Necessidade de realização pessoal**
- Amizade, família, união, relacionamentos, afeto, pertencimento, aceitação **Necessidades sociais**
- Reconhecimento, confiança, admiração, respeito, autoestima **Necessidades de estima**
- Respiração, comida, água, sono, abrigo, excreção **Necessidades fisiológicas**

Parte 2: Não julgamento

Não ter necessidades atendidas e não expressar adequadamente os sentimentos e desejos geram frustração, que pode levar a pessoa a um sentimento de inferioridade ou superioridade, embasado no julgamento de si mesmo ou do outro. Julgar tende a ser um reflexo de nossas próprias necessidades não atendidas e dos nossos desejos frustrados.

O(A) professor(a) vai listar algumas palavras que representam comportamentos e sentimentos que podemos identificar para compreender reais necessidades e desejos. Organizem coletivamente tais termos em três categorias: (1) sentimento de inferioridade, (2) sentimento de superioridade, (3) sentimento de equilíbrio.

Parte 3: Expressão de sentimentos

Para ter necessidades atendidas, é fundamental que saibamos expressar sentimentos sem julgamento. Para isso, precisamos usar palavras que revelem o que realmente estamos sentindo. Por exemplo, ao dizer “eu me sinto incompreendido(a)”, há uma avaliação do que entendo que o outro considera de mim. Em tal situação, poderia ser dito “eu me sinto triste” ou “aborrecido”, pois tenho a necessidade de algo.

Para o nosso glossário, o(a) professor(a) vai enumerar adjetivos que devem ser organizados em três categorias: (1) sentimentos que revelam julgamentos e avaliações, (2) sentimentos que revelam necessidades não atendidas e (3) sentimentos que revelam necessidades atendidas.

Revisão e edição

Revisem a organização dos termos nas categorias apresentadas e, depois, organizem um painel para servir de consulta durante as interações estabelecidas em sala de aula. O glossário pode fazer parte do painel fotográfico produzido anteriormente.

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Nessa roda de experiências, retomem reflexões feitas nas atividades anteriores para responder às questões a seguir. Você pode levantar dúvidas e comentar outros aspectos que considere importantes.

- Em sua opinião, em que “ver o outro” contribui para minimizar conflitos?
- Faça uma autoavaliação: quais são suas necessidades não atendidas que levam a um sentimento de inferioridade ou de superioridade? Escolha o que quer compartilhar com os colegas.
- Você considera que esses sentimentos podem realmente gerar comportamentos conflituosos? Por quê?
- Como o que aprendemos nesta vivência se relaciona aos conflitos pessoais e coletivos que vivenciamos?

Parte 2: Não Julgamento

- Comportamentos/sentimentos de superioridade: intolerância, agressividade, rancor, ressentimento, egoísmo, fofoca, impaciência, orgulho, arrogância, desdém, desprezo, raiva, vingança, manipulação, ódio, posição ofensiva/de ataque.
- Comportamentos/sentimentos de equilíbrio: compaixão, autoestima, cooperação, humildade, fé, decisão, não julgamento, disciplina, felicidade, paciência, amor próprio, amor ao próximo, perdão, gratidão, gentileza, posição equilibrada.
- Comportamentos/sentimentos de inferioridade: rejeição, solidão, depressão, baixa autoestima, posição defensiva ou reativa, ciúme, falta de confiança, preguiça, apego, tristeza, impotência, mágoa, culpa, indecisão, medo, preocupação.

Para os glossários, sugira aos estudantes que apresentem outros termos e expressões que considerem importantes.

Parte 3: Expressão de sentimentos

- sentimentos que revelam julgamentos e avaliações: ameaçado, atacado, mal compreendido, menosprezado, diminuído, enganado, rejeitado, desatento, ignorado, criticado.
- sentimentos que revelam necessidades não atendidas: chateado, bravo, desatento, furioso, exausto, fraco, magoado, mal-humorado, tenso, frustrado.
- sentimentos que revelam necessidades atendidas: agradecido, animado, bem-humorado, carinhoso, compreensivo, contente, empolgado, encantado, tranquilo, motivado.

As respostas são pessoais, mas pode-se auxiliar os estudantes a compreender que necessidades não satisfeitas podem gerar conflitos pessoais ou interpessoais. Além disso, será muito importante discutir com a turma que, na prática de mediação de conflitos, é necessário haver um engajamento entre os envolvidos, para sair do condicionamento “eu quero/preciso ter razão” em direção a uma nova forma de se relacionar: o “eu quero aprender com você”.

PSICOLOGIA POSITIVA: CIÊNCIA DO BEM-ESTAR

VIRTUDES E FORÇAS DE CARÁTER

A psicologia positiva é uma vertente recente da ciência psicológica, que se baseia no florescimento do bem-estar e da felicidade a partir de uma visão das potencialidades e capacidades humanas. Os doutores estadunidenses Martin Seligman e Christopher Peterson produziram, a partir de inúmeras pesquisas nessa área, o *Manual de classificação de forças e virtudes*. Eles defendem que a psicologia pode auxiliar, preventivamente, as pessoas a ser mais saudáveis e a ter bem-estar e felicidade, em vez de focar somente no tratamento de doenças já instaladas.

As virtudes representam valores universais que sintetizam os melhores aspectos humanos, e as forças de caráter são caminhos para desenvolver as virtudes. No diagrama a seguir, observe como elas se correlacionam. Note como há aspectos emocionais, sociais, cívicos e cognitivos formando um conjunto de elementos fundamentais para o desenvolvimento humano.

No **Suplemento para o professor**, pode-se consultar a significação ampliada de cada força de caráter.

SABEDORIA E CONHECIMENTO

Criatividade e originalidade
Curiosidade
Pensamento crítico
Amor pela aprendizagem
Sabedoria

CORAGEM

Bravura
Honestidade
Autenticidade
Perseverança
Entusiasmo e energia

HUMANIDADE

Capacidade de amar e ser amado
Bondade
Generosidade
Inteligência social
Empatia

JUSTIÇA

Cidadania
Trabalho em equipe
Lealdade
Liderança
Integridade

TEMPERANÇA

Perdão
Humildade
Autocontrole
Prudência
Discrição

TRANSCENDÊNCIA

Apreciação da beleza e da excelência
Gratidão
Esperança e otimismo
Bom humor e diversão
Espiritualidade e propósito

ATIVIDADE EXPERIMENTAL OFICINAS DE MANDALAS

Nesta atividade, vocês produzirão mandalas que representem as virtudes e forças de caráter que, em sua opinião, são seus pontos fortes de personalidade e também aquelas que gostariam de fortalecer.

A mandala é uma imagem simbólica baseada em figuras geométricas, como círculos, quadrados, triângulos, espirais, que, segundo algumas linhas da psicanálise, representam a mente na sua totalidade, desde o consciente até o inconsciente, estabelecendo uma conexão entre mundo interior e realidade exterior; por isso, desenhar e colorir mandalas pode ser uma atividade de autoconhecimento, representando um significado especial para a pessoa que a desenha.

Para realizar sua tarefa, pesquisem mandalas e o sentido das cores empregadas. Observem os formatos possíveis e se inspirem para construir a sua. Em momento combinado com o(a) professor(a), apresentem suas produções e expliquem o que quiseram representar.

BNCC

Competências gerais: 4, 8

Competências específicas:
1, 2, 3, 6,

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG103), (EM13LGG201),
(EM13LGG301), (EM13LGG604)

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Arte

O desenho de mandalas, no contexto educativo, permite utilizar como base o desenho geométrico, o que possibilita também a exploração desse conteúdo, articulado às práticas artísticas de expressão e cultura. O psicanalista suíço Carl Jung (1875-1961) utilizou as mandalas em processos terapêuticos, compreendendo que elas representam a forma como construímos nossa experiência humana, estabelecendo uma relação entre nosso mundo interior (pensamento, sentimento, intuição e sensação) e a realidade concreta (natureza, espaço, cosmo). Tal símbolo é encontrado em civilizações antigas, como egípcia, grega, aborígene, indígena, hindu, asteca e outras, tendo um valor simbólico importante no imaginário humano e suas crenças.

Alguns materiais que podem ser utilizados na produção de mandalas são recortes, tintas, fitas coloridas, lantejoulas, pérolas etc. Pode-se sugerir aos estudantes que cortem dois círculos: um de cartolina, um pouco menor, e outro de papelão, um pouco maior. A ideia é que exista uma pequena borda entre os dois. O círculo de papelão será a base. O círculo de cartolina deve ser dobrado ao meio três vezes. Oriente os estudantes a riscar as laterais que ficarem com formas circulares ou retas. Eles deverão cortar essas formas, o que resultará em uma toalha vazada. O círculo menor deve ser colado sobre o maior, compondo a base da mandala. Os estudantes podem preencher os espaços vazados, colorir e decorar outras partes da mandala.





DESAFIO CRIATIVO CARTA E DIÁRIO

A gratidão, a generosidade e o perdão são, muitas vezes, relacionados unicamente ao universo da religiosidade. Contudo, estudos da psicologia positiva têm comprovado que tais atitudes elevam nossos índices de bem-estar para o florescimento de uma vida mais saudável e feliz independentemente de nossas crenças.

O texto a seguir é uma carta aberta de agradecimento do psiquiatra Daniel Martins de Barros à escritora de literatura infantil Ruth Rocha, que, para ele, fez a diferença em sua formação. Observe atentamente os elementos da carta e como o autor constrói sua sequência textual.

1.a. Além dos elementos formais da carta (vocativo, despedida e assinatura), o autor explora em cada parágrafo um aspecto. O primeiro expõe o objetivo da carta (“Eu gostaria de agradecê-la”); o segundo e o terceiro justificam o que o levou a escrever para essa escritora (“descobri o poder da gratidão”, “Gostaria de escrever para pessoas das quais não sou íntimo suficiente para chegar de surpresa, dar um abraço e dizer o que elas representaram na minha vida”); o quarto e o quinto trazem a contextualização de como o autor entrou em contato com a obra de Ruth Rocha; e o último traz a expressão explícita da gratidão.

Carta Aberta

Cartas de gratidão – Obrigado, Ruth Rocha
POR DANIEL MARTINS DE BARROS

Agradecer é um exercício. Começo aqui a praticar.
Cara Ruth Rocha,

Eu gostaria de agradecê-la.

Recentemente descobri o poder da gratidão. Todo mundo tem pessoas a quem é grato – gente que nos fez bem, que melhorou nossa vida de alguma forma. Apesar disso, nem sempre trazemos à consciência essa gratidão; quando o fazemos, contudo, quando refletimos mais profundamente sobre o porquê de sermos gratos àquelas pessoas, qual foi o bem que elas nos fizeram, como nos ajudaram, levamos essa experiência a outro nível, aumentando a felicidade no mundo.

Resolvi tentar. Gostaria de escrever para pessoas das quais não sou íntimo suficiente para chegar de surpresa, dar um abraço e dizer o que elas representaram na minha vida. Não queria usar esse espaço para agradecer meus pais, minha esposa, minha família ou amigos. Eles são mais do que importantes, mas a eles agradeço – conscientemente – com alguma frequência. (Nem sempre fazemos isso, mas deveríamos). Com esse critério em mente, comecei a fazer algumas listas mentais. E para encurtar história, em todas seu nome encabeçava a lista.

Você foi minha primeira escritora preferida. Eu ainda não sabia que viria a me tornar um escritor quando te conheci, mas lembro até hoje de como me encantava aquilo de uma pessoa criar histórias, brincar com as palavras a seu bel prazer. Não por acaso *Marcelo, marmelo, martelo e outras histórias*, editado pelo Círculo do livro, é um dos livros de que mais me lembro [...]. Claro que à época não me atentava para isso, mas até então as histórias que eu ouvia davam a impressão

de sempre terem existido: contos de fadas, lendas do folclore, histórias bíblicas, nenhuma delas parecia produto do trabalho de alguém. Mas seus livros, ah... eles mostravam que uma pessoa de verdade podia criar mundos de mentira. [...]

Sabe que eu me peguei pensando se não seria exagero? Será que não me tornei fã quando adulto e projetei na criança que fui essa admiração? Mas lembrei-me de um evento que prova o contrário: em meados dos anos oitenta, 1984, talvez 85, você foi à minha escola dar uma palestra. Estava no início do ensino primário na Fundação Bradesco, em Osasco, e minha mãe, que era professora lá, conseguiu me levar até a sala da diretoria, onde você estava esperando para falar. Eu, com um livro em punho para pegar um autógrafa, senti uma emoção que dá testemunho da verdade de meu relato. Não, não estou edulcorando o passado a partir do presente. Eu já era agradecido – só que àquela época, mais com a emoção do que com a razão.

Agora, de maneira racional, queria agradecer. Obrigado por criar histórias que me cativaram e divertiram. Que me formaram. Histórias que também continham princípios universais e atemporais. Obrigado por nutrir meus pais com piadas que atravessaram (e continuarão atravessando) gerações. Por me apresentar o ofício de escrever. Ah, e obrigado pelo autógrafa!

Um grande, grato e terno abraço!

Daniel

DANIEL MARTINS DE BARROS é psiquiatra do Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas (IPq-HC), onde atua como coordenador médico do Núcleo de Psiquiatria Forense e Psicologia Jurídica (Nufor). Doutor em Ciências e bacharel em Filosofia, ambos pela Universidade de São Paulo (USP).

Disponível em: <<https://emails.estadao.com.br/blogs/daniel-martins-de-barros/cartas-de-gratidao-obrigado-ruth-rocha/>>. Publicado em: 5 maio 2017. Acesso em: 31 out. 2019.

- 1 Após a primeira leitura, volte ao texto e:
 - a) identifique a função de cada parágrafo;
 - b) grife o trecho em que o autor apresenta palavras e expressões de gratidão.
O último parágrafo integralmente é composto pelos motivos que levam o autor da carta a agradecer.
- 2 Escolha uma pessoa marcante em sua vida, conhecida ou não (familiar, amigo, professor, escritor, artista etc.), que, em sua opinião, mereça receber o seu agradecimento.
2. Comente com os estudantes que a gratidão faz bem a quem a oferece e a quem a recebe. Quem a oferece ativa sua percepção dos benefícios que recebeu. Quem a recebe encontra reconhecimento, o que eleva a autoestima e o senso de sua generosidade.

Planejamento

- Organize a sequência da sua carta considerando os princípios da apreciação propostos pela CNV: (1) ações que contribuíram para o nosso bem-estar; (2) as necessidades específicas que foram atendidas; (3) os sentimentos agradáveis gerados pelo atendimento dessas necessidades.
- Não se esqueça de utilizar data, vocativo, despedida e assinatura.

Textualização e revisão

- Durante a construção da carta, observe a estrutura das sentenças (informação, ação/estado, informação) e a conexão entre elas (conjunções e pontuação).
- Observe a sequência lógica entre os parágrafos, considerando o uso de conectivos e marcadores de tempo, lugar, posicionamento.
- Avalie as relações de concordância, a ortografia e a acentuação das palavras. Se necessário, consulte um dicionário.

Edição

- Escolha um papel bonito para editar sua carta e entregue-a para a pessoa escolhida ou a envie à moda antiga, utilizando o serviço postal.

- 3 Agora, vamos organizar o **Caderno do bem-estar**. Você já escreveu um diário? Conhece algum? Nessa atividade, a ideia é desenvolver uma escrita íntima diária ou frequente, pela qual possa expressar sua gratidão e registrar práticas de generosidade e perdão. Respostas pessoais.
 - a) Primeiramente, escolha um caderno e cole uma imagem (fotografia, colagem, ilustração, ícone etc.) que represente felicidade para você.
 - b) Inicie a prática dessa escrita íntima com alguns exercícios que o(a) professor(a) vai sugerir. No Suplemento para o professor, há sugestões de atividades que podem ser indicadas aos estudantes para a construção do Caderno do bem-estar.

PERMA: PRINCÍPIOS DO BEM-ESTAR

INVESTIGAÇÃO PESQUISA QUANTITATIVA

A seguir, leia um texto expositivo cuja finalidade é explicar o que vem a ser a psicologia positiva, descrevendo seus métodos e pilares. Ele servirá de base para orientar a pesquisa proposta na sequência.

Despertando o florescimento humano

[...]

Você sabia que existe uma ciência psicológica voltada para o estudo das virtudes e de sua relação com o bem-estar? Esta ciência é a **PSICOLOGIA POSITIVA**, cujo foco é o processo de funcionamento positivo do ser humano. É uma fonte pioneira de conhecimento sobre prevenção de doenças e manutenção da saúde mental – por esse motivo, diversos pesquisadores do mundo têm se

dedicado a investigar estados psicológicos positivos e seus impactos na sociedade.

O Dr. Martin Seligman, ao assumir a American Psychological Association (APA) em 1998, propôs um novo viés de estudo na área da psicologia pautado não pelas tragédias que assolam a humanidade, mas sim nas forças que todos nós possuímos, fatores que podem prevenir as psicopatologias e melhorar de forma expressiva a qualidade de vida.

Esta proposta visa, além da prática da pesquisa quantitativa, orientar os estudantes a interpretar os resultados que podem servir para as ações de gentileza que serão promovidas por eles na quarta vivência. É possível solicitar a parceria também do(a) professor(a) de Matemática para a construção de estatísticas.

A psicologia positiva considera uma perspectiva que resgata e fomenta as melhores características dos indivíduos, dando a oportunidade de cultivarem o florescimento das suas virtudes. O principal benefício trazido pelo contato com a psicologia positiva é fazer com que as pessoas identifiquem em si mesmas **o que elas têm de melhor** – suas forças, virtudes e valores para que possam aprimorar ou desenvolver essas características.

Com a finalidade de propiciar o entendimento daquilo que faz o ser humano florescer e de orientar intervenções direcionadas à busca do bem-estar, o Dr. Martin Seligman criou o PERMA, um modelo multidimensional com cinco pilares, cuja aplicação é pertinente para catalisar mudanças em todas as áreas da vida.

Os pilares são os seguintes:

P – Positive emotions (emoções positivas)

E – Engagement (engajamento)

R – Relationships (relacionamentos positivos e conexões sociais)

M – Meaning (significado e propósito)

A – Accomplishment (realização)

Segundo o Dr. Seligman, a convergência desses cinco elementos **pode alavancar o bem-estar**, destacando que nenhum deles promove isoladamente o bem-estar subjetivo, mas todos contribuem para ele. O bem-estar subjetivo é a avaliação cognitiva e emocional que uma pessoa faz sobre a sua vida. Indivíduos com forte bem-estar subjetivo costumam considerar agradável e recompensadora a vida que têm.

Nesse sentido, nos Estados Unidos, o conceito de PERMA já está sendo aplicado no exército americano com o objetivo de auxiliar ex-combatentes a desenvolver a resiliência – e não distúrbios – em resposta a traumas. Na Europa, Seligman já mediu o bem-estar usando o PERMA em 23 países. No Reino Unido, seu trabalho teve tanta repercussão que o modelo passará a ser usado como instrumento para medir o bem-estar dos ingleses.

CAMPOS, Carolina Juliani de; SALGADO, Ana Paula Tolino. Disponível em: <<http://qualidadedevida.mma.gov.br/a-ciencia-do-bem-estar-despertando-o-florescimento-humano/>>. Acesso em: 28 out. 2019. (Adaptado.)

A psicologia positiva é baseada em dados concretos a partir da análise de casos reais. Para comprovar suas propostas, pesquisadores da área aplicam escalas e questionários a um determinado grupo de participantes que podem representar o bem-estar de uma empresa, escola, comunidade e até mesmo de um país etc.

Nesta atividade, vocês assumirão o papel de pesquisadores. Reproduzam e apliquem em algumas turmas, conforme combinado com o(a) professor(a), a escala de bem-estar psicológico abaixo, em que cada participante avalia subjetivamente o seu próprio bem-estar.

Questionário: bem-estar psicológico*	1	2	3	4	5	6	7
Tenho uma vida com propósito e significado.							
Minhas relações sociais são solidárias e gratificantes.							
Estou engajado em minhas atividades diárias.							
Contribuo ativamente para a felicidade e o bem-estar dos outros.							
Sou competente e capaz em atividades importantes para mim.							
Eu sou uma boa pessoa e vivo uma vida boa.							
Estou otimista sobre o meu futuro.							
As pessoas me respeitam.							

* (1) Discordo totalmente; (2) Discordo; (3) Discordo parcialmente; (4) Não concordo nem discordo; (5) Concordo parcialmente; (6) Concordo; (7) Concordo totalmente

O intervalo de pontuações é entre 8 (menor) e 56 (maior). Quanto maior a pontuação do entrevistado, mais virtudes e forças de caráter estão florescendo para ele em cada pilar do método PERMA.

Baseado em: DIENER, E.; WIRTZ, D.; TOV, W.; KIM-PIETRO, C.; CHOI, D.; OISHI, S.; BISWAS-DIENER, R. New Well-being Measures: Short Scales to Assess Flourishing and Positive and Negative Feelings. Social Indicators Research, 2009, p. 263. Disponível em: <http://www.mysmu.edu/faculty/williamtov/pubs/2009_DienerEtAl.pdf>. Acesso em: 31 out. 2019.

Após a aplicação dos questionários, vocês vão discutir os resultados obtidos e elaborar um relatório de pesquisa. Para isso, considerem as orientações da página seguinte.

BNCC

Competências gerais: 4, 5, 7, 9
Competências específicas: 1, 3, 7

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG302), (EM13LGG703), (EM13LGG704), (EM13LP11), (EM13LP18), (EM13LP27), (EM13LP30), (EM13LP34)

Número de aulas previstas: 4
Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Educação Física

CIBERCULTURA

Aplicativos de questionário on-line

Para facilitar a tabulação dos resultados, vocês podem utilizar aplicativos ou sites que permitem produzir formulários e questionários on-line. Nesse caso, os entrevistados precisarão estar conectados à internet por meio de um celular ou computador.

Para a análise dos resultados, oriente os estudantes a discutir questões como:

1. O que o resultado demonstra quanto ao florescimento do bem-estar do grupo pesquisado?

2. Que ações poderiam ser desenvolvidas na escola para melhorar ou aprimorar tais índices?

3. Levantem hipóteses:

a) Por que um baixo índice de bem-estar pode revelar necessidades não atendidas? Isso pode potencializar conflitos? Por quê?

b) Por que um alto índice de bem-estar pode contribuir para a redução de conflitos?

As respostas dependerão dos resultados obtidos com a coleta dos dados. Explique aos estudantes que as informações colhidas constituem apenas indicativos de alguns aspectos ligados ao bem-estar, já que é uma amostragem bastante reduzida, além de não haver o acompanhamento direto de profissionais da Psicologia.

BNCC

Competências gerais: 4, 5, 7, 9

Competências específicas:
1, 3, 7

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG102), (EM13LGG103),
(EM13LGG104), (EM13LGG302),
(EM13LP12)

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a):
Educação Física

AGÊNCIA & INTERCÂMBIO

Esporte e protagonismo juvenil

A prática esportiva oferece experiências por meio das quais os jovens podem identificar suas potencialidades e buscar oportunidades, contribuindo para uma postura protagonista. O esporte também possibilita a convivência com a diversidade, mobilizando a afetividade, a escuta, o incentivo e o cuidado, o que permite estabelecer parcerias colaborativas e saudáveis, aspectos fundamentais para o senso de liderança.

1 Pesquisem, em outras fontes, mais referências e informações sobre a Psicologia Positiva, que poderão auxiliar a interpretar os resultados.

2 Organizem o relatório, apresentando: objetivos, resumo da pesquisa, descrição da metodologia aplicada, análise dos resultados e referências pesquisadas. **No Suplemento para o professor, há mais orientações sobre o gênero relatório de pesquisa.**

SAÚDE, PRÁTICAS CORPORAIS E CONVIVÊNCIA

MÃOS DADAS FOTORREPORTAGEM

Leia, no **Suplemento para o professor**, orientações sobre a proposta temática e sobre o gênero fotorreportagem.

Você deseja bem-estar, saúde mental e física e desenvolver sua inteligência emocional? Certamente que sim, e é por isso que as práticas corporais (jogos, brincadeiras, esportes, danças, lutas, ginásticas, práticas de aventura e outras atividades que remetam à cultura do movimento) são fundamentais. Não é necessário se tornar um atleta, mas é fundamental incluir diariamente, no que se refere ao cuidado de si, atividades prazerosas como caminhadas ou atividades de dança ou esportivas, por exemplo.

Nesta atividade, coletivamente, vocês irão pesquisar práticas corporais realizadas na escola e também imagens de outras atividades físicas que poderiam ser inseridas para construir uma fotorreportagem que será organizada em painel.

1. Pesquisa de fotorreportagens

Como o nome sugere, uma fotorreportagem é organizada por fotos em sequência, acompanhadas de pequenos comentários e explicações sobre o conteúdo da imagem. A sequência de imagens e sua articulação temática compõem a narrativa jornalística.

Façam uma pesquisa de fotorreportagens ligadas a esporte e práticas corporais. Analisem como é a forma de composição e as características de linguagem desse gênero discursivo.

2. Produção de fotorreportagem

Planejamento e textualização

- Organizem-se em trios e escolham uma prática corporal de que queiram tratar. Depois, conversem com os demais trios e negociem práticas corporais repetidas. É muito importante que cada trio fique com uma prática diferente.
- Seleccionem outras fotorreportagens que podem auxiliar na organização coletiva do painel.
- Escolham uma imagem fotográfica já existente ou tirem uma fotografia de prática corporal sendo realizada na escola.
- Pesquisem informações sobre a prática corporal escolhida.
- Escrevam a descrição da imagem, considerando a apresentação do esporte e seus benefícios para o desenvolvimento do bem-estar de jovens e crianças.
- Coletivamente, estabeleçam uma sequência entre as imagens de todos os trios para definir como a narrativa jornalística será conduzida.

Revisão

- Analisem se a composição fotografia e linguagem verbal está coerente, bem como se está adequada à finalidade da atividade.
- Observem os direitos de imagem da fotografia escolhida ou tirada por você.
- Examinem a estrutura das sentenças, a articulação entre elas, as regras de concordância, bem como a ortografia e a acentuação das palavras.

Edição

- Organizem o painel com a fotorreportagem, considerando o que foi combinado coletivamente.

Antes de iniciar essa atividade, retome os principais conceitos da psicologia positiva e discuta com os estudantes a importância de cultivar emoções positivas, pois elas auxiliam na construção de um repertório de pensamento mais altruísta diante da vida, contribuindo para a resiliência em momentos adversos. O engajamento é fundamental para assumir uma postura protagonista, tanto no que se refere ao autocuidado e à autorresponsabilidade como no envolvimento com sua comunidade e com o planeta. Construir relacionamentos positivos é fonte de satisfação que auxilia o cultivo de emoções positivas e o florescer de diversas forças de caráter. Tudo isso pode se articular a ter um propósito de vida, um projeto, que nos engaje e motive para um agir transformador, que refletirá na realização de nossos objetivos e sonhos.

LINGUAGEM E EMOÇÕES POSITIVAS

JUNTO & MISTURADO CORRENTE DO BEM

Você conhece o filme *A corrente do bem*, de Mimi Leder (2000)? Ele é baseado no romance homônimo da escritora Catherine Ryan Hyde. A história permite refletir sobre a solidariedade como forma de tornar o mundo melhor se, em vez de violência e de intolerância, realmente colocássemos em prática a corrente proposta pelo personagem Trevor McKinney. O garotinho, interpretado por Haley Joel Osment, cria uma corrente para uma atividade proposta por seu professor de Estudos Sociais. A sua ideia consistia em um jogo em que cada um que recebesse um favor deveria retribuí-lo a outras três pessoas, e assim sucessivamente.

A ideia desta atividade é semelhante à do personagem Trevor. Vocês se organizarão em grupos e promoverão ações que provoquem emoções positivas nas pessoas. Cada grupo escolherá uma emoção positiva e, depois, elaborará uma ação que desperte nas pessoas tal emoção. Solicite à pessoa “desperta” pela emoção que replique a atividade em casa, com parentes e amigos, no trabalho, com colegas etc., gerando uma corrente de boas ações.



A corrente do bem, de Mimi Leder, EUA, 2000.

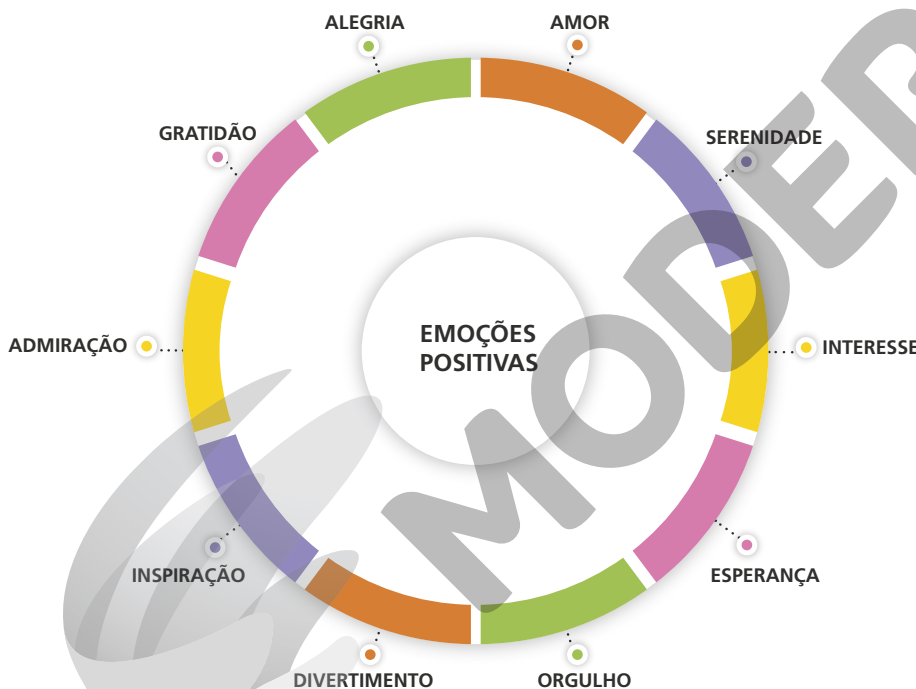
BNCC

Competências gerais: 4, 5
Competências específicas: 1, 2, 3

Habilidades: (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LP18), (EM13LP03), (EM13LP02), (EM13LP15), (EM13LP01)

Número de aulas previstas: 4
Professores(as) envolvidos(as): Arte e Educação Física

Se possível, peça aos estudantes que assistam ao filme *A corrente do bem* (classificação indicativa 12 anos) e promova uma discussão sobre os elementos da psicologia positiva que estão presentes na proposta do garoto.



RODA DE EXPERIÊNCIAS

Nesta roda de experiências, vamos discutir duas questões. Todos poderão levantar dúvidas e comentar aspectos que considerem importantes, além dos que estão refletidos a seguir.

- O que sentiu ao proporcionar a alguém o despertar de uma emoção positiva?
- Que virtudes e forças de caráter você considera que fortaleceu nessa atividade?
- Por que cultivar emoções positivas pode contribuir para evitar conflitos ou mediá-los de forma mais compassiva?
- Por que considerar o bem-estar das pessoas é importante para construir uma cultura compassiva e altruísta?

Esquema elaborado nos estudos de SELIGMAN, Martin, E. P. *Felicidade autêntica*: use a psicologia positiva para alcançar todo o seu potencial. Trad. Neuza Capelo. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002.

Respostas pessoais. Aproveite o momento e relacione as práticas da CNV como processo mediador de conflitos e também como forma de se posicionar no mundo. A partir da psicologia positiva, é possível criar estratégias e práticas para olhar a vida e os relacionamentos de outras formas, com o objetivo de promover o próprio bem-estar e o do outro, tornando, assim, as relações mais felizes e construindo uma cultura mais compassiva e altruísta.

BNCC

Competências gerais: 4, 9, 10

Competências específicas:
1, 2, 5Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG102), (EM13LGG201)

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a):
Língua Portuguesa

CONFLITOS NA VIDA REAL E NA VIDA VIRTUAL

O QUE É CONFLITO?

Vamos realizar um teste com a finalidade de construir coletivamente o conceito de conflito. Em primeiro lugar, respondam, no caderno, às questões a seguir. Para finalizar, discutam as respostas e produzam uma definição do que entendem por conflito.



PAULO MANZI

ATIVIDADE EXPERIMENTAL TESTE

Teste sobre conflito

(várias respostas possíveis)

- As respostas mais adequadas são: uma relação bloqueada, uma história do ego, um processo destrutivo, um desacordo persistente, uma dança fúnebre, um pátio de recreio. As respostas incompletas ou insuficientes são: a guerra (uma forma de conflito coletivo), a raiva (o sentimento associado a determinados conflitos), uma diferença de pontos de vista: pode ser uma das causas do conflito. As respostas ruins são: o erro do outro (reação do ego), uma equação de segundo grau em X (resposta maluca).
 - Todas as respostas são exatas, exceto "para jogar bola de gude... com dados", "para ficar doente" (é uma das consequências) e "para nada" (Por que existiriam então?).
 - O conflito não é causado por doença mental nem pela "luta de classes", que é uma forma de conflito social. As causas do conflito podem ser: uma falta de comunicação, interesses divergentes, uma incompatibilidade, pontos de vista diferentes, personalidades diferentes. A verdadeira causa é: o ego, a pessoa não quer ceder e deseja ter razão.
 - Todas as respostas são exatas, exceto "o homem descende do macaco" e "ninguém o deseja". Mas a verdadeira explicação é sua natureza processual, da qual decorrem todas as outras causas: ele evolui muito rapidamente, ele se autoalimenta, ele explode de repente, não estamos preparados, a má-fé de algumas pessoas e o fato de algumas pessoas serem viciadas em competir.
 - Todas as respostas estão certas, exceto "um átomo de hidrogênio", pois o conflito é processual como uma bomba atômica, um incêndio, uma doença, uma gravidez, uma reação em cadeia, um arrebatamento amoroso.
- O que é um conflito?
 - A guerra
 - A raiva
 - Uma diferença de pontos de vista
 - Uma relação bloqueada
 - Uma história do ego
 - Um processo destrutivo
 - Um desacordo persistente
 - Uma dança fúnebre
 - Um pátio de recreio
 - O erro do outro
 - Uma equação de segundo grau em X
 - Para que servem os conflitos?
 - Para nada
 - Para arrebentar um abscesso
 - Para confrontar-se
 - Para afirmar-se
 - Para manipular
 - Para pôr as coisas no lugar
 - Para comunicar-se
 - Para aliviar o que vai mal
 - Para negociar
 - Para dominar/impôr
 - Para ficar doente
 - Para jogar bola de gude... com dados
 - As causas do conflito são:
 - Uma falta de comunicação
 - O ego
 - Interesses divergentes
 - Uma incompatibilidade
 - Pontos de vista diferentes
 - Ninguém quer ceder
 - Personalidades diferentes
 - O desejo de ter razão
 - Uma doença mental
 - A luta de classes
 - Por que é tão difícil conter um conflito?
 - Má-fé das pessoas
 - Ele explode de repente
 - Porque o homem descende do macaco
 - Ele se autoalimenta
 - Pessoas viciadas em competir
 - Ele evolui muito rapidamente
 - Não estamos preparados
 - É um processo
 - Ninguém o deseja
 - Ele evolui sozinho
 - O conflito se parece com...
 - Uma bomba atômica
 - Um incêndio
 - Uma doença
 - Uma gravidez
 - Uma reação em cadeia
 - Um arrebatamento amoroso
 - Um átomo de hidrogênio
 - [...]

6. Os diferentes tipos de conflito
- | | |
|-----------------------------|-------------------------|
| a) Conflitos de mau caráter | g) Conflitos de valores |
| b) Conflitos latentes | h) Conflitos familiares |
| c) Conflitos de interesse | i) Conflitos raciais |
| d) Conflitos de ego | j) Rivalidades |
| e) Conflito de pessoas | k) Competições |
| f) Conflitos mistos | |
7. Os itens a seguir trazem as fases de um conflito. Numere-as de 1 a 7 na seqüência em que ocorrem.
- | | |
|----------------------------|------------------|
| a) A tomada de consciência | e) A resolução |
| b) O não retorno | f) A instauração |
| c) O arrebatamento | g) A explosão |
| d) O desencadeamento | |
8. Quais são os custos de um conflito?
9. Quais são os benefícios (ocultos) de um conflito?
10. Compare custos e benefícios. Qual é sua conclusão?

Exceto "mau caráter", todas as respostas correspondem a tipos de conflito.

A ordem correta é: a instauração, o desencadeamento, a tomada de consciência, o arrebatamento, a resolução, o não retorno, a explosão.

8. Eis os custos mais frequentes de um conflito: prazer/alegria, energia, liberdade, poder, comunicação, amizade, amor, tranquilidade/serenidade, sono, saúde, resultados, tempo, vida, felicidade.

9. Eis os benefícios mais frequentes de um conflito: poder, sentimento de importância, autoestima, deter a verdade, valorização da própria imagem, ser reconhecido(a), descarregar sua agressividade e seu estresse, ter desculpas, ter razão/ter a última palavra.

10. Os custos são numerosos e pesados, os benefícios, magros e superficiais (ego).

RAS, Patrice. *Caderno de exercícios para gestão de conflitos*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017. p. 6-10. (Adaptado.)

SITUAÇÕES DE CONFLITO: ESCOLA E COTIDIANO

LEITURE-SE TIRA, CHARGE E DEBATE

O termo conflito é, comumente, associado à ideia de briga, discórdia ou divergência. Em geral, o fato de pessoas não terem afinidades e objetivos ou interesses convergentes pode gerar desacordos que podem evoluir para um conflito.

Infelizmente, notícias sobre violência e agressividade nas escolas, além de casos de indisciplina cotidiana, são cada vez mais comuns. Esse tipo de comportamento pode ser associado a conflitos mal administrados, que fazem com que a relação entre pessoas seja rompida de modo caótico e desequilibrado. Um pequeno conflito, se não for bem mediado, pode levar a consequências mais graves. Já um conflito bem mediado pode restaurar relações e promover o respeito à diversidade de ideias e escolhas, bem como aos direitos individuais de cada um, sejam estudantes, professores, funcionários, gestores etc.

Para discutir essa temática, a seguir vocês lerão duas tiras e, a partir da interpretação de suas mensagens, irão discutir as questões propostas em um debate de ideias. O objetivo da atividade é confrontar pontos de vista para construir coletivamente um entendimento sobre conflito e violência no espaço escolar.

Desafios de leitura

- Debater as questões propostas.
- Construir coletivamente um entendimento sobre conflito e violência escolar.

BNCC

Competências gerais: 3, 7

Competências específicas: 1, 3, 6

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG202), (EM13LGG604), (EM13LGG302)

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Arte

Esta e a próxima etapa consistem em atividades de debate. Na primeira, o debate visa a uma construção coletiva; na segunda, o enfoque é promover o debate de ideias, empregando a CNV. As propostas podem ser realizadas no mesmo dia ou separadamente, conforme considerar mais pertinente. Para serem realizadas juntas, solicite antecipadamente aos estudantes a análise e a discussão dos textos que compõem esses momentos e, em dia combinado, discutam as problemáticas levantadas. No **Suplemento para o professor**, há orientações específicas para discutir cada uma das questões propostas para o debate.





SABE O JUCA, DE QUEM EU VIVO ZOANDO?..



HOJE DESCOBRI QUE ELE É MUITO MAIS FORTE QUE EU...



EU TE PERDOO!



© ALEXANDRE BECK

Esse debate visa a troca de ideias e a construção coletiva de percepções sobre os pontos discutidos. Incentive os estudantes a construir respostas em parceria e a estabelecer ponderações e acordos. No **Suplemento para o professor**, há orientações e sugestões de respostas para as questões de 1 a 6.

Para o desenvolvimento das questões 7 e 8, retome com os estudantes que a CNV foi originariamente concebida no espaço escolar. Ela atua como forma de comunicação que visa manter o diálogo e o equilíbrio, evitando que o conflito evolua para um confronto ou ato violento. A observação sem julgamento, a expressão de sentimentos e necessidades e a realização de pedidos claros, sem demandar e ordenar, permitem que os participantes da interação estabeleçam uma conexão empática, sem manipulação, pois o desejo comum passa a ser o atendimento dos pedidos um do outro, estabelecendo acordos. Dialogar de modo compassivo é transformar conflitos em aprendizagem e transmutar contextos. É usar a lógica "Eu quero aprender com você".

Uma educação embasada no cultivo de emoções positivas, como forma de desenvolver virtudes e forças de caráter, em práticas de engajamento que mobilizam um agir transformador em prol de si, do outro e do planeta, considerando ainda o estabelecimento de relações sociais saudáveis, contribui para que haja aumento do bem-estar e da felicidade dos estudantes, que passam a ter diversas necessidades atendidas, gerando emoções cada vez mais positivas e, conseqüentemente, um ambiente de convivência mais harmônico e pacífico.

- 1 Em uma das tiras é apresentado um conflito comum no cotidiano escolar.
 - a) Em qual delas isso ocorre?
 - b) Quem são os envolvidos?
 - c) Como os envolvidos reagem à situação?
- 2 Em qual texto faz-se referência a um tipo de violência? Qual seria ela e como se desenvolve?
- 3 No cotidiano escolar, o que diferencia um conflito de um ato de violência?
- 4 Quando podemos considerar que um conflito termina bem? O mesmo pode ocorrer com um ato de violência?
- 5 Enumere situações conflituosas e tipos de violência comuns em alguns espaços escolares.
- 6 Que fatores externos e internos, em sua opinião, contribuem para a manifestação de conflitos e violência nas escolas?
- 7 Que relação pode ser estabelecida entre a Comunicação Não Violenta e a mediação de conflitos?
- 8 Quais práticas da psicologia positiva contribuem para a construção de uma escola mais segura e cidadã?
- 9 Em sua opinião, cultivar a paz vale a pena? Por quê? *Resposta pessoal.*

ENTRE ARTES

O filme brasileiro *Bicho de sete cabeças*, de Laís Bodanzky (2000), inspirado em fatos verídicos, conta a história de Neto (Rodrigo Santoro), um rapaz internado em um manicômio após sofrer desentendimentos com seus pais. Ele passa a vivenciar um mundo caótico de sofrimento e incompreensão. Os conflitos entre pai e filho e a falta de diálogo acarretam uma trajetória cruel e bastante dolorosa, repleta de mágoa e culpa. O filme recebeu muitos prêmios, sendo responsável por levar uma reflexão sobre as instituições psiquiátricas no Brasil.

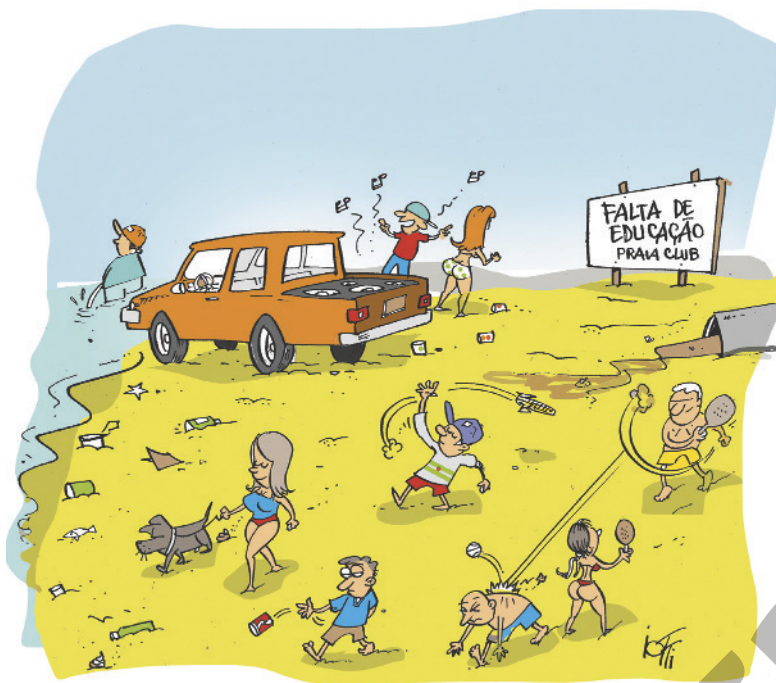
Capa do DVD *Bicho de sete cabeças*, de Laís Bodanzky, 2000.



REPRODUÇÃO

O filme tem classificação indicativa de 14 anos. Pode ser uma ótima estratégia para discutir como uma perspectiva violenta e destrutiva da vida e das relações pode acarretar danos irreparáveis.

Algumas atitudes comuns podem gerar conflitos. Em geral, elas representam a incivildade, a famosa falta de educação. A charge a seguir faz uma representação de comportamentos desse tipo. Analise-a:



© JOTTI

- 1 A partir da charge, discutam por que os comportamentos apresentados são geradores de conflito.
- 2 Elaborem uma lista de ações de incivildade que são comuns em espaços escolares e que são geradoras de conflitos.

1. Todos os comportamentos apresentados ferem o direito do outro à tranquilidade, ao silêncio, a um ambiente limpo e preservado.
2. Os estudantes podem citar indisciplina, lixo, "zoeiras", falta de educação, desrespeito etc.

HATERSE TROLLS: O ÓDIO E O EGO NAS REDES

LEITURE-SE TRILHA JORNALÍSTICA E DEBATE

Os chamados *haters* e *trolls* têm contribuído para tornar o espaço das redes mais agressivo e intolerante.

Para refletir sobre comportamentos incivilizados e violentos no universo digital e discutir formas de combatê-los, vamos ler um texto que faz parte de uma trilha jornalística, ou melhor, uma reportagem construída em blocos sequenciados. Em geral, esse tipo de reportagem apresenta *links* para outros textos, vídeos, cenas etc.

Desafios de leitura

- Debater as questões propostas.
- Construir coletivamente um entendimento sobre conflito e violência nas redes.

Ódio on-line: Por que existem tantos trolls e haters?

Publicado em: 07/08/2018

Ao mesmo tempo em que a internet proporciona a aproximação entre pessoas de qualquer lugar do mundo, também está sendo cada vez mais usada para propagar a violência e o ódio. Conheça as características dos *haters* e *trolls* e como eles estão tornando as redes sociais menos interessantes.

BNCC

Competências gerais: 7

Competências específicas:
1, 2, 3

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG102), (EM13LGG103),
(EM13LGG302), (EM13LP01),
(EM13LP03)

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a):
Língua Portuguesa

Comentários raivosos, ofensas, discursos preconceituosos, perseguição e até intimidação. Embora ninguém negue que o que acontece nas redes sociais também exista na vida offline, há algumas causas para esse tipo de comportamento estar se espalhando rapidamente no meio digital. A possibilidade de postar de forma anônima e a sensação de que as consequências de uma ofensa feita atrás de uma tela são pequenas estão entre as principais delas. Além disso, nas redes as pessoas tendem a interagir com quem tem opinião parecida, o que dificulta a convivência com diferenças e favorece a formação de grupos extremistas.

O que são *haters* e *trolls*

Duas gírias populares na internet designam os principais disseminadores de ódio e provocações no meio digital. Aqueles que sistematicamente postam comentários atacando ideias ou pessoas são os *haters*. Eles têm opiniões fortes, não aceitam argumentos contrários e, normalmente, não agem sozinhos, mas fazem intimidações em grupo. Já os *trolls* são aqueles que entram em discussões para causar e irritar. Normalmente, eles aproveitam notícias ou postagens com boa repercussão para mudar o foco da publicação original, a partir de alguma declaração polêmica e, muitas vezes, ofensiva.

Como lidar com ataques

“Não alimente os *trolls*” é a regra básica a ser seguida contra o ódio na internet. Mas é possível ficar distante de *haters* e *trolls*? Muito difícil. Existem alguns cuidados que podem evitar a exposição a eles, como ser rigoroso com as configurações de segurança nas redes sociais. Se conectar apenas com amigos próximos e familiares e evitar *posts* polêmicos são algumas recomendações para quem não quer lidar com o ódio *on-line*. Quando isso não é uma opção e os ataques acontecerem, evite responder, principalmente se tiver emocionalmente abalado. Avalie também se é o caso de excluir os comentários violentos, bloquear usuários e denunciá-los.

Como denunciar

Os ataques na internet podem variar de *posts* maldosos e irritantes a assédios e perseguições. Quando houver ofensa, ignorar a pessoa que está causando o *cyberbullying* muitas vezes não será o suficiente para se proteger e é preciso denunciar. O primeiro passo é sempre salvar imagens dos ataques. Depois, é preciso denunciar na própria rede social e fazer uma queixa policial. *Haters* e *trolls* podem ser processados por calúnia e difamação, injúria, discriminação e preconceito.

Tatiana Klix. Agência Lupa e Canal Futura. Disponível em: <<http://www.futura.org.br/trilhas/odio-online-por-que-existem-tantos-trolls-e-haters/>>. Publicado em 7 ago. 2018. Acesso em: 29 out. 2019.

- 1 A internet pode ser um ambiente fértil para o ódio. Em sua opinião, precisa realmente ser assim?
- 2 Pode-se culpar a internet pela disseminação do ódio? Ou a internet é uma ferramenta e, portanto, território livre de opiniões para o bem e para o mal?
- 3 Em sua opinião, quem pode ser responsabilizado pelo *cyberbullying* nas redes sociais? Para você, o anonimato contribui para a disseminação do ódio nas redes?
- 4 Em 2015, o escritor italiano Umberto Eco (1932-2016), conhecido por obras como *O nome da rosa* e *O pêndulo de Foucault*, declarou ao jornal *La Stampa*:
“As redes sociais dão o direito de falar a uma legião de idiotas [...]. É a invasão dos imbecis”.
Vila Cultural, edição 177, ano 15, jan. 2019, p. 30.
 - a) Você concorda ou discorda dele? Por quê?
 - b) Podemos considerar tal declaração antidemocrática? Justifique seu posicionamento.
- 5 De que forma você interpreta o verso “Nos deram espelhos e vimos um mundo doente”, da canção “Índios”, da banda Legião Urbana? Em sua opinião, tal verso se aplica à disseminação do ódio nas redes sociais?
- 6 Em sua opinião, as formas de lidar com e de combater os crimes cibernéticos de *haters* e *trolls* têm sido eficientes? Explique.

Todas as questões são de ordem pessoal. Pode ser necessário estabelecer uma mediação entre as respostas, momentos de réplica e tréplica, construindo um painel com os pontos levantados pelos estudantes. Incentive a prática da CNV durante as discussões. Saliente que não há verdades absolutas, reiterando que a finalidade é a troca de ideias, que promove aprendizado e reflexão. No **Suplemento para o professor**, há mais orientações para discutir o tema com os estudantes.

DESAFIO CRIATIVO DOCUMENTO ORIENTADOR

As emoções fazem parte da nossa condição humana, e todas elas são úteis, funcionando como uma espécie de GPS que conduz nossos comportamentos e pensamentos. É exatamente por terem esse papel que precisamos desenvolver ao longo da vida a nossa inteligência socioemocional.

No livro *Inteligência emocional*, o psicólogo e jornalista Daniel Goleman defende o que ele define como “alfabetização emocional”, que seria a organização de um currículo escolar voltado para questões socioemocionais como forma de contribuir para o desenvolvimento da saúde mental dos estudantes, além de auxiliar a mediação de conflitos. Em um de seus estudos, o pesquisador considera o “Currículo da ciência do eu”, cujos princípios estão sintetizados no texto expositivo a seguir. Antes da leitura, porém, pensando no que estudou até aqui, responda à seguinte questão:

1 Em sua opinião, o que significa ter inteligência socioemocional? *Resposta pessoal.*

O Currículo da Ciência do Eu

PRINCIPAIS COMPONENTES

- **Autoconsciência:** observar a si mesmo e saber exatamente o que está sentindo; formar um vocabulário para nomear os sentimentos; saber a relação entre pensamentos, sentimentos e reações.
- **Tomar decisões:** examinar suas ações e avaliar as consequências delas; saber se uma decisão está sendo ditada pela razão ou pela emoção; utilizar essas intuições para questões que digam respeito a sexo e ao uso de drogas.
- **Lidar com sentimentos:** monitorar a “conversa consigo mesmo” para captar rapidamente mensagens negativas tais como, por exemplo, repreensões internas; compreender o que está por trás de um sentimento (por exemplo, a mágoa por trás da raiva); encontrar meios de lidar com o medo, a ansiedade, a raiva e a tristeza.
- **Lidar com a tensão:** aprender o valor de exercícios, imagística orientada, métodos de relaxamento.
- **Empatia:** compreender os sentimentos e preocupações dos outros e adotar a perspectiva deles; reconhecer as diferenças no modo como as pessoas se sentem em relação às coisas.
- **Comunicação com o outro:** falar efetivamente de sentimentos; ser um bom ouvinte e um bom perguntador; distinguir entre o que alguém faz ou diz e suas próprias reações ou julgamento a respeito; enviar mensagens do “Eu” em vez de culpar.
- **Autorrevelação:** valorizar a franqueza e construir confiança num relacionamento; saber quando convém falar de seus sentimentos.
- **Intuição:** identificar padrões em sua vida e reações emocionais; reconhecer padrões semelhantes nos outros.
- **Autoaceitação:** aceitar-se tal como é e ver-se sob uma luz positiva; reconhecer suas forças e fraquezas; ser capaz de rir de si mesmo.
- **Responsabilidade pessoal:** assumir responsabilidade; reconhecer as consequências de suas decisões e ações, aceitar seus sentimentos e estados de espírito, ir até o fim nos compromissos (por exemplo, nos estudos).
- **Assertividade:** declarar suas preocupações e sentimentos sem raiva nem passividade.
- **Dinâmica de grupo:** cooperação; saber quando e como tomar a liderança e quando se submeter a uma liderança.
- **Solução de conflitos:** como lutar limpo com outras crianças, com os pais, com os professores; o modelo vencer/vencer para negociar acordos.

Fonte: *Self Science: The Subject Is Me*, de Karen F. Stone e Harold Q. Dillehunt (Santa Mônica: Goodyear Publishing Co., 1978).

GOLEMAN, Daniel. *Inteligência emocional*. Trad. Marcos Santarrita. Rio de Janeiro: Objetiva, 2011. [ePub.]

BNCC

Competências gerais: 7, 9, 10
Competências específicas: 1, 2, 3

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG302), (EM13LP01)

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Pode-se promover uma discussão a respeito. Comente com os estudantes que é comum confundir inteligência socioemocional com o cultivo da empatia, como ser “legal”, educado ou agradável com todos. Explique a eles que cada um desses mitos sobre a inteligência socioemocional exemplifica estereótipos enganosos, comparando uma porção limitada dessas habilidades com o todo.

5. Nesta proposta, retome aspectos da CNV, tanto no que se refere ao uso da linguagem verbal como da corporal. A seguir, algumas sugestões do que os estudantes podem propor.

- Manter ou restaurar o contato visual.
- Chamar a pessoa pelo nome.
- Falar de forma tranquila.
- Fazer gestos e movimentos lentos e suaves.
- Dizer claramente o que se quer.
- Descrever o comportamento indesejado sem julgar.
- Evitar discussões.
- Praticar a escuta empática.
- Pedir que a pessoa expresse o que sente, sua necessidade e desejo.
- Demonstrar interesse por meio de expressão facial e corporal.
- Estabelecer um acordo.

Algumas perguntas simples podem ser feitas, como: O que aconteceu? Quem está envolvido e como? Como podemos consertar o dano? Qual foi a lição que aprendemos com isso? O que podemos fazer para que isso não aconteça novamente?

BNCC

Competências gerais:
4, 5, 7, 9, 10

Competências específicas:
1, 2, 3

Habilidades: (EM13LGG105), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LP18), (EM13LP26), (EM13LP03), (EM13LP02), (EM13LP15), (EM13LP01), (EM13LP25), (EM13LP27)

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as):

Língua Portuguesa,
Língua Inglesa,
Educação Física,
Arte

A atividade da assembleia pode exigir uma organização prévia, conforme se recomenda no planejamento da atividade. Será muito importante estabelecer um cronograma de ações com a turma, bem como marcar a data prevista para realização dessa reunião.

2. Espera-se que os estudantes observem que cada item do currículo remete a um aspecto da inteligência socioemocional. Considerando isso, pode-se defini-la como um conjunto de práticas e habilidades que envolvem a capacidade de reconhecer e avaliar as próprias emoções e as dos outros, sendo capaz de lidar com elas, interagindo de forma eficaz.

2 Como você definiria inteligência socioemocional a partir do currículo proposto para a “Ciência do eu”?

3 Esse conceito de inteligência emocional é igual ou diferente do que considerou antes de ler o texto? Em que se assemelha? Em que difere?

Resposta pessoal.

4 Em que medida, em sua opinião, essas capacidades podem contribuir para o desempenho na escola, no trabalho e na vida? E especificamente para mediação de conflitos?

5 Considerando o que estudamos até aqui, produza uma lista de ações e práticas de linguagem que, em sua opinião, podem ser utilizadas na mediação de conflitos.

4. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes compreendam que é necessário ter inteligência socioemocional em diferentes campos da vida, pois é ela que regula nossos comportamentos, decisões, atitudes. Sem ela, não é possível realizar uma mediação de conflitos adequada, já que saber lidar com as emoções do outro e as próprias é fundamental para colocar em prática o diálogo e a escuta empática.

Planejamento

- Considere aspectos da CNV e da comunicação não verbal como orientadoras das ações a serem tomadas.
- Elabore perguntas que podem ser feitas na mediação de um conflito.
- Utilize frases curtas e objetivas.

Revisão

- Observe a construção sintática das sentenças e as relações de concordância, bem como a ortografia e a acentuação das palavras.

Edição

- Compartilhem as ideias e, depois, construam coletivamente um documento orientador para mediação de conflitos.
- Esse documento pode ficar fixado em um painel da sala de aula ou disponível em nuvem, em uma pasta coletiva da turma.

REGRAS DE BOA CONVIVÊNCIA

MÃOS DADAS ASSEMBLEIA E REGRAS DE CONVIVÊNCIA

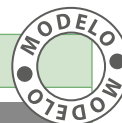
A assembleia é um gênero discursivo cuja finalidade é discutir temas e propor soluções para situações de interesse de uma coletividade (moradores, estudantes, funcionários etc.); deliberar democraticamente ações a serem praticadas; tomar decisões coletivas em relação a fatos e situações de conflito.

Nesta produção, primeiramente vocês organizarão uma assembleia, com a participação de toda a turma, cujo objetivo é discutir regras de boa convivência que são capazes de evitar conflitos, bem como ações de mediação que podem ser implementadas caso eles ocorram.

Planejamento É fundamental legitimar todas as contribuições para que o estudante que der uma sugestão de pauta também legitime o espaço da assembleia.

- Antes da assembleia, construam uma pauta coletiva. O quadro a seguir pode ser fixado em um mural e ser preenchido no decorrer da semana que antecede a data combinada para a assembleia. A ideia é identificar ações que precisam ser refletidas coletivamente e que podem gerar um contrato coletivo de convivência.

Ações altruístas	Ações egoístas



- Um dia antes da assembleia, após o preenchimento do mural, observem se há temas semelhantes e os agrupem em um só item.
- Estabeleçam uma hierarquia entre os temas: do mais importante e urgente ao menos preocupante.

Realização

- Antes de iniciar, estabeleçam os papéis: coordenador, secretário, escriba e participantes.
- Organizem o espaço da sala de modo que todos possam ver os outros e serem ouvidos.
- Separem folha para a ata, considerando os itens: cabeçalho (nome da escola, turma, data); objetivo e pauta; regras elaboradas, decisões tomadas e/ou sugestões de mediação; identificação da equipe que coordenou a assembleia, seguida da assinatura de todos os presentes.
- Considerem a seguinte sequência para realização da assembleia.
 - (a) Abertura: o coordenador abre a assembleia, apresentando data, equipe e participantes, pauta e objetivos.
 - (b) Primeiro momento: falar e escutar os colegas sobre os itens da pauta. Durante a assembleia, a palavra será dada primeiramente àqueles que inseriram itens na pauta, para que possam expor seus pontos de vista e motivações. É fundamental discutir atitudes, e não pessoas. Mantenha o foco no não julgamento. Depois, outros poderão pedir a palavra e completar o raciocínio ou apresentar uma contraposição.
 - (c) Segundo momento: construir as regras de boa convivência que regularão os conflitos apontados. As regras devem ser frases objetivas e de fácil compreensão, como, por exemplo: “respeitar colegas, funcionários, professores e gestores”. O escriba fará o registro coletivo das regras criadas na lousa ou no computador, auxiliando o secretário no registro da ata.
 - (d) Antes de registrar na ata, cada regra deverá ser submetida à votação final, usando três questões: Quem é favorável? Quem é contrário? Quem se abstém? A abstenção pode ocorrer, nesse caso, pois é um direito democrático. O sistema de votação também pode ser usado durante situações em que não há acordo sobre a proposição de uma regra.
 - (e) Terceiro momento: lista de sugestões para o cumprimento das regras e de estratégias para mediar os conflitos que surgirem. A ideia não é criar saídas punitivas, mas sim não violentas, priorizando a construção do bem-estar e o bom relacionamento.
 - (f) Encerramento: o coordenador relê e delibera o acordo coletivo e todos assinam a ata.

Linguagem oral

Durante a assembleia será fundamental:

- uso da fala com tom de voz adequado e empático;
- capacidade de escuta do outro;
- emprego de objetividade, apresentando diretamente fatos, temas, opiniões, pedidos e necessidades, com clareza, sem duplo sentido ou ironias;
- uso de postura e expressão corporal e facial receptiva e empática;
- uso de recursos argumentativos de concordância e discordância;
- uso de expressões de agradecimento e gentileza.

Divulgação do acordo coletivo

- Depois da assembleia, as regras devem ser afixadas em local visível.

As respostas são pessoais. Pode ser eleito um escriba para construir a lista de conceitos, bem como anotar palavras-chave sobre as percepções dos estudantes sobre as atividades.

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Nessa roda de experiências, vocês devem:

- Enumerar os conceitos aprendidos e discutir a relevância de cada um para você.
- Relacionar o que foi aprendido com o eixo temático do projeto: mediação de conflitos.

POR UMA CULTURA ALTRUISTA NA ESCOLA

PRÁTICAS INSTITUCIONAIS DE GENTILEZA

O termo peça ou anúncio de campanha institucional refere-se ao texto publicitário que é veiculado por empresa ou instituição pública, interna ou externamente, com o objetivo de promover ações, ideais, estratégias, responsabilidade social etc.

Nesse gênero, é comum o emprego de diferentes linguagens, sobretudo a imagética e a verbal, no caso de peças impressas. Além disso, assume tom apelativo, por meio de recursos persuasivos, como imperativo e marcas de interlocução, que visam levar o público-alvo a assumir uma prática ou ideia apresentada.

As duas peças que vamos ler a seguir pertencem a uma campanha desenvolvida pelo Ministério Público de Pernambuco (MPPE). Trata-se de uma campanha organizada pela área de gestão de pessoas, com foco em sensibilizar os funcionários do MPPE sobre a importância da gentileza no ambiente de trabalho.

BNCC

Competências gerais:
4, 5, 7, 9, 10

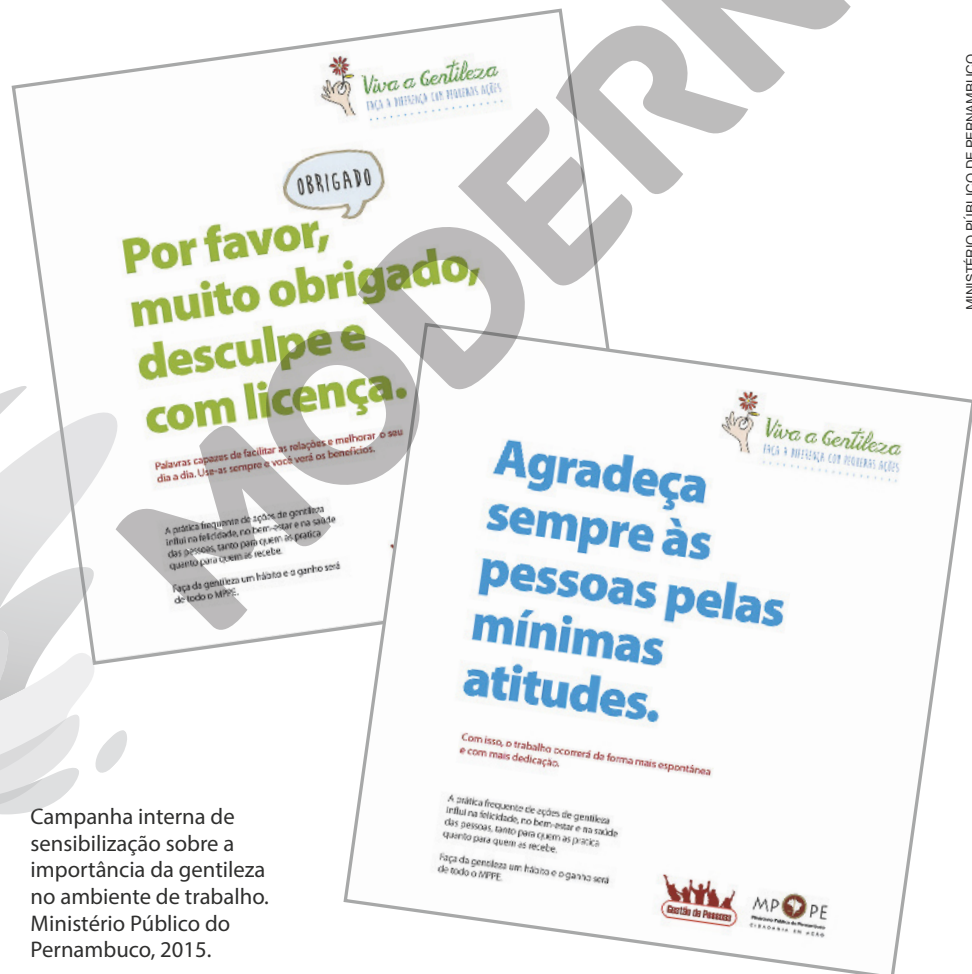
Competências específicas:
1, 2, 3

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG103), (EM13LGG202),
(EM13LGG301), (EM13LGG302),
(EM13LP01), (EM13LP02),
(EM13LP44).

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a):
Língua Portuguesa

Sugerem-se duas formas de organizar a produção da campanha. Na primeira pode-se dividir a turma em grupos, sendo que cada um ficará responsável por uma ação (gincana, produção de cartazes, painel interativo e museu interativo). Essa forma permite que os estudantes se engajem naquela ação em que se considerem mais habilidosos. Na segunda, pode-se organizar grupos para cada uma das ações. Dessa forma, todos os estudantes vivenciam todas as ações. A escolha pode ser, inclusive, uma decisão coletiva.



Campanha interna de sensibilização sobre a importância da gentileza no ambiente de trabalho. Ministério Público do Pernambuco, 2015.

LINGUAGEM VERBAL

Slogan é um tipo de enunciado que deve ser de fácil recordação, por ser, em geral, conciso e breve. É utilizado em campanhas políticas e publicitárias (comerciais e institucionais) para lançar um produto, marca, ideia, projeto etc.

ATIVIDADE EXPERIMENTAL: CAMPANHA INSTITUCIONAL

Siga o percurso analítico para construir a compreensão dos textos da campanha.

1

1. Qual a finalidade das peças da campanha em questão? Onde circularam? Qual a sua função social?

2

2. Analise a forma como os textos se organizam e identifique recursos de persuasão usados (cores, imagens, *slogan*, escolha de palavras, jogo de palavras, tamanho e tipo de letras, diagramação, logotipo).

3

3. Você concorda com o *slogan* dos cartazes? Há palavras que podem facilitar as relações entre as pessoas e melhorar nosso dia a dia?

5

5. Que ações de gentileza, em sua opinião, podem promover relações mais harmoniosas e pacíficas?

4

4. A prática de ações de gentileza influi na nossa felicidade, ou seja, no bem-estar e na saúde de quem pratica e recebe ações de gentileza?

CATHERINE A. SCOTTON

1. O objetivo dessa atividade é chamar a atenção dos estudantes para a adequação de peças de campanha ao público-alvo, aos objetivos do anunciante e/ou da campanha. A campanha visa promover a gentileza no ambiente de trabalho, sendo destinada especificamente a funcionários do MPPE, tendo como função social melhorar o bem-estar e a qualidade das relações interpessoais.

2. Esclareça que o texto publicitário geralmente apresenta imagem, título, texto, assinatura e *slogan*. Com relação à forma composicional e estilo do gênero em estudo, chame a atenção dos estudantes para a diagramação específica do gênero, o uso de imagens e dos recursos de persuasão: cores, imagens, *slogan*, escolha de palavras, jogo de palavras, tamanho e tipo de letras. Nesse caso específico, destaque os efeitos provocados no leitor pela imagem da mão que segura uma flor como logotipo da campanha.

3. Resposta pessoal. Além dos recursos visuais (imagens, cores, tamanho de letra etc.), os estudantes devem perceber as estratégias de persuasão usadas nos textos publicitários e de propaganda, como o *slogan* e as escolhas/os jogos de palavras. Chame a atenção deles para frases como: "Viva a gentileza!", "Faça a diferença com pequenas ações", "Faça da gentileza um hábito...".

4. Resposta pessoal.

5. Resposta pessoal.

FOCO NO TRABALHO

Luiz Gabriel Tiago é um empresário conhecido como Sr. Gentileza. Foi indicado ao Prêmio Nobel da Paz, em 2018, por causa de seu projeto *Pontinho de luz*, no qual oferece o "Treinamento Gentileza", visando despertar a empatia nas pessoas. De origem humilde, ele foi vendedor ambulante. Hoje, é consultor, palestrante e autor dos livros como *Gentileza no trabalho* (Ideias e Letras, 2012) e *Como driblar a raiva no trabalho* (Ideias e Letras, 2009). Para ele, a gentileza é a habilidade fundamental para o profissional do futuro. Ela pode ser considerada sinônimo de ética, pois, segundo ele, é a junção desses valores que torna o ambiente de trabalho um espaço verdadeiramente gentil.

Discuta a importância da gentileza para o mundo do trabalho e para práticas empreendedoras, já que, por meio dela, podemos estabelecer vínculos mais efetivos, harmônicos e saudáveis.

GENTILEZA NA ESCOLA

MÃOS DADAS GINCANA DA GENTILEZA

No **Suplemento para o professor**, há sugestões de jogos e atividades que os estudantes podem realizar com as crianças.

Ser gentil é uma prática que precisa ser cultivada na sociedade, pois é fundamental para uma boa e agradável convivência. A gentileza é mais do que um modo de agir, é uma forma de ser e de posicionar-se no mundo com empatia e amor ao próximo. Por isso, vocês irão produzir uma campanha da gentileza como proposta de intervenção no espaço escolar. Ela será composta por duas peças – cartazes publicitários e painel interativo – e duas ações – uma gincana e uma vivência interativa.

Nesta atividade, vocês promoverão uma ação na escola voltada para as crianças. Escolham uma série com estudantes mais jovens e promovam a **Gincana da Gentileza**. Para isso, precisarão criar tarefas (jogos, brincadeiras, competições) que representem atitudes gentis. Será importante também arrecadar brindes e pequenos prêmios para distribuir às crianças.

Planejem com antecedência as atividades estabelecendo: data, cronograma das tarefas, pontuação, premiação, materiais necessários, espaço a ser utilizado e outros pontos que considerem importantes.

Organizem-se para receber as crianças com gentileza e paciência. Auxiliem os que tiverem algum tipo de dificuldade e elaborem propostas de tarefas em que todos possam participar.

com firmeza no monitoramento de regras e combinados. Caso não seja possível realizar a gincana com estudantes mais jovens, pode-se propor ações em asilos ou com outras pessoas da comunidade escolar.

BNCC

Competências gerais:

4, 5, 7, 9, 10

Competências específicas:

1, 2, 5

Habilidades:

(EM13LGG101),

(EM13LGG102),

(EM13LGG201),

(EM13LGG503)

Número de aulas previstas: 5

Professor(a) envolvido(a):

Educação Física

Antes de acontecer o encontro, é importante encaminhar os estudantes sobre algumas formas de orientar as crianças, sobretudo com relação a práticas corporais, como cordas e cantigas, por exemplo. Será importante observar a prática da gentileza nas relações com as crianças, porém

BNCC

Competências gerais:
4, 5, 7, 9, 10

Competências específicas:
1, 2, 3, 4, 7

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG103), (EM13LGG104),
(EM13LGG201), (EM13LGG301),
(EM13LGG302), (EM13LP01),
(EM13LP02), (EM13LP15),
(EM13LP27), (EM13LP44).

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a):
Língua Portuguesa

Retome as características analisadas na campanha do MPPE e solicite aos estudantes que pesquisem outras peças dessa e de outras campanhas com o mesmo tema. Peça que analisem a diagramação específica do gênero, considerando o uso de imagens e dos recursos de persuasão: cores, imagens, *slogan*, escolha de palavras, jogo de palavras, tamanho e tipo de letras.

No **Suplemento para o professor**, há informações adicionais sobre os painéis de Dadrino, bem como sugestões de atividades.

ENTRE ARTES

Conhecido como Profeta Gentileza, José Dadrino (1917-1996) foi um pregador urbano que se tornou conhecido pelas inscrições que fez nas pilastras do Viaduto do Gasômetro, no Rio de Janeiro. “Gentileza gera gentileza” é a sua frase mais conhecida. Os painéis do profeta são tombados como patrimônio cultural carioca.

MARIA DE ALENCASTRO



Inscrições do Profeta Gentileza. Rio de Janeiro, foto de 2013.

A LINGUAGEM A SERVIÇO DA GENTILEZA

MÃOS DADAS CARTAZES DA CAMPANHA

Para organizar a campanha comunitária na escola, primeiramente, vocês devem se organizar em grupos e realizar uma pesquisa sobre outras campanhas que podem servir de inspiração, tal como as peças analisadas na etapa anterior. De posse de materiais de consulta e de ideias, iniciem o planejamento da campanha.

O foco é criar cartazes impressos, porém se o grupo decidir criar outro tipo de peça, como áudio ou vídeo, por exemplo, conversem com o(a) professor(a) para descobrir como isso pode ser viabilizado.



A imagem ilustra mãos humanas, que sugerem diferentes etnias, unidas paralelamente em forma circular, representando, neste projeto, o espírito cooperativo, fraterno e de não violência.

Planejamento e textualização

- Primeiramente, todos os grupos devem combinar entre si quais ações cada um irá focar. Para isso, enumerem situações de conflito, comuns em espaços escolares, que podem ser combatidas ou prevenidas com ações de gentileza. Cada grupo deverá escolher duas ações.
- Depois, cada grupo poderá se reunir separadamente e discutir como os quatro elementos da CNV e alguns aspectos da psicologia positiva podem entrar na campanha.
- A partir desses aspectos, criem um logotipo e um *slogan* para a campanha.
- Depois, elaborem duas peças, enfocando as ações escolhidas pelo grupo.
- Na composição das peças, considerem o uso de cores, imagens, tamanho e tipo de letras, bem como recursos de persuasão, como imperativo, marcas de interlocução e escolha de palavras que chamem a atenção do público-alvo.

Revisão

- Analisem se as peças estão adequadas à finalidade da campanha, bem como ao público-alvo, a comunidade escolar.
- Observem a estrutura das sentenças, a articulação entre elas, as regras de concordância, bem como a ortografia e a acentuação das palavras.

Edição e divulgação

- As peças poderão ser confeccionadas em cartazes ou em programas de edição, caso estejam disponíveis a todos, havendo, nesse caso, a necessidade de verificar também a possibilidade de impressão.
- Após a realização desta etapa e das seguintes, espalhem os cartazes, colocando-os em pontos de destaque na escola. Não se esqueçam de verificar os locais que podem receber a fixação desse tipo de material.

FLORESCER: ÁRVORE DA VIDA

MÃOS DADAS PAINEL INTERATIVO

Em *Árvore da vida* (1909), o pintor austríaco Gustav Klimt (1862-1918) faz uma representação da própria complexidade da vida, em que a árvore representa o florescer e suas ramificações, as nossas descendências, histórias, legados. O pássaro negro, para alguns analistas, indica a presença da morte, não como algo ruim, mas como parte da nossa condição finita. A mulher à esquerda pode representar nossas expectativas, à direita, o casal se abraçando sugere comunhão, paz, união.

Essa pintura é um estudo para uma série de três mosaicos criados por Klimt entre 1905-1911 para um trabalho encomendado pelo Palácio Stoclet em Bruxelas, Bélgica.



THE HISTORY COLLECTION/ALAMY/FOTOFARENA - MUSEU DE ARTES APLICADAS, VIENA

GUSTAV KLIMT.
Árvore da vida.
1909. Óleo sobre tela, 195 x 102 cm.

A pintura de Klimt será nossa inspiração para criar uma releitura interativa para essa obra. Considerando a árvore central, organizem-se em dois grupos. Cada grupo ficará responsável por uma árvore: a da vida e a da morte. Na primeira, os participantes serão convocados a refletir como podemos cultivar e florescer a gentileza para construir uma vida mais harmônica, permeada pela cultura de paz. Na segunda, a reflexão passará a ser sobre ações que refletem comportamentos conflituosos, portanto, opostos à gentileza, e que, para os participantes, devem “morrer”.

Planejamento

- Identifiquem o espaço onde o painel poderá ser instalado, levando em conta a necessidade de as árvores estarem colocadas lado a lado.
- Cada grupo deve escolher uma cor de fundo que represente o sentido de sua árvore. Separem os materiais necessários para compor o painel (papel para colagem, tinta, giz de cera ou lápis de cor etc.).
- Explore a linha espiral, inspirando-se em Klimt, para construir a árvore e suas ramificações. Lembrem-se de considerar o tema da vida e da morte. Façam um esboço de como gostariam que a árvore ficasse e separem os materiais necessários para estruturá-la (barbantes, lantejoulas, papéis coloridos etc.).

BNCC

Competências gerais: 3, 4, 9

Competências específicas: 1, 2, 3, 6

Habilidades: (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG604)

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a): Arte

Caso queira aprofundar a análise da obra de Klimt, algumas questões podem ser propostas para os estudantes, tais como: “Como são as linhas nesta obra?”; “Quais as cores empregadas pelo artista?”; “Que materiais ele utilizou?”; “Há pontos e texturas na obra?”. Se os estudantes ainda não conhecerem tais conteúdos, pode ser um momento adequado para introduzi-los. Pode-se promover também uma reflexão sobre os sentimentos que a obra despertou nos estudantes, bem como suas percepções e sensações pessoais. Se considerar importante, eles podem, inclusive, pesquisar mais detalhes sobre a composição da obra, descobrindo, por exemplo, que Klimt utilizou vários tipos de materiais para compô-la, como corais, pedras semipreciosas, ouro, prata, bronze e outros.

Os estudantes, caso considerem importante, podem criar um cenário no espaço escolhido, refletindo a ideia de empatia e outras virtudes e forças de caráter que podem ser despertadas pela prática da gentileza. Além disso, será muito importante que eles estimem quantos visitantes por vez o Museu conseguirá receber, e também numerem os objetos, correlacionando-os aos respectivos relatos, para facilitar a localização.

- Elaborem uma frase-convide para atrair estudantes, professores, funcionários, gestores, famílias, enfim, toda a comunidade escolar, a participar da construção do painel.
- Cada grupo deve elaborar uma pergunta-estímulo sobre o foco de sua árvore, considerando o que o participante quer que floresça ou que deixe de existir.
- Disponibilizem materiais que os participantes possam usar para compor o painel: recortes, papéis coloridos, lápis, lápis de cor, cola, tinta, pincel etc.

Instalação

- Instale o painel com as duas árvores lado a lado no dia em que os cartazes da campanha também forem fixados.
- Ao final, o painel será discutido pela turma como forma de avaliar como a comunidade escolar recebeu a campanha da gentileza.

BNCC

Competências gerais: 4, 5, 7, 9, 10

Competências específicas: 1, 2, 3, 4, 6

Habilidades: (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG403), (EM13LGG604), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP11), (EM13LP12), (EM13LP15)

Número de aulas previstas: 7

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Arte

Caso os estudantes tenham visitado o site oficial do Museu da Empatia, conforme se sugeriu na abertura deste projeto, retome alguns aspectos com eles. Se ainda não tiverem realizado tal atividade, esse momento pode ser oportuno.

MUSEU DA EMPATIA NA ESCOLA

MÃOS DADAS INSTALAÇÃO INTERATIVA

Na abertura, você teve contato com o Museu da Empatia, cuja proposta é que cada visitante calce o sapato de uma pessoa desconhecida para caminhar com ele, enquanto ouve, com fones de ouvido, a história do dono do sapato. O propósito do Museu da Empatia é convidar as pessoas a repensar suas relações sociais, preconceitos, conflitos e desigualdades. E esse também será o nosso objetivo na construção dessa instalação interativa.

Planejamento

- Escolham um espaço na escola em que seja possível instalar o Museu da Empatia.
- Estabeleçam um cronograma com dias e horários em que o Museu estará aberto à participação do público durante o período de realização da campanha.
- Coletem histórias inspiradoras e potentes de pessoas da comunidade. As histórias podem ser coletadas em bilhetes. Caso optem por áudio, será necessário providenciar uma forma de os participantes escutarem os relatos.
 - Peçam um objeto a cada pessoa que contribuir com um relato. Esse objeto precisa ser representativo para a história relatada. Não precisa ser necessariamente um sapato, como na proposta original, mas qualquer tipo de objeto. Lembre-se de cuidar do material, identificá-lo com o nome do dono, manuseando-o cautelosamente para não danificá-lo e devolvê-lo intacto ao dono no término da campanha.
 - O painel das árvores pode ficar na saída do Museu, interligando as duas propostas interativas.
 - Caso considerem importante, criem um cenário no espaço escolhido, refletindo a ideia de empatia e outras virtudes e forças de caráter que podemos florescer pela prática da gentileza.
 - Criem uma orientação para os visitantes. Por exemplo, primeiramente, eles escolhem um objeto que lhes chame a atenção, imaginam o que ele pode representar e depois leem ou ouvem o relato. Ao final, eles serão convidados a interagir com as árvores da vida e da morte.



FOTOS: RENATO BALDIN/DIVULGAÇÃO INTERMUSEUS

Detalhe da instalação do Museu da Empatia, idealizado por Roman Krznaric, no Parque do Ibirapuera, São Paulo, 2017.

- Organizem quantos visitantes por vez o Museu conseguirá receber e também numerem os objetos, correlacionando-os aos respectivos relatos, para facilitar a localização.
- A inauguração do Museu pode ser a abertura da campanha. Produzam cartazes de divulgação para todas as salas, apresentando datas e horários em que o evento estará aberto à visitação.

Instalação

- Inaugurem o Museu, preferencialmente no mesmo dia em que os cartazes da campanha forem instalados.
- Fotografem as interações e, se possível, colem alguns depoimentos dos visitantes, que podem servir para avaliar o alcance da campanha.

Avaliação e autoavaliação

Avaliando o projeto

1. Respondendo às perguntas motivadoras: percepção da turma.

Com a orientação do(a) professor(a), toda a turma avaliará o processo vivenciado neste projeto integrador sobre mediação de conflitos, retomando as perguntas motivadoras. Criem uma resposta coletiva para cada uma delas.

- Como as diferentes linguagens podem estar a serviço do cuidado, da gentileza, da compaixão e da cooperação na mediação de conflitos?
- Como construir uma campanha de intervenção, no espaço escolar, baseada na promoção de práticas de gentileza, com foco no florescimento do bem-estar e da felicidade da comunidade envolvida?

2. Avaliando o produto final: percepção dos grupos.

- A campanha comunitária criada correspondeu à expectativa de todos?
- Como avaliam a participação do grupo em cada etapa ou na etapa que lhe foi destinada?
- Colocaram em prática a comunicação não violenta durante a produção da campanha? Expliquem como.
- Para vocês, qual foi o ponto forte de todo o projeto?
- O que gostariam que fosse diferente? Por quê?
- Enumerem o que vocês aprenderam uns com os outros.
- Relacionem as dificuldades enfrentadas durante as etapas.

3. Refletindo sobre aprendizagens: minha percepção.

- Praticar a comunicação não violenta significou para mim:
- Ler texto em inglês permitiu que eu:
- Participar de jogos cooperativos e *performances* permitiu que eu:
- As formas de expressão de que mais gostei foram:
- Com essas formas de expressão, eu aprendi:
- Descobri que minhas virtudes e forças de caráter são:
- Durante as vivências, pude fortalecer as seguintes virtudes e forças de caráter:
- Para mim, desenvolver inteligência socioemocional envolve:
- Colocar a linguagem a serviço da gentileza para mim significa:
- Em minha opinião, mediar conflitos é:
- Eu gostaria de retomar e aprofundar:

BNCC

Competências gerais: 7, 8

Número de aulas previstas: 2

Professores(as) envolvidos(as):
Educação Física,
Arte, Língua
Inglês, Língua
Portuguesa

Esse momento refere-se à avaliação da turma, considerando uma comunidade instituída. Juntos eles deverão retomar as perguntas mobilizadoras e criar uma resposta coletiva. Para isso, podem eleger um escriba para ir anotando na lousa palavras-chave. Depois, juntos, eles podem formular as respostas a partir de tais termos. Retome as vivências e as etapas. Se houver registro fotográfico, pode ser um ótimo momento para apresentar o portfólio das atividades para os estudantes.

2. Essa parte refere-se especificamente à avaliação da campanha comunitária criada. Os estudantes devem se organizar em seus grupos e discutir as questões. Eles podem fazer o registro das respostas coletivas em um cartaz, que será recuperado na última Roda de Experiências.

3. Esta parte corresponde à autoavaliação. Oriente os estudantes a completar as frases a seguir demonstrando suas aprendizagens. Embora sejam frases simples e subjetivas, esse processo permite observar o grau de engajamento consigo mesmo durante as atividades e suas capacidades de autorregulação da aprendizagem, verificando o que, de fato, aprendeu e o que precisa retomar.

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Finalizem o projeto com uma última roda de experiências e compartilhem suas percepções pessoais e do grupo. Façam o registro fotográfico do grupo e construam uma espécie de álbum de recordação da turma como forma de celebração.

PROJETO

5

TEMA INTEGRADOR: PROTAGONISMO JUVENIL

POR UMA AGÊNCIA TRANSFORMADORA NO MUNDO DO TRABALHO



TARSILA DO AMARAL. *Operários*. 1933. Óleo sobre tela. 150 × 205 cm.

Este projeto articula o tema protagonismo juvenil ao campo do mundo do trabalho, dando enfoque aos princípios introdutórios do conceito de empreendedorismo. Assim, o termo “agência transformadora”, assumindo o sentido de “capacidade de agir, de realizar uma atividade”, envolve a discussão sobre como o trabalho, dimensão fundamental da vida humana, integra tanto o campo da vida pessoal (carreira, vocação) como o da atuação pública, que pode envolver a tomada de consciência sobre diversas formas de atuar e agir, nas diferentes relações de trabalho (empregado, empreendedor, autônomo, voluntário), discutindo possibilidades de ver o trabalho não apenas em concepções negativas ou alienantes – que o consideram apenas como exploração –, mas também como expressão da liberdade, dentro de uma perspectiva de valorização do ser humano e de sua emancipação, o que passa necessariamente pelo autoconhecimento e pelo desenvolvimento de saberes ligados a um agir responsável nesse campo de atuação. No **Suplemento para o professor**, há orientações para a análise da tela de Tarsila do Amaral e encaminhamento de outras atividades.



ACERVO ARTÍSTICO-CULTURAL DOS PALÁCIOS DO GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO

Na tela *Operários*, de Tarsila do Amaral, vemos um registro do período de industrialização vivenciado no Brasil, na década de 1930, marcado pela migração de trabalhadores de diferentes regiões, especialmente, para o Sudeste. Na época, a classe trabalhadora encontrava-se vulnerável e sem leis que a protegessem. Podemos observar no quadro as feições dos trabalhadores das fábricas, com suas representações étnicas distintas, carregando em comum o olhar cansado e sem esperança. Ao fundo, as chaminés das fábricas.

Comparando passado e presente, a tela nos leva a refletir: como é o mundo do trabalho na atualidade? Quais são as ocupações existentes no mercado? O que o trabalho representa na vida de cada cidadão?

É fato que o trabalho assume importante dimensão para todos nós e, na juventude, torna-se ainda mais essencial, pois é nesse período que as oportunidades e as escolhas impactam diretamente a trajetória de cada um. As primeiras experimentações ligadas ao mundo do trabalho iniciam-se na escola, desde a participação em eventos e feiras até a escolha da carreira e do estabelecimento de metas ligadas à vida acadêmica e à preparação para o futuro. Muitos estudantes se inserem no mercado de trabalho enquanto cursam o Ensino Médio, havendo distintas realidades no país.

Neste projeto, propõe-se a criação de uma proposta de empreendimento inovador, baseado nos princípios da economia solidária. O foco é mobilizar uma agência transformadora no mundo do trabalho, pela qual você possa colocar em prática diferentes potencialidades e atitudes empreendedoras para o desenvolvimento de um ideia de negócio, promovendo a experimentação do trabalho por meio de um processo democrático e emancipatório do trabalhador. Assim, você buscará responder:

PERGUNTAS MOTIVADORAS

- De que modo é possível fazer a escolha e o planejamento da carreira profissional, relacionando as potencialidades pessoais a um propósito, e desenvolver uma postura engajada ao mundo do trabalho?
- Como construir uma proposta de empreendimento solidário com foco nas necessidades da comunidade, baseando-se nos princípios do protagonismo e do empreendedorismo, entendendo o trabalho como forma de emancipação do trabalhador?

Por uma agência transformadora no mundo do trabalho

1

Ponto de partida

O protagonismo é uma competência essencial no campo do trabalho, pois envolve autoconhecimento e gestão da carreira, implicando um espírito empreendedor, responsável por suas escolhas e decisões. Neste projeto, você vai explorar atitudes empreendedoras que podem torná-lo um agente transformador também no mundo profissional.

2

Desafio

Neste projeto, o seu desafio será desenvolver coletivamente uma proposta de empreendimento solidário para a comunidade, partindo de práticas empreendedoras que mobilizem um espaço de participação e engajamento a partir de uma necessidade real.

3

Objetivos

- Buscar o autoconhecimento, explorando potencialidades pessoais, propósito, vocação, relações de trabalho, atitudes empreendedoras e profissões.
- Construir um plano de carreira e um perfil profissional, por meio de princípios de autogestão, alinhados ao propósito antes refletido.
- Produzir um plano financeiro e um orçamento pessoal, como forma de assumir uma postura protagonista com foco na cidadania financeira.
- Criar coletivamente uma proposta para um empreendimento solidário, como prática empreendedora em prol do desenvolvimento de sua comunidade.

6

Você vai precisar de:

- computador com acesso à internet;
- projetor ou kraft/cartolina, canetas, canetão, lápis etc.;
- dicionários *on-line* (ou físicos) de português e de inglês;
- papéis adesivos coloridos.

No **Suplemento para o professor**, há mais orientações de encaminhamento de todas as etapas de cada vivência, bem como indicações de avaliação e acompanhamento embasadas nas competências e habilidades da BNCC. Recomendamos que haja o registro fotográfico das atividades, como forma de criar um portfólio do desenvolvimento delas. Embora seja necessário cuidado para não destituir a voz e a criatividade dos estudantes, será importante oferecer-lhes vários retornos avaliativos ao longo do desenvolvimento dos projetos. Isso os ajudará a reconhecer suas aprendizagens, além de autorregular aspectos que precisam ser retomados e aprofundados e, no desenvolvimento do produto final, poderá inclusive levá-los a mudar rumos e escolhas.

4

Justificativa

O autoconhecimento é um passo fundamental para identificar o propósito e a vocação, bem como os aspectos que envolvem a escolha profissional e a construção de um plano de carreira para alcançar metas que envolvam a formação e a tomada de atitudes empreendedoras, orientadas pelos princípios da autogestão. Isso poderá ser vivenciado tanto pela criação de um plano financeiro e de orçamento pessoal como pela incubação de um empreendimento baseado nos princípios da economia solidária.

5

Vivências e práticas de linguagens mobilizadas

1. Autoconhecimento, protagonismo e empreendedorismo

Mandala, verbete, cartum, gráfico, infográfico, lista, ficha técnica de profissão.

2. Cidadania e trabalho formal: canais de oportunidades

Texto informativo, currículo, infográfico, entrevista de emprego, plano de carreira.

3. Protagonismo financeiro e empreendedorismo

Conto, glossário, infográfico, texto informativo, plano financeiro e orçamento pessoal.

4. Incubadora de empreendimentos solidários

Painel, releitura de obra de arte, texto científico, quadro e exposição oral, proposta de empreendimento solidário, minifeira de inovações.

7

Ponto de chegada

Ao final do projeto, será fundamental que você compreenda a importância do autoconhecimento para uma postura engajada e empreendedora no mundo do trabalho, que se inicia com plano de carreira e reflexão financeira, elementos que auxiliam no desenvolvimento de um espírito empreendedor integrado a uma ação protagonista no campo profissional.

Competências e habilidades da BNCC neste projeto

A *Base Nacional Comum Curricular* (BNCC) é o documento que orienta os currículos de todas as redes de ensino brasileiras, bem como a produção deste material. As competências e habilidades que você estará desenvolvendo neste projeto estão identificadas pelos números e códigos a seguir, que você pode verificar ao final do seu livro (páginas 201 a 208) ou consultar integralmente no documento citado (Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 20 dez. 2019).

Competências gerais: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Competências específicas de Línguas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Habilidades de Línguas: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG105), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG303), (EM13LGG304), (EM13LGG305), (EM13LGG401), (EM13LGG402), (EM13LGG403), (EM13LGG602), (EM13LGG603), (EM13LGG703), (EM13LGG704)

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP11), (EM13LP12), (EM13LP15), (EM13LP18), (EM13LP19), (EM13LP20), (EM13LP22), (EM13LP25), (EM13LP26), (EM13LP27), (EM13LP28), (EM13LP30), (EM13LP34), (EM13LP35)

Para pesquisar e/ou consultar:

Ao final do seu livro (páginas 198 a 200), você encontrará uma lista com sugestões de *sites*, vídeos, livros etc. (referências bibliográficas comentadas e complementares) relacionada com o tema integrador deste projeto.

AUTOCONHECIMENTO, PROTAGONISMO E EMPREENDEDORISMO



MANDALA IKIGAI: RAZÃO DE SER

No **Suplemento para o professor**, há mais informações sobre a filosofia do Ikigai.

Você já ouviu falar do Ikigai? Esse termo japonês pode ser traduzido por “razão de ser”. Trata-se de uma filosofia oriental cujo objetivo é propiciar maior sentido e harmonia à forma como vivemos, promovendo a coexistência harmônica e complementar entre os seres. Os japoneses consideram que o Ikigai é capaz de proporcionar bem-estar e longevidade, pois representa o que dá sentido à vida, ou seja, um propósito.

Leia o texto a seguir e analise a mandala do Ikigai.

Faça a sua mandala do Ikigai

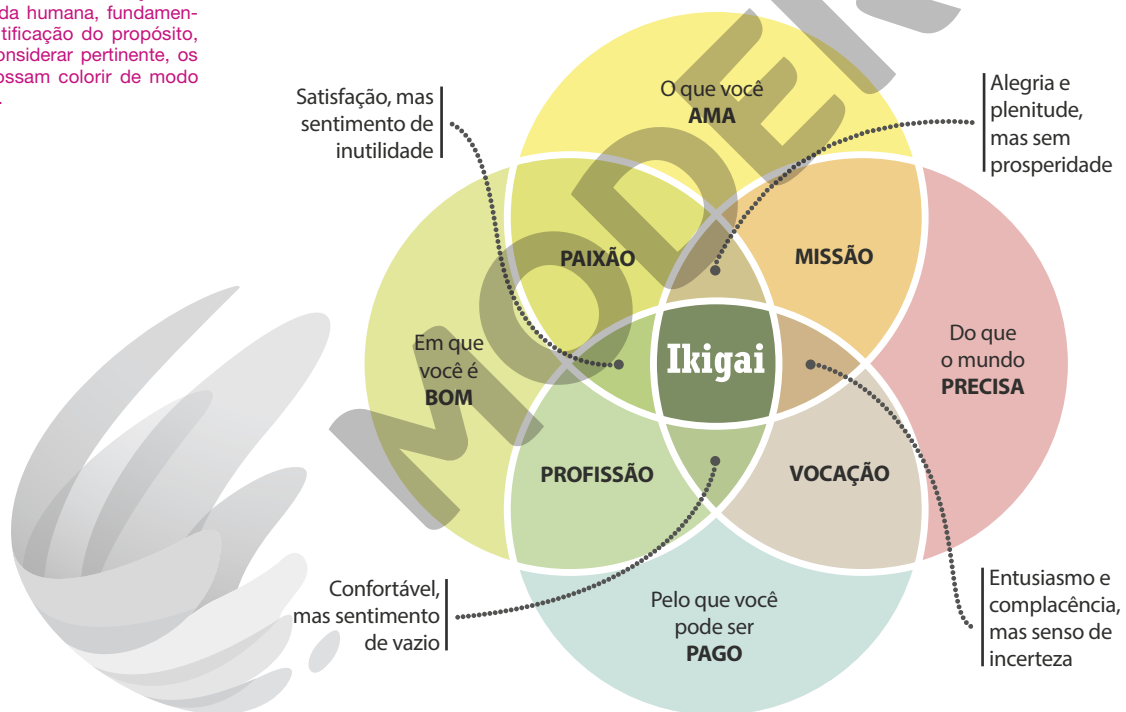
A técnica japonesa pode ajudar na busca por uma vida mais equilibrada.

Por Como Será

16/03/2019

Ikigai

UM CONCEITO JAPONÊS QUE SIGNIFICA “UMA RAZÃO PARA SER”



A mandala do Ikigai é uma ferramenta de autoconhecimento, tendo como enfoque a identificação do propósito profissional do indivíduo. A mandala, no contexto educativo, permite utilizar como base o desenho geométrico, o que possibilita também a exploração desse conteúdo. Nesse caso, contudo, o enfoque não está no desenho da mandala, mas na articulação de campos da vida humana, fundamentais para identificação do propósito, embora, se considerar pertinente, os estudantes possam colorir de modo personalizado.

1. O que você ama / De que o mundo precisa / Pelo que você pode ser pago / Em que você é bom.

2. “O que você ama” não integrado pode gerar sentimento de vazio. / “De que o mundo precisa” não integrado pode gerar sentimento de inutilidade. / “Pelo que você pode ser pago” não integrado pode gerar ausência de prosperidade. / “Em que você é bom” não integrado pode gerar senso de incerteza.

Qual motivo nos faz acordar e seguir a vida todos os dias? Qual a razão de enfrentarmos o mundo? O Ikigai é uma filosofia japonesa, que busca a nossa razão de viver. A ideia, através do Ikigai, é você encontrar o que dá sentido à sua vida, o que te motiva. Para entender e aplicar o Ikigai é preciso fazer ao menos quatro perguntas para si mesmo.

Disponível em: <<https://g1.globo.com/como-sera/noticia/2019/03/16/faca-a-sua-mandala-do-ikigai.ghtml>>. Acesso em: 3 dez. 2019.

- 1 Quais são os pilares que organizam a mandala do Ikigai?
- 2 O que pode ocorrer quando um desses pilares não está integrado?

ATIVIDADE EXPERIMENTAL EM BUSCA DE UM PROPÓSITO

Pensando no que discutiu em grupo, elabore sua mandala do Ikigai. Ela não precisa ser definitiva, pois vai acompanhar o seu processo de reflexão durante este projeto e, se necessário, poderá ser alterada, conforme novas descobertas surgirem para você. Considere a sequência a seguir: **Respostas pessoais.**

1. Em uma folha, desenhe os quatro círculos da mandala do Ikigai.
2. Em seguida, anote os quatro pilares que organizam a mandala: (1) o que eu amo; (2) de que o mundo precisa; (3) pelo que eu quero ser pago; (4) em que eu sou bom.
3. Responda às perguntas da mandala em ordem, registrando as respostas no seu Ikigai.
4. A partir de suas respostas, reflita sobre o que configura o seu Ikigai, ou seja, qual é o seu propósito.

PROPÓSITO E VOCAÇÃO PROFISSIONAL

LEITURE-SE VERBETE DE DICIONÁRIO *ON-LINE*

Você sabe o que é vocação profissional? Sabe como identificá-la? Essa não é uma tarefa simples, pois exige colocar em prática o autoconhecimento. Além disso, na adolescência e juventude, ainda há muitos aspectos desconhecidos e uma jornada inteira a percorrer, sonhar e experimentar. Propomos, nesta etapa, uma reflexão sobre suas aptidões e potencialidades ligadas ao mundo do trabalho.

A seguir, você lerá um verbete de um dicionário *on-line* que explica a expressão “vocação profissional”. Durante a leitura, faça anotações sobre as origens dos termos **profissional** e **vocação** para conversar com os colegas em momento posterior.

Desafio de leitura

- Analisar o conceito de vocação profissional por meio de questões propostas.

O que é vocação profissional

Vocação profissional é uma expressão que chega até a língua portuguesa através do latim. “Profissional” é uma palavra de fácil entendimento, pois remete à profissão. Já o termo “vocação” é mais complicado.

Vocação vem do latim *vocatio*, do verbo *vocare*. Esse verbo significa “chamar”. Assim, pode-se entender que vocação é um chamado. Sendo assim, o significado de vocação profissional é algo como um chamado à determinada profissão.

No Brasil, o costume é que a vocação profissional seja decidida desde muito cedo: adolescentes precisam escolher suas carreiras, se dedicarem aos estudos e passarem no vestibular para que possam estudar e, mais tarde, exercerem a profissão escolhida.

Isso muitas vezes é motivo de ansiedade e desespero, pois descobrir sua vocação profissional é um grande passo e não acontece no mesmo momento para todos.

[...]

Vocação profissional é a inclinação que uma pessoa tem, de acordo com suas preferências, habilidades, seus limites, suas maneiras de agir, seus gostos. Tudo isso possui importância, pois mostra as tarefas que o indivíduo gosta de fazer e também aquelas que ele faz com qualidade. A vocação profissional costuma unir as duas.

A descoberta da vocação profissional vem das atividades que se encaixam nas habilidades que o indivíduo tem e também quais se encaixam com a personalidade dele. Assim, uma pessoa que possui sua vocação profissional bem delineada costuma ser alguém feliz, pois trabalha com algo que faz bem e com prazer.

A descoberta da vocação profissional é o primeiro passo para descobrir qual a profissão, ou seja, o emprego, que faria essa pessoa ser bem-sucedida e realizada.

Disponível em: <<https://www.meusdicionarios.com.br/vocacao-profissional>>. Acesso em: 3 dez. 2019.

BNCC

Competências gerais:
3, 4, 6, 7, 8

Competências específicas:
1, 3, 4

Habilidades:
(EM13LGG101),
(EM13LGG104),
(EM13LGG302),
(EM13LGG401),
(EM13LP01),
(EM13LP02)

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as):

Língua Portuguesa e Língua Inglesa

O enfoque dessa atividade é levar o estudante a refletir sobre os desafios da escolha profissional, buscando demonstrar a importância do autoconhecimento nesse processo. Comente que a intenção não é chegar a uma escolha fechada e definitiva, pois a vida em si é feita de transitoriedade. A ideia é criar um espaço de experimentação, no qual, a partir do conceito de vocação profissional e de sua relação com o Ikigai produzido na atividade anterior, cada um possa perceber em si mesmo potencialidades, perfis, visões de mundo que se relacionam a um campo profissional.

Interpretação O objetivo é chamar a atenção dos estudantes para a importância de saber a origem das palavras e a modificação que os significados podem sofrer com o tempo ou de acordo com o contexto.

A vocação profissional une as tarefas que o indivíduo gosta de realizar e aquelas que ele faz com qualidade.

- Converse com os colegas sobre a origem das palavras “profissional” e “vocação”.
- Localize o trecho que sintetiza o significado de “vocação profissional”.
- Especifique os dois principais aspectos que a vocação profissional une.
- Explique por que a vocação profissional pode gerar ansiedade e desespero.

O significado de vocação profissional é algo como um chamado a determinada profissão.

Os jovens precisam escolher suas carreiras muito cedo, e descobrir a vocação profissional é um grande passo, que não acontece no mesmo momento para todos.

Apreciação e ideias

- Discuta com os colegas a seguinte afirmação do texto: “uma pessoa que possui sua vocação profissional bem delineada costuma ser alguém feliz”. *Resposta pessoal.*
- Descreva, depois dessa primeira reflexão, sua principal inclinação, de acordo com suas preferências, habilidades, limites, maneiras de agir. *Resposta pessoal.*

Experimentação

- Pense quais carreiras ou tipos de trabalho seriam mais adequados a sua vocação profissional.
- Em parceria com os colegas, façam uma lista de carreiras para orientar uma pesquisa que será realizada posteriormente. *Resposta pessoal.*

Avaliação

Considerações pessoais. Nessa atividade, o objetivo é que cada estudante apresente o Ikigai produzido e também aquilo que considerou como sua vocação profissional, que é apenas um dos elementos do Ikigai. A turma deve pontuar coerências e desconexões (se houver) entre a vocação, as carreiras enumeradas e o Ikigai.

- Relacionem o Ikigai produzido e a vocação profissional deduzida. Avaliem aspectos interligados e outros que podem ser incoerentes.

READING CARTOON

Em diálogo com o texto “O que é vocação profissional”, leia o cartum ao lado e responda às questões propostas.

Call-centre: termo de origem inglesa (*call* – chamada; *centre/center* – central) que se refere à central de atendimento telefônico ou digital estabelecida para viabilizar a comunicação entre empresa e cliente.



Disponível em: <<https://www.cartoonstock.com/directory/v/vocation.asp>>. Acesso em: 3 dez. 2019.

Um ambiente de *call center* / local de atendimento telefônico. No cartum é utilizada a forma “call-centre”, mas no Brasil a forma *call center* é largamente utilizada.

1 Qual é o local de trabalho apresentado no cartum?

- Qual(is) palavra(s) do texto revela(m) o local de trabalho apresentado?

Call-centre. Professor, chame a atenção dos estudantes para o significado desse termo, descrito no **Glossário**.

2 Sobre o que fala uma das personagens do cartum?

- Qual palavra deixa claro o tema do comentário da personagem?

3 Releia o texto e analise o verbo *to want* na frase “I always wanted to be a ballet dancer”. O uso do verbo no *simple past* expressa algo que a personagem queria e não quer mais ou que ainda quer?

4 A expressão *call center* manteve-se na língua portuguesa como um estrangeirismo (palavras ou expressões de uma língua que são utilizadas em outra). Cite outros exemplos de palavras da língua inglesa que usamos em português.

Há inúmeros exemplos, como *hot dog, smartphone, shopping center, site, mouse, designer, okay, brother, show etc.*

2. *Vocation.* Pode-se chamar atenção dos estudantes para as palavras cognatas, ou seja, que têm grafia semelhantes em língua inglesa e em língua portuguesa, e que servem de apoio à compreensão dos textos, como *ballet* (balé em português) e *dancer* (dançarino/a).

3. O verbo no *simple past* expressa algo que a personagem queria e não quer mais. Relembre com os estudantes o significado do verbo *to want*, a formação do passado dos verbos regulares pelo sufixo *-ed* e os usos do passado simples (*Simple Past*) em inglês para indicar ações terminadas no passado.

7. O cartum sugere que a personagem não descobriu sua vocação. Espera-se que os estudantes identifiquem que há uma distância grande entre considerar a vocação de bailarina e atendente de *call center*. As habilidades exigidas, gostos, maneiras de agir são muito diferentes para cada uma dessas profissões. Assim, o efeito de sentido do cartum decorre justamente do fato de a garota demonstrar interesses tão distintos como possibilidades vocacionais, configurando-se implicitamente como uma representação do desconhecimento de si mesma e, por consequência, de sua real vocação.

- 5 **Destaque a frase em que a personagem expressa a descoberta de sua suposta verdadeira vocação.** “Here at the call centre I’ve discovered my true vocation”. *Relembre a formação (I have / I’ve discovered: verbo to have + particípio passado) e usos do present perfect na frase para expressar que o tempo/periodo da ação não está encerrado.*
- 6 **Se relacionarmos o cartum ao texto sobre vocação profissional, o que podemos considerar como possíveis preferências e gostos da personagem representada?** *Se, de fato, a vocação da garota é trabalhar em um call center, suas preferências podem referir-se a falar ao telefone, conversar, solucionar problemas.*
- 7 **Considerando os implícitos do texto, podemos afirmar que a personagem sempre quis trabalhar em um call center, ainda quer ser bailarina ou ainda não descobriu sua vocação? Justifique sua resposta.**
- 8 **Agora use sua imaginação para representar sua vocação por meio de uma arte (cartum, desenho, colagem etc.). Depois, compartilhe sua criação com os colegas.** *Os momentos de produção de textos (orais, escritos, verbais e/ou multissemióticos) são fundamentais para promover a reflexão e propiciar oportunidades de protagonismo dos estudantes. Incentive essas produções e ajude-os a organizar o compartilhamento dos textos. Também pode ser utilizada a mímica, se algum estudante preferir essa forma de expressão.*

RELAÇÕES DE TRABALHO

INVESTIGAÇÃO TERMINOLOGIAS DO MUNDO DO TRABALHO

A seguir, você lerá verbetes que apresentam alguns significados das palavras “emprego” e “trabalho”. Discuta com os colegas sobre as diferenças entre os dois termos. Se necessário, amplie a pesquisa com mais informações.

Emprego \ê\ s.m. ato ou efeito de empregar(-se) 1 utilização prática; aplicação <o e. da informática atingiu todas as atividades> | <e. do talento, do conhecimento> 2 ocupação em serviço público ou privado; cargo, função, colocação <tem um ótimo e. numa multinacional> 3 local em que se exerce essa ocupação <ele sai tarde do e.> | <esqueceu a pasta no e.>.

Dicionário Houaiss da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. p. 743.

Trabalho s.m. (sXIII) 1 conjunto de atividades, produtivas ou criativas, que o homem exerce para atingir determinado fim <t. manual> | <t. intelectual> 2 atividade profissional regular, remunerada ou assalariada <t. de tempo integral> | <t. de meio expediente> 3 exercício efetivo dessa atividade <o t. de um jornalista, de um metalúrgico> 4 local onde é exercida tal atividade <mora perto do t.> [...] 16 econ. pol. atividade humana que se caracteriza como fator essencial da produção de bens e serviços 17 econ. pol. conjunto dos trabalhadores que participam da vida econômica de um país.

Dicionário Houaiss da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. p. 1861-1862.

Após discutirem as diferenças gerais entre trabalho e emprego, elaborem um glossário, explicando o que significa ser: (1) voluntário; (2) empregado; (3) cooperado; (4) autônomo; (5) empreendedor. Usem terminologias ligadas às relações de trabalho.

Após a pesquisa, com qual modalidade de trabalho você mais se identificou até aqui? Por quê? *Resposta pessoal.*

Leia, no Suplemento para o professor, especificações sobre essa atividade de pesquisa.

READING GRAPHIC

Você pesquisou e refletiu sobre algumas relações de trabalho. Agora, vamos conhecer um pouco como a população mundial se vincula a elas: o que fazem os quase 6 bilhões de pessoas em idade de trabalho? Vamos analisar o gráfico a seguir, que faz parte de uma pesquisa realizada pela Organização Internacional do Trabalho (OIT), divulgada em 2019.

FOCO NO TRABALHO

Pode-se dizer que o inglês é uma das línguas mais utilizadas (se não a mais) nas relações internacionais de comércio, negócios etc. O idioma está incorporado à nossa vida em músicas, aspectos culturais, objetos de consumo e, de modo bastante intenso, na internet e nas novas tecnologias. No mercado de trabalho, conhecimentos da língua inglesa têm se tornado atributos indispensáveis. O diferencial para muitas vagas, inúmeras vezes, é o grau de domínio do idioma por um candidato, sendo muito importante a compreensão e comunicação orais e escritas. Neste projeto, você vivenciará muitas atividades de leitura e outras de escrita na língua inglesa, como estratégia de motivá-lo cada vez mais para o estudo desse idioma.

Espera-se que os estudantes compreendam que “trabalho” se relaciona com o estilo de vida do indivíduo, seu propósito, sua busca profissional, sendo, portanto, um conceito mais abrangente, ligado ao caminho para a realização pessoal. No contexto do mundo do trabalho, “emprego”, por sua vez”, remete à atividade profissional remunerada. Um emprego pode estar relacionado ao trabalho de um indivíduo, como uma parte dele.

BNCC

Competências gerais: 3, 4, 6, 7, 8

Competências específicas: 1, 3, 4, 7

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG104), (EM13LGG302), (EM13LGG401), (EM13LGG704), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP30)

Número de aulas previstas: 3
Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Língua Inglesa

O objetivo das atividades é desafiar os estudantes a fazer a leitura de informações apresentadas no gráfico que sintetizam os principais resultados da pesquisa da OIT. Oriente-os a fazer uma primeira leitura global do gráfico e, depois, associando perguntas e gráfico, identificar informações e comentá-las de modo crítico.

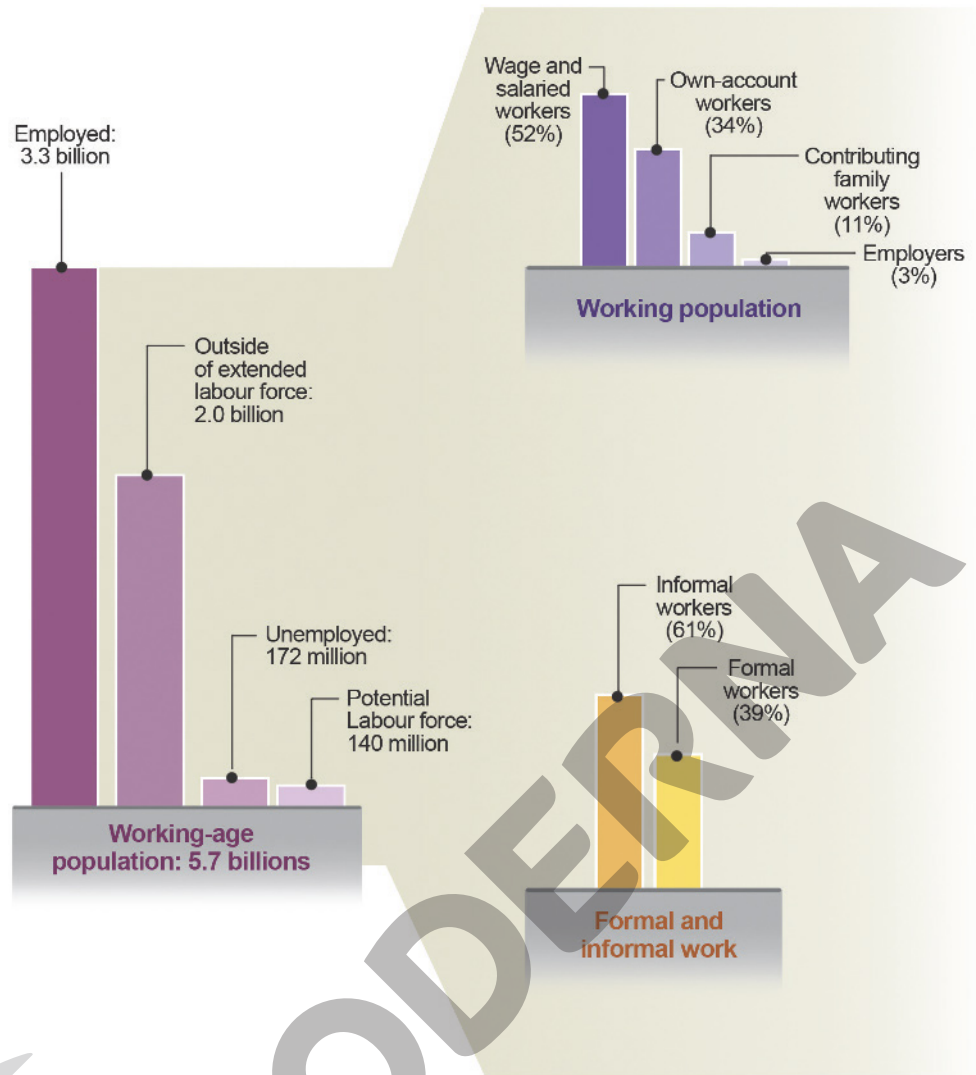


Gráfico baseado nos dados apresentados em: Джураева Г. X., Ашурова Ш. Б., Шукуров С. С. Labor force in the world, its division and impact to the world's economy. *Young Scientist*, 2019, n. 45, p. 281-284. Disponível em: <<https://moluch.ru/archive/283/62810/>>. Acesso em: 15 jan. 2020.

- 1 Em duplas, observem o infográfico e anotem:
 - a) o número de pessoas em idade de trabalho. 5.7 billion.
 - b) o número de pessoas empregadas. 3,3 billion
- 2 A que conclusão você chega a partir dos dados da questão 1?
Entre as pessoas em idade de trabalho, apenas pouco mais da metade trabalha.
- 3 Observe os dados referentes às pessoas consideradas empregadas e destaque o percentual de:
 - a) trabalhadores na informalidade. 61%
 - b) autônomos. 34%
 - c) empregadores. 3%
 - d) trabalhadores domésticos. 11%
 - e) assalariados. 52%

- 4 Pesquise:
 - a) O que seria “força de trabalho potencial”? 4.a. A força de trabalho potencial é formada por pessoas que gostariam de trabalhar, mas não procuram ou não estão disponíveis para o trabalho momentaneamente. Um exemplo disso ocorre frequentemente com mulheres que optam por cuidar dos filhos e da família durante um período da vida.
 - b) O que significa estar fora da força de trabalho? 4.b. Os indivíduos fora da força de trabalho não podem ser considerados empregados, pois não estão buscando ativamente trabalho. Há inúmeros motivos para ser considerado fora da força de trabalho, como, por exemplo, problemas de saúde, recebimento de pensões ou benefícios oriundos de outras fontes etc.
- 5 Qual é o dado que mais chamou sua atenção? Justifique sua resposta.

Resposta pessoal. Podem ser destacados, por exemplo, dois pontos importantes: o baixíssimo número de empregadores em relação à quantidade de empregados, bem como a quantidade de trabalhadores na informalidade. O estudante pode apontar outros aspectos.

EMPREENDEDORISMO E PROFISSIONAL DO FUTURO

READING INFOGRAPHIC

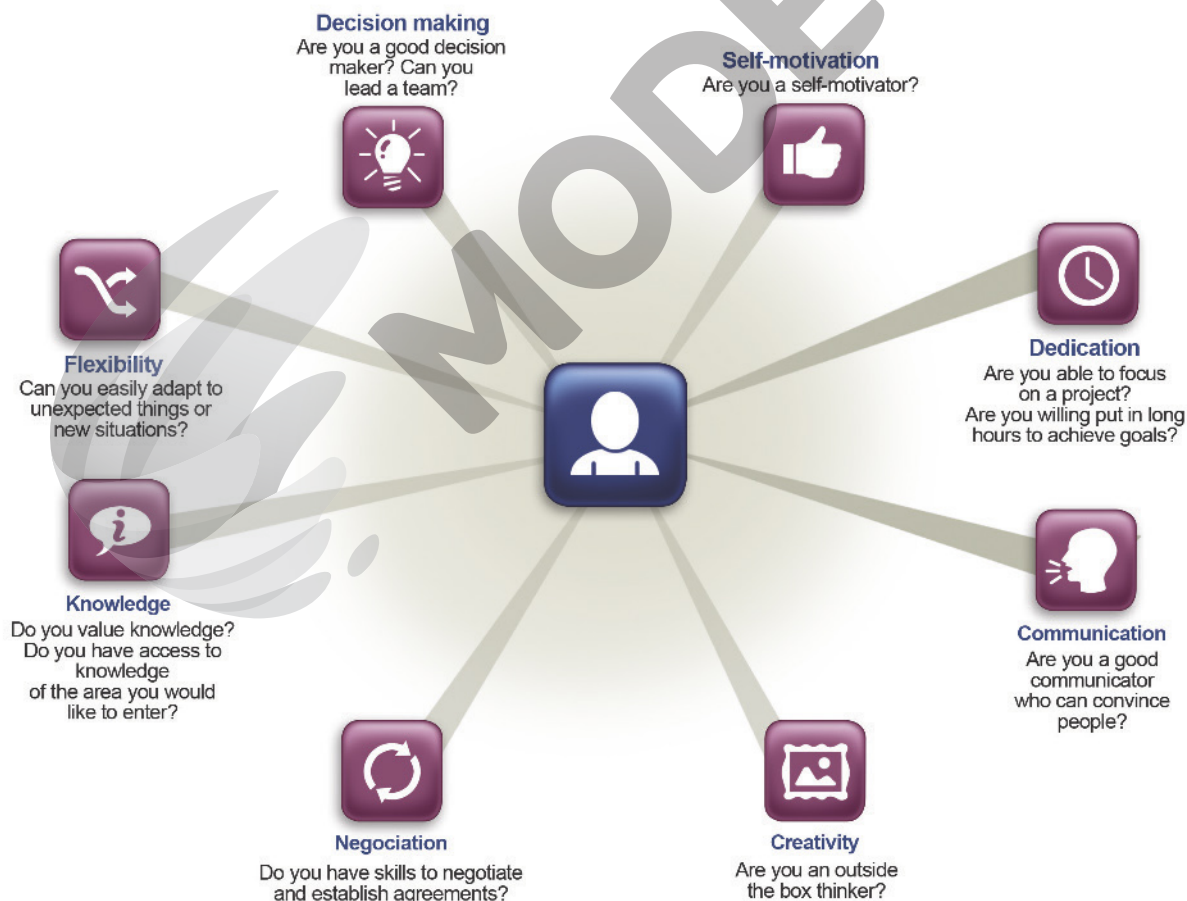
O foco da atividade é realizar um exercício de autoconhecimento e de planejamento pessoal, com foco nas carreiras sinalizadas como mais importantes no momento atual.

Nesta atividade, você irá relacionar os conceitos ligados ao mundo do trabalho com os princípios do empreendedorismo, não somente como forma de abrir um negócio, mas refletindo sobre características e atitudes que serão fundamentais tanto a empreendedores como a quaisquer profissionais do futuro.

Antes de ler o infográfico a seguir, reflita sobre o seu Ikigai, as carreiras que lhe atraem, bem como o estilo de trabalho que mais lhe despertou interesse, e enumere características que você considera fundamentais para segui-las.

- 1 Responda a todas as perguntas propostas no infográfico.
- 2 Depois de responder às perguntas do infográfico, analise suas respostas.
 - a) De acordo com o que respondeu, você pode se considerar um empreendedor?
 - b) Em sua opinião, as características destacadas referem-se somente ao campo profissional e a indivíduos que lideram negócios próprios?
 - c) Cite características que você possui e utiliza em seu dia a dia.
 - d) Quais dessas características você considera que não tem, mas gostaria de desenvolver? Por quê?

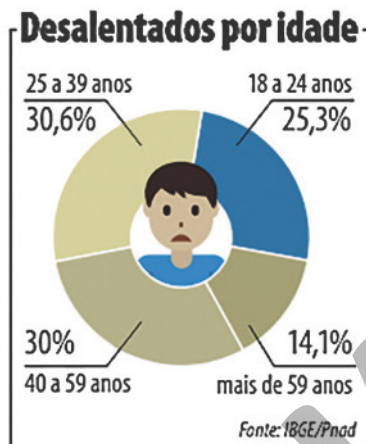
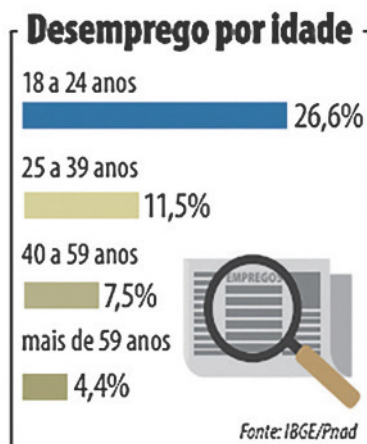
As respostas são pessoais. Será importante que os estudantes possam realizar em duplas ou trios, para, depois, compartilhar as reflexões com toda a turma. Durante a atividade, o estudante poderá responder às questões em inglês ou em português, conforme encaminhamento escolhido pelo(a) professor(a), identificando as características que mais se aproximam de sua personalidade e das carreiras e relações de trabalho que mais o interessaram até o momento. No **Suplemento para o professor**, há mais orientações sobre essa atividade.



PAULO MANZI

Esquema produzido com base nos estudos de: KERR, S.; KEER, W. R.; XU, T. *Personality traits of entrepreneurs: a review of recent literature*. Harvard Business School, 2017. Disponível em: <http://www.hbs.edu/faculty/publication%20files/18-047_b0074a64-5428-479b-8c83-16f2a0e97eb6.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2020.

Segundo dados de uma pesquisa do IBGE, mais de 11 milhões de jovens não estudam nem trabalham, sendo denominados de “geração nem-nem”. Observe os gráficos:



Geração nem-nem já soma 11 milhões de jovens. Agência Senado. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/especiais/especial-cidadania/geracao-nem-nem-ja-soma-11-milhoes-de-jovens>>. Acesso em: 8 jan. 2020.

Segundo especialistas, esse cenário ocorre graças a diferentes fatores, como questões de ordem familiar e necessidade de cuidar de filhos e irmãos, falta de orientação e oportunidades profissionais, ausência de formação específica para o mercado de trabalho atual, desmotivação e desinteresse pela escola e pela formação profissional etc. O senso comum tem considerado essa geração como inativa e desocupada, mas essa análise pode ser

precipitada. É importante considerar que os fatores que levam os jovens a esse contexto são, de fato, diversos e muito complexos para simplesmente designar uma geração inteira.

- Discuta com os colegas sobre a “geração nem-nem” e pesquise mais sobre causas e consequências desse fenômeno que pode ser muito prejudicial para o futuro do nosso país.

MÃOS DADAS LISTA BILÍNGUE

Nesta atividade, vocês produzirão uma lista bilíngue sobre as características ideais do profissional do futuro, considerando o empreendedorismo como uma atitude que pode ser assumida no campo da vida profissional e também pessoal. Para isso, primeiramente leiam e analisem o trecho de uma reportagem, publicada pelo jornal *Estado de Minas*, na qual se discutem novas habilidades esperadas dos profissionais do século XXI.

Mercado 4.0 exige novas habilidades dos profissionais

Criatividade e saber olhar os acontecimentos por outro ângulo são competências cobradas. Assim como ousar, experimentar e não ter medo de errar

A indústria 4.0 é considerada a nova Revolução Industrial. Inteligência artificial, robótica, big data, *cloud computing*, sistemas ciber-físicos e comunicação entre máquinas. Claro que tudo isso muda, transforma e apresenta novas exigências para o profissional destes tempos. O trabalho, obrigatoriamente, tem de se reinventar para sobreviver no mercado 4.0, que foi completamente afetado pela tecnologia e requer mão de obra capaz de incorporar diversas habilidades e de atuar em ambientes complexos.

A nova era precisa de profissionais que entreguem uma combinação de competências e habilidades. Algumas são mais cobradas, sobressaem-se, e, caso o trabalhador as apresente, terá mais chance e oportunidades no mercado. Para a *head trainer* e *hacker* comportamental

Patrícia Lisboa, a criatividade é uma dessas exigências. “A criatividade é a capacidade de solucionar problemas, criar algo ou mesmo reinventar conceitos ou práticas. Qualquer um pode ser criativo e essa é uma habilidade que pode ser aprimorada e usada diariamente, tanto no campo profissional quanto no pessoal. Para desenvolver a criatividade, o profissional deve aprender a olhar os acontecimentos por outro ângulo, não apenas pela perspectiva inicial. É preciso ser curioso. Perguntar sempre o porquê. Buscar novas alternativas para tarefas cotidianas. Olhar as coisas por outros ângulos. Exercitar a observação e a coragem para experimentar. Ler e pesquisar a respeito de assuntos completamente diferentes do repertório habitual. Isso vai expandir o horizonte e o ajudará a fazer novas relações e interpretações.”

Patrícia Lisboa destaca o autoconhecimento, que precisa ser desenvolvido. “Ele é fundamental no alcance do equilíbrio profissional. É o processo de olhar para dentro e saber o que traz prazer, o que é desafiante e o que traz motivação. É uma jornada interna, que exige dedicação. O autoconhecimento pode ser desenvolvido por meio de processos terapêuticos, meditação, *mindfulness* (técnica específica de meditação), literatura e convívio social. [...]

Disponível em: <https://www.em.com.br/app/noticia/emprego/2019/02/12/interna_emprego,1029941/mercado-4-0-exige-novas-habilidades-dos-profissionais.shtml>. Acesso em: 5 dez. 2019.

O painel pode ser organizado em duas colunas (Traços das profissões do futuro / *Traits of future professions*). Como possibilidades de resposta, sugerem-se: criatividade, curiosidade, capacidade de resolver problemas, observação, coragem, autoconhecimento, flexibilidade, conhecimento, negociação, comunicação (*creativity, curiosity, problem solving ability, observation, courage, self-knowledge, flexibility, knowledge, negotiation, communication, self motivation, adaptability*).

Planejamento e textualização

- Em grupo, identifiquem, no texto, palavras ou expressões que remetam aos traços que representam o perfil do profissional do futuro.
- Considerem outras habilidades apresentadas no infográfico ou discutidas em outros momentos.
- Façam um rascunho da lista de características, considerando que ela deverá ser bilíngue.
- Organizem um painel coletivo com as características indicadas.

Revisão

- Examinem a estrutura das sentenças, a articulação entre elas, as regras de concordância, bem como a ortografia e a acentuação das palavras.

Edição

- Organizem o glossário bilíngue, considerando o que foi combinado coletivamente. Essa produção também será utilizada na próxima atividade.

JUNTO & MISTURADO CLOWN EMPREENDEDOR

Nessa atividade, seu objetivo é colocar em prática uma das mais importantes características de um empreendedor: a criatividade.

Imagine que você é um palhaço desempregado e participará da seleção de um grande circo internacional para integrar o grupo de palhaços em uma nova turnê. A principal característica da vaga é a “originalidade”. Você descobre que mais de mil palhaços já foram inscritos no processo seletivo.

- Qual será o seu diferencial? Usando a criatividade, planeje sua caracterização e sua *performance* e desperte a alma alegre do palhaço que existe em você!
- Pesquise sobre grandes e pequenos empreendimentos circenses, informando-se a respeito da figura do palhaço, suas características e tipos, e os movimentos corporais típicos dessa personagem.
- Crie o perfil que melhor representa sua essência. Ao final, a turma vai eleger o palhaço que deve ser contratado.



O objetivo dessa atividade é permitir que o estudante, além de conhecer e experimentar um pouco da linguagem do palhaço, figura fundamental na arte circense, possa colocar em prática uma característica vital do empreendedor: a criatividade. Ser criativo está muito relacionado à nossa capacidade de ler o mundo e também à forma como lidamos com ele, considerando exigências, prazeres, objetivos, desafios etc. Pensar e agir de maneira criativa, diferenciada, envolve o exercício de habilidades de solução de problemas e inovação, aspectos fundamentais para a formação profissional. Há mais informações sobre a arte do palhaço no **Suplemento para o professor**.

Garota com pintura de palhaço, 2009.

BNCC

Competências gerais: 3, 4, 6, 7, 8

Competências específicas: 1, 3, 4, 7

Habilidades: (EM13LGG104), (EM13LGG301), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP11), (EM13LP12), (EM13LP15), (EM13LP18), (EM13LP20), (EM13LP22), (EM13LP30)

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

GUIA DE PROFISSÕES

MÃOS DADAS FICHA TÉCNICA DE PROFISSÃO

Nesta última etapa, vocês produzirão um Guia de profissões, por meio da pesquisa e a partir do interesse individual, com a finalidade de organizar um material que ficará disponível para consulta de toda a turma.

Para isso, você produzirá uma ficha técnica de uma profissão que escolher: a partir das reflexões mobilizadas durante a vivência, selecione a carreira que mais lhe apeteça.

Ao escolher uma profissão, reflita sobre as características e traços necessários para que tal ocupação esteja adequada ao contexto do século XXI.



ERICSON GUILHERME LUCIANO

A ficha técnica é um recurso de catalogação com diferentes finalidades. Nesse caso, o gênero será utilizado para elaborar um Guia de profissões. O primeiro item da ficha refere-se à nomenclatura que designa a profissão escolhida (advogado, médico, professor etc.); na sequência, o estudante deverá pesquisar o que o profissional faz; onde pode atuar; quais cursos e/ou que tipo de graduação são necessários; qual é o mercado de trabalho para tal profissão na atualidade; que características/traços esse profissional precisa apresentar no contexto do século XXI; quais instituições de ensino técnico e/ou superior oferecem a formação necessária para a atuação profissional escolhida. Pode-se discutir sobre a lista produzida na atividade anterior, especificando como a mentalidade empreendedora pode ser um destaque nas profissões que forem mencionadas.

Planejamento e textualização

- Individualmente, escolha uma profissão ou carreira que lhe interesse e pesquise informações sobre ela.
- Planeje uma ficha técnica que apresente os seguintes itens: (1) Profissão; (2) Práticas profissionais; (3) Áreas de atuação; (4) Formação necessária; (5) Mercado de trabalho; (6) Como se destacar no século XXI; (7) Institutos e/ou universidades da área.
- Faça um rascunho da ficha técnica e, em data combinada com o(a) professor(a), apresente a produção para os colegas.
- Depois, coletivamente, elaborem a montagem do Guia de profissões, se possível produzindo um arquivo em editor de texto. Relacionem no guia todas as profissões levantadas nas fichas técnicas que cada um produziu. Decidam se o guia estará organizado somente em ordem alfabética ou também por áreas do conhecimento.

Revisão

- Considerem as observações feitas pelos colegas e façam os ajustes necessários.
- Examinem a estrutura das sentenças, a articulação entre elas, as regras de concordância, bem como a ortografia e a acentuação das palavras.

Edição

- Organizem o Guia de profissões, considerando a revisão e o que foi combinado coletivamente.

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Nessa roda de experiências, vocês devem:

- enumerar os conceitos aprendidos e discutir a relevância de cada um para vocês;
- relacionar o que foi aprendido com o eixo temático do projeto: protagonismo juvenil;
- apresentar sua opinião sobre as atividades: preferências e possibilidades de melhorias, sugestões, propostas.

As respostas são pessoais. Pode ser eleito um escriba para construir a lista de conceitos, bem como anotar palavras-chave sobre as percepções dos estudantes a respeito das atividades.

EM BUSCA DO PRIMEIRO EMPREGO

CIDADANIA E TRABALHO FORMAL: CANAIS DE OPORTUNIDADES

Nesta vivência, vamos pesquisar algumas práticas sociais relacionadas ao mundo do trabalho, com foco no primeiro emprego, buscando analisar diferentes experiências profissionais, a produção de um currículo, a participação em entrevistas de emprego e a elaboração de um plano de carreira.

Na atividade a seguir, vamos realizar uma pesquisa sobre duas modalidades de trabalho muito significativas para quem deseja ingressar no mercado de trabalho: o Programa Jovem Aprendiz e as modalidades de estágio.

O programa voltado ao aprendiz tem como objetivo a inserção de jovens no mercado de trabalho. Já o estágio é um ato educativo supervisionado que visa complementar a formação profissional do estudante, possibilitando que ele coloque em prática conhecimentos vistos em cursos e na escola.



Engenheiro aconselhando aprendiz em fábrica.

BNCC

Competências gerais: 4, 6, 7, 8

Competências específicas:
1, 3, 4, 7

Habilidades: (EM13LGG104),
(EM13LGG301), (EM13LP01),
(EM13LP02), (EM13LP11),
(EM13LP12), (EM13LP30),
(EM13LGG401), (EM13LGG402),
(EM13LGG403),

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as):
Língua Portuguesa e
Língua Inglesa

Essa atividade visa promover uma discussão sobre possibilidades de introdução do jovem no mundo do trabalho, por meio do Programa Jovem Aprendiz e de programas de estágio. Leia, no **Suplemento para o professor**, respostas, orientações e especificações sobre as questões a seguir.

ATIVIDADE EXPERIMENTAL SER APRENDIZ OU ESTAGIÁRIO

Para compreender alguns princípios técnicos dessas modalidades de trabalho, vamos realizar uma pesquisa a partir das questões a seguir.

- 1 Qual a diferença entre ser um jovem aprendiz e um estagiário?
- 2 Qual é a diferença entre as remunerações de um jovem aprendiz e de um estagiário?
- 3 Qual é a idade mínima e máxima para cada caso?
- 4 Quanto tempo pode durar um contrato de aprendiz? E de estágio?
- 5 Acesse sites de emprego, redes sociais, classificados e localize oportunidades para jovens aprendizes ou para estagiários. Escolha uma vaga que tenha despertado seu interesse. Anote os requisitos necessários e, depois, converse com os colegas sobre as semelhanças e diferenças entre as oportunidades que cada um localizou.

4. Para os dois casos, a duração máxima é de 24 meses, só podendo ser estendida quando se tratar de pessoa com deficiência.

AGÊNCIA & INTERCÂMBIO

É muito importante que todo cidadão tenha seus documentos pessoais atualizados e conservados. Conhecer seus documentos e compreender os direitos e deveres que eles representam é uma atitude protagonista.

- A certidão de nascimento, primeiro documento de todo cidadão, assegura nacionalidade e direitos civis.
- O Registro Geral (RG) é a identificação civil do cidadão brasileiro.
- O Cadastro de Pessoa Física (CPF) identifica o cidadão que declara impostos e tributos federais de acordo com seus rendimentos.
- A Carteira de Trabalho e Previdência Social (CTPS) é o documento no qual se registram as empresas em que um cidadão já trabalhou.

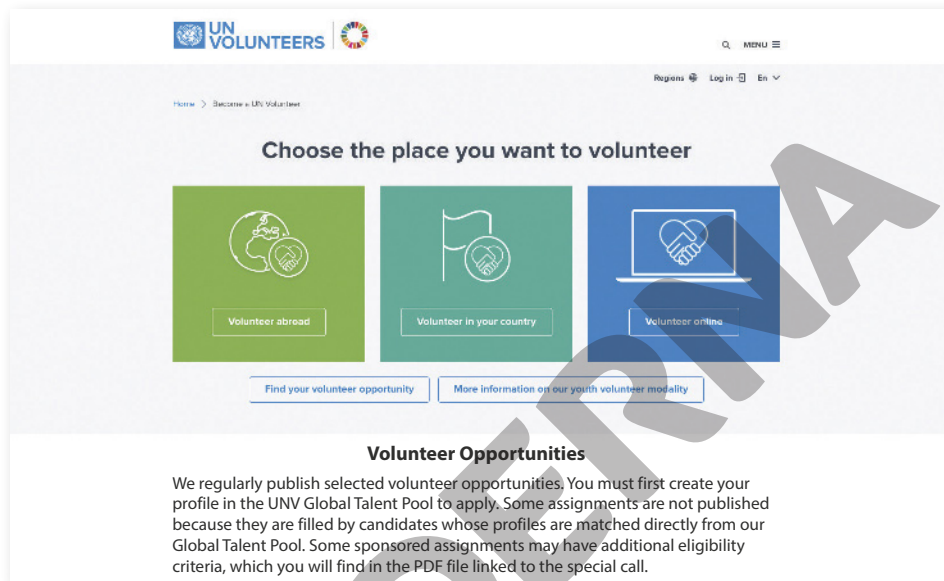


Professor(a), no **Suplemento para o professor**, há orientações específicas para explorar a página em questão e o conceito de voluntariado.

READING VOLUNTEER

Você faz ou já pensou em fazer algum trabalho voluntário? Sabe o que é esse tipo de ocupação ou conhece alguém que o realiza? Além do trabalho como aprendiz ou estagiário, ser voluntário pode contribuir significativamente tanto para sua formação pessoal como para a profissional.

A seguir, você lerá algumas informações do *site* internacional *United Nations Volunteers (UNV)*, vinculado à Organização das Nações Unidas (ONU). Analise as modalidades de voluntariado e algumas vagas que foram disponibilizadas em 2019.



The screenshot shows the UN Volunteers website interface. At the top, there's a navigation bar with the UN logo and 'VOLUNTEERS' text. Below that, a main heading reads 'Choose the place you want to volunteer'. There are three large colored buttons: a green one for 'Volunteer abroad', a teal one for 'Volunteer in your country', and a blue one for 'Volunteer online'. Below these buttons are two smaller links: 'Find your volunteer opportunity' and 'More information on our youth volunteer modality'. Underneath, there's a section titled 'Volunteer Opportunities' with a paragraph of text explaining the application process.

Disponível em: <<https://www.unv.org/become-volunteer>>. Acesso em: 17 dez. 2019.

1. “Volunteer abroad” (voluntário no exterior); “Volunteer in your country” (voluntário em seu país) e “Volunteer from home” (voluntário em casa). Comente com os estudantes que há várias oportunidades de voluntariado *on-line* disponíveis no *site*. Se possível, acesse com eles cada um dos *links*.

2. Espere-se que os estudantes identifiquem “Youth modality”, a modalidade juvenil como um destaque, já que é a categoria com *link* específico, que direciona para mais informações. A reflexão posterior é pessoal, mas será importante destacar que criar uma modalidade diretamente para o jovem visa engajar pessoas dessa faixa etária em programas de voluntariado, como forma também de conscientizar tal público sobre a importância da solidariedade e do voluntariado como parte do desenvolvimento de uma cultura de paz.

3. Deve-se primeiro registrar o perfil em um banco de talentos globais (“Global Talent Pool”).

Comente com os estudantes que a tradução da palavra *pool* pode ser “piscina” ou “tanque”, mas nesse contexto foi usada com o significado de “grupo” ou “agrupamento de pessoas”, termo que, no Brasil, pode ser substituído por “banco” ou “rede”.

4. Todas as vagas são para a Turquia: analista de associação e divulgação; oficial de gerenciamento de projeto; assistente de programa, administração de serviços de voluntariado *on-line*; especialista em TIC (tecnologias da informação e comunicação); especialista em comunicação.



The screenshot shows a table of volunteer opportunities. It has a search bar at the top and a table with columns for Title, Deadline, Category, Host entity, and Country. The table lists five opportunities, all with deadlines in December 2019 and host entities like UNDP, WHO, UNV, and UNWomen, all based in Turkey.

Title	Deadline	Category	Host entity	Country
Outreach and Membership Analyst	19 December 2019	Int. Specialist	UNDP	Turkey
Project Management Officer	22 December 2019	Nat. Specialist	WHO	Turkey
Programme Assistant, Online Volunteering Service Administration	22 December 2019	Nat. Specialist	UNV	Turkey
ICT Specialist	24 December 2019	Nat. Specialist	UNWomen	Turkey
Communications Specialist	27 December 2019	Int. Specialist	UNWomen	Turkey

Disponível em: <https://www.unv.org/special-calls?f%5B0%5D=field_sc_region%3A4367&f%5B1%5D=field_special_calls_country%3A1968>. Acesso em: 27 de dez. 2019. Neste *site*, as vagas são atualizadas constantemente, de acordo com o *deadline* de inscrição. As vagas disponíveis nesta reprodução do *site* não estarão mais disponíveis, neste endereço, depois do dia 27 de dezembro de 2019.

- 1 Quais são as opções de lugar oferecidas para realizar trabalho voluntário?
- 2 Que categoria se destaca nessa abertura do site? Em sua opinião, qual é o papel dessa categoria no voluntariado?
- 3 Como os interessados devem proceder?
- 4 A qual país as vagas anunciadas nesse excerto se destinam? Quais são elas?
- 5 O que as datas sinalizam para os interessados? *A data limite para se candidatar.*

FOTOS: REPRODUÇÃO

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

- 6 Alguma dessas vagas despertou o seu interesse ainda que vislumbrando o futuro? Por quê? *Resposta pessoal.*
- 7 Para quais dessas vagas você considera que tem habilidades e/ou vocação? Por quê? *Resposta pessoal.*
- 8 De que modo o trabalho voluntário pode auxiliar no seu futuro profissional? *Resposta pessoal.*

COMO ESCREVER UM CURRÍCULO?

READING INFORMATIVE TEXT

Nesta etapa, vamos compreender o que é um currículo, qual sua forma de composição e estilo, a partir da leitura e compreensão do texto informativo a seguir, cuja finalidade é orientar a escrita de um currículo, voltado para quem está procurando o primeiro emprego.

How to write your first CV – Tips for students

Magda Knight | 27th March 2018

Are you a student or school leaver about to write your first CV? Even if you think you've got no work experience to put in it, you can still write a great CV that demonstrates your skills and strengths.

What is a CV?

A CV is a big first step to getting a job. It doesn't just show employers what you've done – it shows them what you *can* do. Think of it as an introduction to one of the most amazing and employable people in the world... you.

Why do you need a CV?

A CV tells employers what you're good at, what you are interested in and what you've achieved in life so far. You hand it out when you are looking for jobs. They are great to take to **careers fairs**, and you can often upload your CV if you are applying for a job on-line. If an employer likes your CV they might ask you to come to a **job interview**.

Your CV is your chance to show employers you're a good match for the job and can back up any claims you make. If you say in your **cover letter** that your cooking could put the Great British Bake-Off to shame, your CV can back you up by showing how you raised hundreds of pounds in a school charity bake sale.

What to put in your first CV

- Full name
- Contact details: Address, telephone, email
- Personal statement: (see below)
- Key skills (see below)
- Education: Where you've studied, for how long, and what grades you got. If you haven't got any results yet, you can put what grades you've been predicted.
- Work experience

What to put in your personal statement on your first CV

A CV personal statement is a bite-sized sentence or two summing up who you are as a professional, and what you want to offer employers in terms of your ambition and experience. [...]

If you haven't done much work experience, you won't have much to say here. You can still talk about your skills, though. [...]

BNCC

Competências gerais: 4, 6, 7, 8

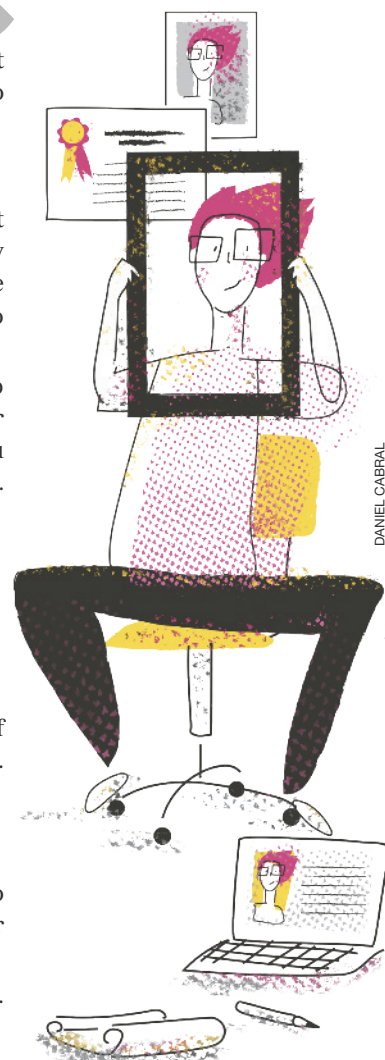
Competências específicas: 1, 4

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG104), (EM13LGG301), (EM13LGG401), (EM13LGG403),

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a):
Língua Inglesa

Nessa atividade, o aluno irá refletir sobre o gênero discursivo "currículo", a partir de orientações em língua inglesa. A ideia é que o estudante use a segunda língua como fonte de informação e também como forma de preparação para o mercado de trabalho, já que o inglês tem se tornado um requisito cada vez mais importante nesse contexto. Durante as atividades, explique aos estudantes que a sigla CV refere-se a *curriculum vitae*, termo proveniente do latim que pode ser traduzido por "trajetória de vida". A função de um *curriculum vitae* é reunir, de forma objetiva e resumida, e ao mesmo tempo completa, todo o histórico acadêmico e profissional de uma pessoa.



DANIEL CABRAL

1. Um currículo tem a função de apresentar uma síntese profissional do candidato ao empregador. Por isso, é importante destacar em que se é bom e como o perfil apresentado pode contribuir para a área almejada.

2. É mais importante, no caso do primeiro currículo, mostrar o que se pode fazer, as potencialidades e habilidades desenvolvidas em projetos de que participou e outras atividades acadêmicas.

3. Peça aos estudantes que localizem tais informações no texto: nome completo (“full name”), contato (“contact details”), dados pessoais (“personal statement”), habilidades principais (“key skills”), formação (“education”), experiência (“work experience”).

4. Quem nunca trabalhou pode inserir no currículo outros tipos de trabalho, como voluntariado, trabalhos de caridade, estágios ou empregos de verão. No Brasil, não é comum o “work shadowing” (que será explorado na próxima questão) nem os empregos aos sábados. Contudo, retome o Programa Aprendiz e as modalidades de estágio.

5. *Shadow* significa “sombra”, logo, “work shadowing” seria uma espécie de atividade em que um estudante universitário pode explorar diferentes carreiras relacionadas à sua área de estudo. É como se ele se tornasse a “sombra” de um profissional, acompanhando sua rotina para aprender detalhes da função, tal como ocorre em alguns programas de estágio. É uma prática muito comum em vários países, porém, no Brasil, ainda não é muito utilizada.

6. Resposta pessoal. Auxilie os estudantes a localizar e compreender as habilidades no texto: *self-belief* (autoconfiança), *communication* (comunicação), *teamwork* (trabalho em equipe), *problem solving* (solução de problemas), *self-management* (auto-gestão). Peça que enumerem outras habilidades que desenvolveram na escola, em atividades extracurriculares e outras situações relevantes.

What counts as work experience on your first CV?

You may have never had a job before, but you probably have more experience than you think. Examples of work experience include:

- work shadowing
- work placements
- volunteering
- charity work
- Saturday jobs
- summer jobs.

Work experience can take all kinds of forms. For each bit of **work experience**, include the name of the place you worked, how long you worked there and what your main tasks were. Try to write about the work you did in a way that shows future employers what you’d be good at. [...]

How to talk about skills and strengths in your first CV

If you’ve got little or no work experience, you can still use a CV to talk about your skills and strengths!

The five top life and work skills are:

- self-belief
- communication
- teamwork
- problem solving
- self-management.

[...]

Disponível em: <<https://www.youthemployment.org.uk/write-first-cv-tips-students-school-leavers/>>. Acesso em: 2 dez. 2019.

- 1 Qual é a finalidade de um currículo?
- 2 O que é mais importante no primeiro currículo: mostrar o que já fez ou o que é capaz de fazer? Explique.
- 3 Quais são os itens que devem constar em um currículo?
- 4 Quem não tem experiência pode explorar quais detalhes no currículo?
- 5 Pesquise o que seria “work shadowing”.
- 6 Das habilidades citadas, quais você considera que tem? Quais outras você colocaria em seu currículo?

BNCC

Competências gerais: 3, 4, 7, 8

Competências específicas:
1, 3, 4, 7

Habilidades: (EM13LGG104), (EM13LGG301), (EM13LGG401), (EM13LGG402), (EM13LGG403), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP12), (EM13LP15), (EM13LP18), (EM13LP19), (EM13LP20), (EM13LP30)

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as):
Língua Portuguesa e
Língua Inglesa

TRILHA DO CURRÍCULO: PRODUÇÃO

DESAFIO CRIATIVO CURRÍCULO

Partindo da atividade anterior e da trilha a seguir, você irá produzir seu currículo. A trilha em que você vai se basear é uma espécie de jogo de tabuleiro que, nesta atividade, funcionará como tutorial para o planejamento da produção.

Lembre-se de que suas experiências podem contemplar projetos significativos vivenciados na escola e em atividades extracurriculares que você já realizou. Enumere suas potencialidades e habilidades e destaque em que você pode contribuir.

Imagine que esse currículo será enviado para a vaga que você pesquisou na etapa *Cidadania e trabalho formal: canais de oportunidades* ou para um programa de voluntariado.

Planejamento e textualização

- Siga o tutorial a seguir como estratégia para planejar e organizar a sequência do seu currículo.



Para essa atividade, o objetivo é que o estudante produza seu currículo em português e crie uma versão em inglês utilizando a reflexão sobre o gênero feita a partir da atividade anterior. Se possível, apresente o currículo de algum jovem, algum modelo na internet ou o modelo proposto no **Suplemento para o professor**. Além disso, pode-se aproveitar para apresentar redes sociais focadas em construção de *network* e divulgação do perfil profissional, como LinkedIn, por exemplo.

Revisão

- Troque de rascunho com um colega e analise o texto dele; peça-lhe que faça o mesmo com o seu. Depois, considere as observações feitas pelo leitor e faça os ajustes necessários.
- Examine a estrutura das sentenças, a articulação entre elas, as regras de concordância, pontuação, bem como a ortografia e a acentuação das palavras.

Edição

- Digite o seu currículo em um editor de texto.
- Com o auxílio do(a) professor(a), elabore a versão em inglês do seu currículo, considerando os mesmos passos anteriores e tendo como base a versão editada em português.

CIBERCULTURA

Atualmente, é possível encontrar redes sociais cujo objetivo é criar e abarcar uma rede de contatos profissionais. Nesses espaços, é possível pesquisar vagas, candidatar-se, estabelecer vínculos com profissionais de áreas de interesse, participar de grupos de discussão e aprendizagem e disponibilizar seu currículo *on-line* para diferentes recrutadores. Além disso, muitas empresas, em seus processos seletivos, estão solicitando um vídeo de apresentação profissional ou videocurrículo. Esse recurso permite que o recrutador observe outros traços do candidato, como postura, aspectos da personalidade, comunicação oral e uso da linguagem formal. O candidato, sobretudo se for iniciante, pode destacar outras qualidades que o currículo tradicional não permite, escolhendo com bastante cuidado a imagem que deseja transmitir para a empresa, por meio do ambiente, da aparência e da postura.

LINGUAGEM VERBAL

Investir tempo na produção de um currículo pode ser muito importante, pois ele é, muitas vezes, sua primeira apresentação ao empregador, e uma boa apresentação pode trazer vantagem em relação a outros candidatos. Algo que deve ser analisado com bastante critério é o uso da variedade culta da língua, o que requer que regras normativas de acentuação, ortografia, sintaxe, regência e pontuação sejam observadas com rigor. Além disso, o texto precisa ser objetivo, claro e bastante sintético, sobretudo quando se trata de um currículo para primeiro emprego.

BNCC

Competências gerais: 4, 6, 7, 8

Competências específicas:
1, 3, 4, 5, 7

Habilidades: (EM13LGG102),
(EM13LGG104), (EM13LGG301),
(EM13LGG302), (EM13LGG401),
(EM13LGG402), (EM13LGG403),
(EM13LGG503)

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as):
Língua Inglesa e Educação
Física

O objetivo da atividade é permitir que os estudantes vivenciem uma situação de língua falada comum na busca do primeiro emprego: a entrevista. Apresentamos algumas questões que podem ser frequentes nesse tipo de situação de interação, para que os estudantes planejem as respostas possíveis a cada uma. Sugere-se que a atividade seja realizada tanto em inglês como em português, em momentos distintos, para que o estudante se aproprie também dessa exigência do mercado de trabalho. Para começar, você pode propor uma roda de conversa para saber se os estudantes já passaram pela experiência de entrevista de emprego, em português ou em inglês, e investigar como se sentiram, as dificuldades que enfrentaram etc. Esse momento é importante para que eles possam trocar experiências e também sensibilizá-los para a necessidade de se prepararem, oferecendo respostas adequadas aos objetivos de cada pergunta. É necessário, portanto, enfatizar nas respostas a adequação à pergunta, e não apenas a adequação gramatical. Selecionamos algumas perguntas apresentadas no *site* para que possam planejar as respostas. Propomos que você faça uma leitura global das questões para eles acompanharem e terem uma compreensão inicial. A seguir, se possível, acesse com a turma o *site* do qual as questões foram extraídas, e explore as sugestões de respostas e outras orientações. Só então solicite a eles que planejem e escrevam as respostas. O compartilhamento, as discussões e a adequação das respostas podem ser feitos questão a questão. Depois, promova a realização da entrevista oralmente, em duplas.

PROCESSO SELETIVO

READING INTERVIEW QUESTIONS

Você foi selecionado para uma entrevista. Tem ideia de como proceder? Nesta atividade, vamos responder a algumas questões frequentes em entrevistas de emprego. Para intensificar o desafio, ele será realizado primeiramente em inglês, situação que tem sido cada vez mais comum no mercado de trabalho.

Apresentamos a seguir alguns exemplos de perguntas frequentes em entrevistas de emprego. Leia as perguntas e escreva as respostas que você daria a cada uma delas para compartilhá-las com seus colegas e professor(a). Discutam coletivamente estratégias e adequações necessárias a cada uma das respostas.



Jovem em entrevista de emprego.

Common teen interview questions

1. Why are you looking for a job?
2. Why are you interested in working for our company?
3. How has school prepared you for working at our company?
4. Why should we hire you?
5. What do you think it takes to be successful in this position?
6. How would you describe your ability to work as a team member?
7. What has been your most rewarding accomplishment?
8. What are your salary expectations?
9. Tell me about a major problem you recently handled.
10. Have you ever had difficulty with a supervisor or teacher?

Questões extraídas de: Alison Doyle. *Teen Job Interview Questions, Answers, and Tips*. Disponível em: <<https://www.thebalancecareers.com/teen-job-interview-questions-and-best-answers-2063882>>. Acesso em: 9 dez. 2019.

FOCO NO TRABALHO

É comum, em processos seletivos, que ocorram **testes** e outros instrumentos para avaliar os candidatos. Pode haver perguntas escritas que visem avaliar lógica, aspectos comportamentais, conhecimentos específicos, perfil psicológico e emocional etc. Além disso, as **dinâmicas de grupo** também são bastante utilizadas, promovendo situações de trabalho em equipe, jogos, vivências e uma série de outros recursos.

Nessa atividade, o objetivo é promover a reflexão sobre situações em que há um aprisionamento de nossas potências e desejos em situações que não queremos enfrentar, mas que, às vezes, são inevitáveis. O enfoque está tanto no trabalho em equipe e relacionamento interpessoal do grupo que formará a jaula como na resiliência dos estudantes que, em dado momento, serão aprisionados. Explore com os estudantes o conceito de resiliência como sendo a

propriedade de alguns corpos de voltar à forma original após terem sido submetidos a algum tipo de deformação. Tal princípio é aplicado figurativamente ao ser humano como sua capacidade de se recobrar de situações difíceis ou de se adaptar às mudanças.

Ingressar no mercado de trabalho pode ser uma tarefa que exige bastante empenho e dedicação, assim como progredir na carreira escolhida. Nem sempre as situações serão favoráveis ou exatamente como gostaríamos que fossem. Por isso, nesta atividade, vamos refletir sobre resiliência, característica muito importante a todo empreendedor. Para isso, vamos realizar um jogo conhecido como “dinâmica da jaula”.



KNAUPE/ISTOCK/GETTY IMAGES

- Organizem-se em dois grupos: um para representar a jaula, o outro para representar animais livres.
- O grupo “jaula” precisará criar uma estratégia para representar quando a jaula estiver aberta e fechada, e também estabelecer um sinal que indique o momento de abertura e de fechamento da jaula, o que deverá ser informado a todos os participantes.
- Cada membro do grupo “animais livres” deverá se movimentar pela sala, simbolizando o exercício da liberdade.
- Ao sinal do(a) professor(a), o grupo “animais livres” começará a circular pelo espaço. O grupo “jaula” (que começa aberto) deve criar uma estratégia que permita prender alguns dos “animais livres”.
- Quando a jaula perceber que pode prender alguns animais, o sinal de fechamento deve ser acionado. Os animais presos passam a fazer parte da jaula. O(A) professor(a) determinará o término do jogo.

Ao final do jogo, reflitam sobre algumas questões:

- Como foi ter de trabalhar em equipe para aprisionar o outro contra sua vontade?
- Como foi ser livre em um dado momento e se ver aprisionado depois?
- Se as grades da jaula simbolizassem situações da vida, o que elas significariam para vocês?
- Como vocês reagem a situações em que são surpreendidos, contrariados ou obrigados a fazer algo que não planejavam?
- Que estratégias vocês poderiam criar para lidar com elas?

Durante a discussão, retome o conceito de resiliência e crie um painel coletivo com as principais reflexões dos estudantes que remetam a essa habilidade.

Para a estratégia de abertura e fechamento, é comum que os integrantes da jaula formem um círculo, indicando braços soltos como jaula aberta e mãos dadas como jaula fechada. Quando o círculo se fechar com animais dentro dele, significa que eles ficaram presos. A ideia é que o jogo termine quando todos os animais tiverem sido aprisionados ou que se estabeleça um número máximo de tentativas para a jaula.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

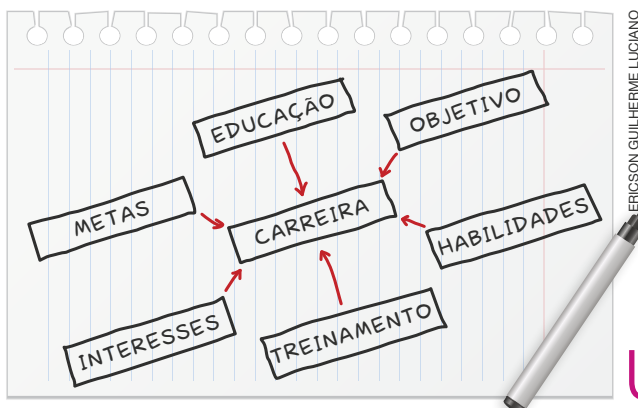


COMO ESCOLHER UMA CARREIRA?

DESAFIO CRIATIVO PLANO DE CARREIRA

Na última etapa, você irá construir o seu próprio plano de carreira, considerando o que estudou sobre empreendedorismo e assumindo uma postura protagonista diante do seu futuro profissional.

Para isso, esta atividade será organizada em três partes. A primeira será a retomada do Ikigai, seguida da elaboração de um plano de ação, finalizando com a produção de um painel lúdico para auto-gestão da carreira.



ERICSON GUILHERME LUCIANO

Mapa mental que associa elementos fundamentais para construção e gestão de carreiras.

BNCC

Competências gerais: 4, 6, 7, 8

Competências específicas: 1, 3, 4, 7

Habilidades: (EM13LGG104), (EM13LGG301), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP12), (EM13LP15), (EM13LP18), (EM13LP20), (EM13LP30)

Número de aulas previstas: 4

Professor(a) envolvido(a): Língua Portuguesa

Parte 1: como potencializar meus talentos?

Nesta parte, retome os quatro pilares do seu Ikigai: (1) o que eu amo; (2) do que o mundo precisa; (3) pelo que eu quero ser pago; e (4) em que eu sou bom. Analise-o faça anotações sobre seu perfil profissional e suas potencialidades. Para isso:

- Reavalie seu Ikigai e verifique se gostaria de modificar alguma coisa.
- A partir dele, enumere seus talentos e indique ações do que você pode fazer para potenciá-los.
- Depois, enumere suas fraquezas e indique ações para amenizá-las ou transformá-las.

Parte 2: elaboração do meu plano de ação

Considerando seu Ikigai, elabore um planejamento a longo prazo para alcançar o seu propósito. Para isso, estabeleça quais ações serão necessárias para alcançar seu objetivo principal. Cada ação deve representar uma meta para a qual alguns passos devem ser dados. A tabela a seguir pode servir de modelo para auxiliar nessa organização.

	METAS	PASSOS	INVESTIMENTOS NECESSÁRIOS	PRAZO	AUTOGESTÃO REALIZEI: SIM OU NÃO
PROPÓSITO:					

Nessa atividade, oriente os estudantes a retomar as atividades anteriores e as discussões mobilizadas. Explícite que o plano de carreira é um segundo instrumento de autoconhecimento, agora enfocando a autogestão, consistindo em um plano para o desenvolvimento pessoal voltado para o mundo do trabalho. Tal instrumento permite o estabelecimento de metas, passos, investimentos, prazos e acompanhamento da realização de cada etapa. Comente que os investimentos, nesse caso, não são só os financeiros, mas também horas dedicadas, pesquisas, cursos etc.

CIBERCULTURA

Na internet, é possível encontrar inúmeros **testes vocacionais**, além de dicas de orientação vocacional, que podem constituir ótimos instrumentos para o momento da escolha da carreira. Porém, o principal ator desse espetáculo é você, e somente você poderá definir carreira e profissão, metas e passos.

Parte 3: acompanhamento e celebração

Para finalizar seu plano de carreira, visualize todo o trajeto que você planeja percorrer e produza um instrumento lúdico de autogestão, para que, a cada meta cumprida, você possa demarcar o processo visualmente. Pode-se fazer um painel como um jogo de trilha, um tutorial no formato de linha do tempo ou espiral, por exemplo. A cada etapa concluída, faça uma marcação como forma de celebrar a conquista.

Lembre-se de que o plano de carreira não é algo que vai determinar o seu destino definitivamente. Esse instrumento, assim como o Ikigai, é feito para ser sempre retomado, servindo como ferramenta do processo de autogestão e autoconhecimento, com flexibilidade e disciplina.

RODA DE EXPERIÊNCIAS

As respostas são pessoais. Pode ser eleito um escriba para construir a lista de conceitos, bem como anotar palavras-chave sobre as percepções dos estudantes sobre as atividades.

Nessa roda de experiências, vocês devem:

- Enumerar os conceitos aprendidos e discutir a relevância de cada um para vocês.
- Relacionar o que foi aprendido com o eixo temático do projeto: protagonismo juvenil.
- Apresentar sua opinião sobre as atividades: preferências e possibilidades de melhorias, sugestões, propostas.

BNCC

Competências gerais: 3, 6, 7, 8

Competências específicas:
1, 3, 5, 6Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG104), (EM13LGG301),
(EM13LGG503), (EM13LGG602),
(EM13LP01), (EM13LP02),
(EM13LP20)

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as):
Língua Portuguesa e
Educação Física

PROTAGONISMO FINANCEIRO E EMPREENDEDORISMO

A primeira atividade visa refletir sobre uma atitude protagonista diante de um sonho que, a princípio, parece ser impossível, mas que se torna viável com dedicação e estudo. A ideia é trazer a literatura como fonte de inspiração para o agir responsável, bem como representação de uma atitude empreendedora.

SONHO, META E ESTUDO

O tema dinheiro está intimamente ligado a protagonismo e a planejamento de vida e carreira. Por isso, nesta vivência, o objetivo é discutir alguns princípios introdutórios de educação financeira. Na atividade a seguir, vamos ler um conto popular de Malba Tahan, que nos ajudará a refletir sobre determinadas atitudes que podem contribuir para o sucesso profissional e a independência financeira.

A partir da leitura, será promovida uma discussão coletiva sobre as características do personagem principal, relacionando a alguns aspectos estudados, bem como a relação da narrativa com a ideia de independência financeira.

O tesouro de Bresa

Houve outrora, na Babilônia – a famosa cidade dos Jardins Suspensos –, um pobre e modesto alfaiate chamado Enedim, homem inteligente e trabalhador, que, por suas boas qualidades e dotes de coração, granjeava muitas simpatias no bairro em que morava.

Enedim passava o dia inteiro, da manhã à noite, cortando, consertando e preparando as roupas de seus numerosos fregueses, e, embora paupérrimo, não perdia a esperança de vir a ser riquíssimo, senhor de muitos palácios e grandes tesouros.

Como conquistar, porém, essa tão ambicionada riqueza – pensava o mísero remendão, passando e repassando a agulha grossa de seu ofício –, como descobrir um desses famosos tesouros que se acham escondidos no seio da terra ou perdidos nas profundezas dos mares?

Ouvira contar, em palestra com estrangeiros vindos do Egito, da Síria, da Grécia e da Fenícia, histórias prodigiosas de aventureiros que haviam topado com cavernas imensas, cheias de ouro; grutas profundas crivadas de brilhantes; luras sórdidas que guardavam caixas pesadíssimas a transbordar de pérolas, mimoso fruto da rapina de bárbaros cartagineses. E não poderia ele, à semelhança desses aventureiros felizes, descobrir um tesouro fabuloso e tornar-se, assim, de um momento para o outro, mais rico do que Nabonid, o rei poderoso? Ah! Se tal acontecesse, ele seria, então, senhor de um coruscante palácio; teria numerosos escravos, e todas as tardes, num grande carro de ouro, tirado por mansos leões, passearia, de seu vagar, sobre as muralhas da Babilônia, cortejando amistosamente os príncipes ilustres da casa real.

Assim meditava o bondoso Enedim, divagando por tão longínquas riquezas, quando lhe parou à porta da casa um velho mercador da Fenícia, que vendia tapetes, caixas de ébano, bolas de vidro, imagens, pedras coloridas e uma infinidade de outros objetos extravagantes tão apreciados pelos babilônios.

Por mera curiosidade, começou Enedim a examinar as bugiangas que o vendedor lhe oferecia, quando des-

cobriu, entre elas, uma espécie de livro de muitas folhas, onde se viam caracteres estranhos e desconhecidos.

Era uma preciosidade aquele livro – afirmava o traficante, passando as mãos ásperas pelas barbas que lhe caíam sobre o peito – e custava apenas três dinares.

Três dinares. Era muito dinheiro para o pobre alfaiate. Para possuir objeto tão curioso e raro, Enedim seria capaz de gastar até dois dinares de prata.

— Está bem – concordou submisso o mercador –, fica-lhe o livro por dois dinares, mas esteja certo de que lhe dou de graça.

Afastou-se o vendedor, e Enedim tratou, sem demora, de examinar cuidadosamente a preciosidade que havia adquirido. Qual não foi sua surpresa quando conseguiu decifrar, na primeira página, a seguinte legenda escrita em complicados caracteres caldaicos: “O segredo do tesouro de Bresa”.

Por Baal! Aquele livro maravilhoso, cheio de mistério, ensinava, com certeza, onde se encontrava algum tesouro fabuloso, o tesouro de Bresa! Mas que tesouro seria esse? Enedim recordava-se, vagamente, de já ter ouvido qualquer referência a ele. Mas quando? Onde?

E, com o coração a bater descompassadamente, decifrou ainda:

“O tesouro de Bresa, enterrado pelo gênio do mesmo nome entre as montanhas do Harbatol, foi ali esquecido, e ali se acha ainda, até que algum homem esforçado venha a encontrá-lo”.

Harbatol! Que montanhas seriam essas que encerravam todo o ouro fabuloso de um gênio?

E o esforçado tecelão dispôs-se a decifrar todas as páginas daquele livro, a ver se atinava, custasse o que custasse, com o segredo de Bresa, para apoderar-se do tesouro imenso, que o capricho de seu possuidor fizera enterrar alguma gruta perdida entre montanhas.

As primeiras páginas eram escritas em caracteres de vários povos. Enedim foi obrigado a estudar os hieróglifos egípcios, a língua dos gregos, os dialetos persas, o complicado idioma dos judeus. Ao fim de três

anos, deixava Enedim a antiga profissão de alfaiate e passava a ser o intérprete do rei, pois na cidade não havia quem soubesse tantos idiomas estrangeiros.

O cargo de intérprete do rei era bem rendoso; ganhava Enedim cem dinares por dia; ademais, morava numa grande casa, tinha muitos criados e todos os nobres da corte o saudavam respeitosamente.

Não desistiu, porém, o esforçado Enedim, de descobrir o grande mistério de Bresa. Continuando a ler o livro encantado, encontrou várias páginas cheias de cálculos, números e figuras. E, a fim de ir compreendendo o que lia, foi obrigado a estudar matemática com calculistas da cidade, tornando-se, ao cabo de pouco tempo, grande conhecedor das complicadas transformações aritméticas.

Graças a esses novos conhecimentos adquiridos, pôde Enedim calcular, desenhar e construir uma grande ponte sobre o Eufrates; esse trabalho agradou tanto ao rei que o monarca resolveu nomear Enedim para exercer o cargo de prefeito. O antigo e humilde alfaiate passava, assim, a ser um dos homens mais notáveis da cidade.

Ativo e sempre empenhado em desvendar o segredo do tal livro, foi compelido a estudar profundamente as leis, os princípios religiosos de seu país e os do povo caldeu; com o auxílio desses novos conhecimentos, conseguiu Enedim dirimir uma velha pendência entre os doutores.

— É um grande homem o Enedim! – declarou o rei quando soube do fato. – Vou nomeá-lo primeiro-ministro.

E assim fez. Foi o nosso esforçado herói ocupar o elevado cargo de ministro. Vivía, então, num suntuoso palácio, perto do jardim real, tinha muitos escravos e recebia visitas dos príncipes mais ricos e poderosos do mundo.

Graças ao trabalho e ao grande saber de Enedim, o reino progrediu rapidamente, a cidade ficou repleta de estrangeiros; ergueram-se grandes palácios, várias estradas se construíram para ligar Babilônia às cidades vizinhas. Enedim era o homem mais notável do seu tempo; ganhava diariamente mais de mil moedas de ouro; e tinha, em seu palácio de mármore e pedrarias, caixas de bronze cheias de joias riquíssimas e de pérolas de valor incalculável.

Mas – coisa interessante! – Enedim não conhecia ainda o segredo do livro de Bresa, embora lhe tivesse lido e relido todas as páginas! Como poderia penetrar naquele mistério?

E um dia, cavaqueando com um venerando sacerdote, teve ocasião de referir-se à incógnita que o atormentava. Riu-se o bom religioso ao ouvir a ingênua confissão do grão-vizir, e, afeito a decifrar os maiores enigmas da vida, assim falou:

— O tesouro de Bresa já está em vosso poder, meu senhor. Graças ao livro misterioso é que adquiristes um grande saber, e esse saber vos proporcionou os invejáveis bens que já possuis. Bresa significa “saber”. Harbatol quer dizer “trabalho”. Com estudo e trabalho pode o homem conquistar tesouros maiores do que os que se ocultam no seio da terra ou sob os abismos do mar.

Tinha razão o esclarecido sacerdote.

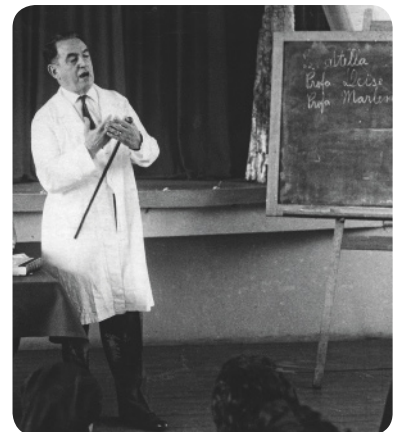
Bresa, o gênio, guarda realmente um tesouro valiosíssimo, que qualquer homem esforçado e inteligente pode conseguir; essa riqueza prodigiosa não se acha, porém, perdida no seio da terra nem nas profundezas dos mares; encontrá-la-eis, sim, nos bons livros, que, proporcionando saber aos homens, abrem, para aqueles que se dedicam aos estudos com amor e tenacidade, as grutas maravilhosas de mil tesouros encantados.

TAHAN, M. *Os melhores contos*. 25. ed. Rio de Janeiro: Record, 2014. p. 43-49.

É importante considerar, nesta vivência, a inserção da educação financeira também em um contexto de vulnerabilidade e/ou extrema pobreza. Nesse caso, será importante explorar que a educação financeira não considera somente organização de orçamento familiar e pessoal e formas de lidar com o dinheiro e com o consumo, mas também busca refletir sobre determinadas ações sociais que auxiliam no combate à pobreza, como programas sociais, inclusão financeira, economia solidária, aspectos mais ligados à vivência 4.

PERFIL

Malba Tahan é o pseudônimo do escritor brasileiro Júlio César de Mello e Souza (1895-1974). Ele também foi professor, pedagogo e matemático. Por meio de seus livros infantojuvenis, passou a ser considerado um dos principais divulgadores da matemática. Desenvolveu uma didática própria, colocando desafios matemáticos em suas narrativas para aguçar a criatividade dos leitores e o interesse pela área. Entre suas produções literárias, destacam-se os contos e lendas narrados à moda *d’As mil e uma noites*, tais como *Mil histórias sem fim*, *Maktub*, *O livro de Aladim*, *Lendas do bom rabi* e muitas outras.



Malba Tahan durante aula aos professores do norte do estado do Paraná, 1963.

ATIVIDADE EXPERIMENTAL LEITURA DE CONTO

Organizem uma discussão coletiva sobre o conto com base nas questões a seguir. Em cada tópico, há uma questão sobre a qual todos irão refletir e, depois, uma questão pessoal, para a qual cada um registrará uma resposta no caderno.

SONHO E META	
Como Enedim transformou o sonho em uma meta?	Como você pode transformar seu sonho em uma meta?



ESTUDO E FINANÇAS	
O que transformou a vida de Enedim: a riqueza ou o conhecimento?	Como você espera transformar sua vida?



PERFIL	
Que características do personagem o auxiliaram na realização de seus objetivos?	De que modo suas características podem auxiliar você a alcançar os seus sonhos?



RESULTADOS	
Especifique as transformações ocorridas com Enedim.	De que modo a mensagem da narrativa contribui para sua vida e para sua independência financeira?

Após a discussão e registro das questões pessoais, escreva um conceito prévio sobre o que você considera que seja “independência financeira” e “planejamento financeiro”.

USO CONSCIENTE DO DINHEIRO

READING INFOGRAPHIC

Muitas vezes, a dimensão financeira fica de lado em nossos planos e metas. Porém, é fundamental pensar sobre ela de acordo com o nosso contexto. Vamos, agora, discutir alguns princípios que se relacionam a formas de usar o dinheiro com mais consciência e prudência. Para isso, analisaremos o infográfico a seguir, que discute responsabilidade financeira, apresentando dicas financeiras voltadas para jovens.

O foco das questões está no autoconhecimento, por meio do empatizar, já que o personagem se torna referência para os estudantes. É um excelente momento para discutir a importância da literatura para o desenvolvimento de valores humanos, saberes, culturas e aprendizagens em geral. Pode-se promover uma atividade relacionada a personagens inspiradores. Os estudantes podem escolher entre personagens conhecidos e criar um painel digital com o perfil biográfico de cada um, destacando o que o personagem traz como elemento para aprendizagem e reflexão.

Nesta atividade, visa-se discutir formas pelas quais os jovens possam obter algum rendimento e, além disso, levá-los a levantar hipóteses sobre responsabilidade financeira. Pode-se retomar o Programa Jovem Aprendiz, bem como a prática do estágio. Oriente os estudantes a realizar uma primeira leitura para antecipar o sentido global do texto por inferências, com base em leitura rápida, observando, em cada quadrante do infográfico, títulos, subtítulos, palavras-chave repetidas, cognatos, verbos conhecidos etc. Após a primeira leitura, abra uma discussão com os estudantes para que possam compartilhar os primeiros entendimentos do grupo sobre o texto.

BNCC

Competências gerais: 4, 7, 8

Competências específicas:
1, 3, 4

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG102), (EM13LGG302),
(EM13LGG303), (EM13LGG401),
(EM13LGG403)

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a):
Língua Inglesa

Money tips for young people

Learning how to manage money is very important to develop a financial awareness. With good habits, you can reach your financial goals as you get older.



I can earn money with:

part-time job



cashier



salesperson



fastfood restaurant cook

small jobs



mow the grass



take care of pets



gifts or allowance

Understand a difference between gross and net value.

EARN

I can save money for:

I can save money for:



university or college



a car



a trip

I can save money:



when I don't splurge



when I stash money into savings before you spend money on anything else

Set goals to help you get there.

SAVE

How much do I spend on:



transportation?



clothing?



food?



other things?

Find out by tracking your spending. A simple budget will help control your spending.

SPEND

I like to share with:



volunteer work



good causes



donations



fundraise

Volunteer in the community with friends or family.

SHARE

a) Em trabalhos de meio período, como caixa, vendedor, cozinheiro de restaurante *fast-food*, ou pequenos trabalhos como cortar a grama e cuidar de animais de estimação. Além disso, os estudantes podem mencionar presentes ou mesada ou algum tipo de recompensa, conforme sugere o infográfico.

b) Espera-se que os estudantes considerem que para poupar é preciso não esbanjar e guardar dinheiro antes de gastá-lo com outras coisas. Será importante discutir que estabelecer metas para gastos e economias pode auxiliar a alcançar o que se deseja financeiramente.

1 Identifique no infográfico formas de:

a) ganhar dinheiro;

b) poupá-lo;

c) gastá-lo;

d) compartilhá-lo.

c) Nesse caso, discuta com os estudantes os gastos apontados no infográfico: transporte, roupas, entretenimento, comida e outras coisas. Depois, peça que reflitam sobre o próprio contexto e como ele poderia rastrear gastos e criar um orçamento.

2 Algumas dessas formas se relacionam ao seu estilo de vida e ao seu contexto social? Explique.

d) Comente com os estudantes as formas de compartilhar tempo e dinheiro: trabalho voluntário, boas causas, doações. Peça a eles que levantem hipóteses sobre como isso se relaciona à educação e à cidadania financeiras.

3 Você considera importante compartilhar algo como voluntário, seja tempo, dinheiro ou algum tipo de ação? Por quê? *Resposta pessoal.*

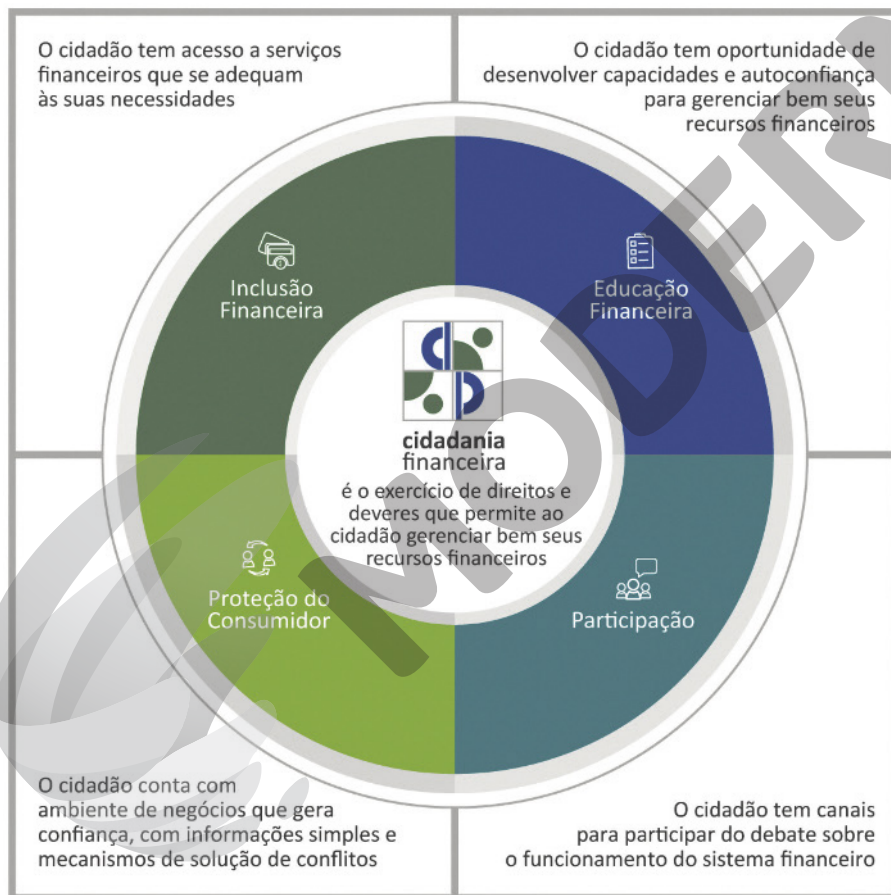
2. Resposta pessoal. Será muito importante conduzir essa discussão como forma de refletir sobre os diferentes contextos sociais em nosso país e no mundo. O ideal, nesse caso, é que o estudante registre sua resposta, mas a discussão seja mobilizada de modo mais generalizante, para evitar constrangimentos de qualquer tipo. Explique que a resposta servirá para seu processo de autoconhecimento, não precisando ser respondida coletivamente, e, em seguida, discuta com eles algumas das diferentes realidades vivenciadas por jovens na atualidade.

CIDADANIA FINANCEIRA

INVESTIGAÇÃO GLOSSÁRIO FINANCEIRO

Recomendamos para a realização desta atividade o acesso ao site do Banco Central do Brasil. Além disso, ela poderá ser realizada em parceria com o(a) professor(a) da área de Matemática, que poderá explorar cálculos relacionados a poupar e a investir como formas de planejamento pessoal e profissional.

A seguir, veja o infográfico publicado no site do Banco Central do Brasil (BCB) cuja finalidade é contribuir para a educação financeira da população do país. Observe-o e, a partir dele, pesquise informações para aprofundar os conceitos envolvidos no texto.



Infográfico O que é Cidadania Financeira? Disponível em: <<https://www.bcb.gov.br/cidadaniafinanceira>>. Acesso em: 12 dez. 2019.

BNCC

Competências gerais: 7, 8

Competências específicas: 1, 3

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG103), (EM13LGG303), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP12), (EM13LP26)

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a):
Língua Portuguesa

1. Os estudantes podem acessar o documento produzido pelo BCB, "O que é cidadania financeira?" (<https://www.bcb.gov.br/Nor/reincfin/conceito_cidadania_financeira.pdf>), para localizar tais informações e, a partir delas, construir o glossário. Nesse documento, apresentam-se os conceitos solicitados. No **Suplemento para o professor**, há orientações a respeito.

2. Espera-se que os estudantes compreendam que a cidadania financeira é uma forma de exercer direitos e deveres relacionados à administração do próprio dinheiro, com consciência das oportunidades que o mercado financeiro oferece, sendo amparado pela lei do consumidor. Em resumo, significa que o cidadão: tem acesso aos serviços financeiros de acordo com suas necessidades; conta com a proteção legal de um ambiente de negócios baseado em confiança; pode desenvolver capacidades para gerenciar sua vida financeira; participa, de modo engajado, do debate sobre o funcionamento do sistema financeiro.

3. As respostas são pessoais, mas será importante discutir que muitos brasileiros, ainda hoje, não têm acesso ao sistema financeiro, submetendo-se à agiotagem e a práticas ilegais para obter empréstimos e financiamentos. Sem consciência financeira, é comum

o aumento do endividamento, o que impede a realização de projetos pessoais. Assim, em geral, a cidadania financeira pode contribuir para a importância do orçar e estimar gastos em busca de melhorar o rendimento familiar, que pode ser também a partir de programas sociais e projetos

1 Considerando o contexto financeiro, pesquise os conceitos de "educação financeira", "inclusão financeira", "proteção ao consumidor" e "participação" e elabore um glossário.

2 Explique de que modo esses conceitos formam os pilares da cidadania financeira.

3 Discuta com os colegas sobre a importância do desenvolvimento da cidadania financeira e como, de fato, exercê-la.

empreendedores de economia solidária, por exemplo. Aprender a poupar e a investir são passos importantes para todo cidadão que visa a melhoria de suas condições sociais, sobretudo, para os empreendedores.

Para a realização dessa atividade, é fundamental que a turma já tenha iniciado a prática do xadrez nas aulas. Há mais informações no **Suplemento para o professor**. O propósito do jogo, no contexto deste projeto, é possibilitar uma reflexão sobre planejamento, estratégia e autogestão. Caso a turma não tenha número de estudantes suficientes para compor a partida, utilize cones para completar as peças. Escolha um local no qual se possa desenhar com giz um tabuleiro no chão, utilizando duas cores diferentes para representá-lo.

AGÊNCIA & INTERCÂMBIO

A educação financeira é parte integrante de um espírito empreendedor, pois consiste no planejamento financeiro adequado, engajado e consciente, que contribui para a concretização de planos direcionadas à independência financeira. No *site* do Banco Central do Brasil, estão disponíveis diferentes materiais sobre cidadania financeira, incluindo artigos informativos, vídeos, cartilhas e cursos gratuitos de educação financeira. Há, inclusive, informações destinadas a quem quer planejar-se, para os endividados e também para os indivíduos que desejam aprender a poupar e a investir.

BNCC

Competências gerais: 4, 7

Competências específicas: 1, 3, 4

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG302), (EM13LGG303), (EM13LGG401), (EM13LGG403), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP30)

JUNTO & MISTURADO XADREZ HUMANO

O jogo de xadrez requer estratégia e planejamento, dois pontos fundamentais da autogestão, o que é vital para a organização dos nossos planos, recursos, metas etc. Nesta atividade, vamos realizar uma partida de xadrez humano.

Para isso, organizem-se em duas equipes e definam coletivamente quem irá representar cada peça e quem serão os estrategistas. Depois, façam o desenho do tabuleiro de acordo com as orientações do(a) professor(a).

Após a partida, discutam quais características e benefícios do xadrez são também utilizados no processo de autogestão pessoal e profissional.

Explore com os estudantes os benefícios do xadrez para a memória e aprendizagem, bem como para concentração, foco e criatividade, aspectos que são importantes para autogerenciar planos, metas e a vida financeira.



CONSUMO CONSCIENTE

LEITURE-SE TEXTO INFORMATIVO

O que você pensa sobre os hábitos de consumo em nossa sociedade? Como avalia seu perfil consumidor? Pensando nisso, primeiro, você lerá um texto informativo sobre os hábitos de consumo de jovens brasileiros. Depois, você irá pesquisar informações sobre o perfil consumidor de jovens de outros países, para construir uma síntese comparativa. A atividade será desenvolvida pelos professores de língua portuguesa e inglesa.

Desafio de leitura

- Discutir o perfil consumidor do jovem brasileiro e compará-lo com o de jovens de outros países.



Roupas são itens com que jovens mais gastam.

Pesquisa do SPC mostra perfil do consumidor jovem

Maioria já se arrependeu de compras desnecessárias

Uma pesquisa do Serviço de Proteção ao Crédito (SPC Brasil) mostra que a maioria dos jovens brasileiros é impulsiva na hora da compra. Segundo o levantamento, 77% dos entrevistados, com idade entre 18 e 30 anos, já se arrependeram ao comprar o que não precisavam.

Além disso, o consumo é valorizado pela maioria dos jovens: 86% afirmam que comprar aquilo que querem é uma das grandes alegrias da vida, e 75% dizem que o objetivo na vida é trabalhar muito para poder adquirir bens como carro, celular e roupas.

Por mais que 79% digam não se importar com marcas na hora da compra, mas sim com a qualidade do produto, quatro em cada 10 jovens afirmam que os bens que a pessoa possui mostram seu estilo, personalidade e valores (38%), enquanto 36% também valorizam quando a pessoa chama atenção por onde passa por conta de estilo de vida e coisas que possuem.



Tabuleiro de xadrez com partida em andamento.

THE FRENCH MARC/SHUTTERSTOCK

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Em alguns casos, o consumismo gera comportamentos inadequados, como brigar com parentes pela forma como gastam seu dinheiro (23%) e deixar de pagar contas para adquirir um item desejado (19%).

Marcela Kawauti, economista-chefe do SPC Brasil, alerta que é importante que o jovem identifique e elimine desde cedo atitudes que possam trazer endividamento, atrasar e até mesmo inviabilizar a realização de sonhos importantes.

“A pessoa pode aproveitar a vida, fazer uma grande viagem e financiar os estudos, desde que defina quais são as prioridades. A partir de então, é importante disciplina para atingir um objetivo de cada vez e evitar fazer compras não planejadas, que podem atrasar a realização do sonho”, diz.

Consumo e educação

Os itens de maior demanda de consumo para os próximos três meses são roupas (62%), calçados (48%) e cosméticos ou perfumes (44%). Entre os mais caros, as preferências para os próximos 12 meses são smartphones (36%), viagens (34%) e carro ou moto (30%).

Gastos relacionados a educação estão nos planos de poucos jovens: 9% querem fazer intercâmbio ou curso de línguas fora do país, e 8% planejam uma pós-graduação ou MBA. “Com o mercado de trabalho cada vez mais exigente, o jovem deveria encarar a educação como um investimento e priorizar esse tipo de gasto no lugar de outros itens de consumo que poderiam ser adiados”, afirma Marcela.

Metro Jornal. Disponível em: <<https://noticias.band.uol.com.br/noticias/100000842336/pesquisa-do-spc-mostra-perfil-do-consumidor-jovem.html>>. Acesso em: 13 jan. 2020.

Interpretação

- Em grupos, façam um resumo do texto enumerando os dados apresentados.
- Expliquem o que se pode inferir a partir dos dados apresentados no texto.

Apreciação e ideias

- Façam uma pesquisa sobre o perfil consumidor de jovens de outros países.

Experimentação A resposta dependerá da pesquisa realizada.

- Formulem uma síntese comparativa e crítica entre o texto e a pesquisa realizada.

Avaliação Os estudantes podem recuperar o infográfico *Money tips for young people* e retomar as estratégias apresentadas. Ressalte, sobretudo, a importância do consumo consciente como parte integrante de um plano financeiro.

- Enumerem ações concretas que podem contribuir para conscientizar os jovens brasileiros sobre hábitos de consumo consciente.

Sugestões de resposta:

Interpretação

- Para 77%, há arrependimento na compra do que não precisavam.
- Para 86%, comprar é uma das grandes alegrias da vida.
- Para 75%, o objetivo é trabalhar muito para comprar carro, celular e roupas.
- Para 38% (quatro em cada 10 jovens), os bens de uma pessoa mostram seu estilo, personalidade e valores e, para 36%, seu valor.
- Para comprar um item desejado, 19% deixam de pagar contas e 23% brigam com parentes por causa da forma como gastam o dinheiro.
- Os itens de consumo preferidos são: calçados (62%), cosméticos (48%) ou perfumes (44%); e, entre os mais caros, smartphones (36%), viagens (34%) e carro ou moto (30%).
- Poucos jovens planejam gastos com educação: 9% querem fazer intercâmbio ou curso de línguas fora do país; e 8% planejam uma pós-graduação ou MBA. A partir dos dados, espera-se que os estudantes infiram a falta de planejamento financeiro dos jovens, conforme o perfil apresentado na notícia, bem como a ausência de uma prática empreendedora no que se refere à forma como se relacionam com o dinheiro, visto que não valorizam o conhecimento, por meio do investimento em estudo, e estimam mais o consumo supérfluo ao de bens de consumo duráveis e sustentáveis. Além disso, a falta de consciência financeira pode ser um indicio de endividamento, o que pode inviabilizar sonhos e projetos.

Apreciação e ideias

Essa atividade pode ser conduzida pelo(a) professor(a) de língua inglesa, com foco no perfil consumidor de jovens de países que falam tal idioma. Para isso, oriente os estudantes a pesquisar textos jornalísticos em inglês que tragam dados semelhantes. Após a seleção de textos, proceda com as práticas de leitura, orientando a primeira leitura para antecipar o sentido global do texto por inferências, com base em leitura rápida, observando títulos, subtítulos, palavras-chave repetidas, cognatos, verbos conhecidos, informações estatísticas e gráficos (se houver) etc.

CONSTRUINDO UM ORÇAMENTO PESSOAL

DESAFIO CRIATIVO PLANO FINANCEIRO

Você sabe como devem ser planejadas nossas finanças pessoais? Imagine que começou a trabalhar: o que faria com seu primeiro salário assim que o recebesse? Considera que vai precisar de ajuda para aprender a administrar gastos? Pensando nessas e em outras questões, nesta atividade você terá oportunidade de refletir sobre sua organização financeira no futuro.

Para isso, você irá desenvolver o seu plano financeiro inspirando-se no infográfico analisado na etapa anterior (*Money tips for young people*). Imagine que conseguiu seu primeiro trabalho como aprendiz ou estagiário, com recebimento mensal de R\$ 619,99, em um contrato de 30 horas semanais, com duração de 12 meses.

BNCC

Competências gerais: 7, 8

Competências específicas:
1, 2, 3

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG103), (EM13LGG303),
(EM13LP01), (EM13LP02),
(EM13LP15)

Número de aulas previstas: 3

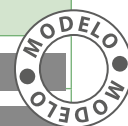
Professor(a) envolvido(a):
Língua Portuguesa

Essa atividade pode ser aprofundada se realizada em parceria com o(a) professor(a) da área de Matemática, que poderá explorar cálculos relacionados a poupar e a investir como formas de planejamento pessoal e profissional. Caso não seja possível, explore as noções básicas de educação financeira, como não gastar mais do que se ganha, articulando os princípios receber, gastar, poupar e doar. Além disso, o pensamento computacional é estimulado, à medida que o estudante precisa construir uma representação do que pode ser adequado ou não ao contexto proposto.

Planejamento e textualização

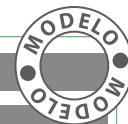
- Siga o infográfico analisado e elabore um rascunho do seu plano financeiro para 12 meses, respondendo:
 - Como estou ganhando dinheiro? Há outras fontes de renda além dessa?
 - Pretendo poupar parte dos meus ganhos? De que forma e com qual objetivo?
 - Com o que precisarei gastar meu dinheiro? Com o que escolho gastar meu dinheiro?
 - De que forma posso compartilhar um pouco da minha prosperidade e alegria financeira? Como posso contribuir com a minha família?
- Se preferir, use o modelo seguinte:

Meses	Receber	Poupar	Gastar	Doar
1				
2				
3				
[...]				



- Depois de fazer o plano financeiro anual, escolha o primeiro mês e reflita sobre o orçamento mensal: quais gastos serão fixos, variáveis ou imprevistos?
- Simule o orçamento do mês:

Receita	
Investimento	
Gastos fixos	
Gastos programados	
Possíveis gastos imprevistos	
SALDO	



Revisão

- Troque o rascunho com um colega, analise o plano financeiro dele e peça que faça o mesmo com o seu. Depois, considere as observações feitas pelo leitor e faça os ajustes necessários.
- Examine a estrutura das sentenças, a articulação entre elas, as regras de concordância, pontuação, ortografia e acentuação das palavras.

Edição

- Digite o seu plano financeiro em um editor de texto para seu futuro acompanhamento e/ou reformulação.

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Agora, reflita sobre mais algumas questões e partilhe as respostas com os colegas. Você pode levantar dúvidas e comentar outros aspectos que considere importantes além dos que estão mencionados a seguir.

- Pelo que estudou até aqui, reflita sobre quais atitudes empreendedoras se relacionam à elaboração de um plano de carreira e de um plano financeiro.
- Explique o que considera uma postura protagonista no que se refere à organização e ao planejamento financeiros.
- Em sua opinião, que atitudes empreendedoras, ligadas ao mundo do trabalho, você desenvolveu ou aprimorou até aqui?

As respostas são pessoais. Pode ser eleito um escriba para construir a lista de conceitos, bem como anotar palavras-chave sobre as percepções dos estudantes sobre as atividades. Esse é um bom momento para discutir com eles a importância da cidadania financeira, não somente para quem tem recursos “sobrando”, mas para todos aqueles que desejam assumir uma postura engajada em seu desenvolvimento profissional e pessoal.

BNCC

Competências gerais: 3, 4, 6, 7, 8

Competências específicas: 1, 3, 6, 7

Habilidades: (EM13LGG104), (EM13LGG105), (EM13LGG301), (EM13LGG303), (EM13LGG603), (EM13LGG602), (EM13LGG704), (EM13LP11), (EM13LP12), (EM13LP18)

Número de aulas previstas: 5

Professores(as) envolvidos(as): Língua Portuguesa e Arte

Nesta atividade, os estudantes, inicialmente, pesquisarão sobre os pilares da economia solidária, um tipo de organização econômica que envolve autogestão do conjunto de atividades econômicas desenvolvidas: produção, distribuição, consumo, poupança e crédito. Diz respeito ao trabalho desenvolvido em cooperativas, associações, clubes de troca, empresas autogestionárias, de prestação de serviços etc. Trata-se de uma forma cooperativa de organizar trabalho, produção, consumo e distribuição de riqueza, considerando a valorização do capital humano em primeiro lugar. Como alternativa inovadora de inclusão social e geração de trabalho, os princípios autogestão, democracia, solidariedade, cooperação, respeito à natureza, comércio justo e consumo solidário são articulados à sustentabilidade, à democratização econômica e à ideia de um ambiente justo e solidário. Não se trata de substituir o Estado e suas obrigações legais, mas sim de transformar o trabalhador em um ator social, que compreende as relações de trabalho capitalistas e, com consciência, passa a atuar de forma engajada e empreendedora. No **Suplemento para o professor**, há mais informações a respeito do conceito.

INCUBADORA DE EMPREENDIMENTOS SOLIDÁRIOS

As atividades desta vivência são voltadas integralmente ao produto final. Todas são constituídas com explicações detalhadas, de modo processual, sendo flexíveis ao contexto da turma e da escola, caso precisem ser adaptadas. Além disso, as etapas valorizam o pensamento computacional, já que, a cada momento proposto, os estudantes precisarão analisar contextos, compreender princípios, propor soluções, pensar recursivamente, ordenar e sequenciar ações para criar o projeto almejado, com foco na solução de problemas, entre outras ações. Também é promovido o desenvolvimento da argumentação como estratégia de construção do conhecimento, buscando a seleção de dados e informações pertinentes e fundamentadas.

Nesta última vivência, o propósito é criar um modelo de empreendimento solidário, baseado em cooperativismo, a partir de uma necessidade real da comunidade, visando promover a sua atuação como empreendedor que busca colocar em prática suas melhores potencialidades.

Para isso, a primeira parte desta atividade visa à construção de um painel que especifique os princípios da economia solidária, por meio de um glossário de termos e da definição do conceito dessa modalidade embasada no trabalho como forma de emancipação dos sujeitos envolvidos, dentro de uma agência transformadora. O objetivo na segunda parte é propor uma releitura da obra *Operários*, de Tarsila do Amaral, considerando o que compreenderam como economia solidária.



A imagem ilustra um grupo de pessoas de mãos dadas, representando, neste projeto, o espírito de união, solidariedade e coletividade.

ATIVIDADE EXPERIMENTAL PAINEL E RELEITURA

1. Painel verbo-visual

O painel será composto por um glossário com os seguintes termos: autogestão, democracia, solidariedade, cooperação, respeito à natureza, comércio justo e consumo solidário.

Discutam colaborativamente o que cada um desses termos significa e registrem um sentido coletivo. Pesquisem o conceito de economia solidária e adotem o mesmo procedimento.

Após a pesquisa inicial, criem um painel verbo-visual que simbolize cada um dos conceitos construídos imageticamente, tendo a definição de economia solidária como fundamento que articula todos os demais. Imaginem um formato (circular, hierárquico ou linear) que seja mais representativo do que o grupo compreendeu sobre o tema.

Após a discussão sobre economia solidária, os estudantes deverão produzir uma releitura do trabalho de Tarsila. Retome as discussões realizadas e as hipóteses dos estudantes realizadas naquele momento. Inicie com essa discussão e, somente depois, prossiga com a proposta.

2. Releitura de *Operários*, de Tarsila do Amaral

Na abertura deste projeto, nós analisamos a referida obra. Agora, compreendendo o que é economia solidária, vocês irão refletir sobre como o trabalho é visto nessa perspectiva e criar uma releitura da tela de Tarsila.

A releitura deve ser feita de modo cooperativo, para que todos participem da produção da tela. Vocês devem discutir tamanho, cores, formas, buscando manter um diálogo com a obra original, mas recriando-a no contexto da economia solidária.

BNCC

Competências gerais: 4, 6, 7, 8

Competência específica: 1

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG103), (EM13LP01),
(EM13LP02)

Número de aulas previstas: 2

Professor(a) envolvido(a):
Língua Portuguesa

Design Thinking refere-se a um processo no qual um conjunto de ideias – *insights*, formas inovadoras de pensar – é mobilizado para a solução de problemas e para o atendimento de determinadas necessidades. Há mais informações no **Suplemento para o professor**. O texto ao lado traz uma reflexão sobre esse processo aplicado a uma experiência real de empreendimento solidário.

Para o encaminhamento da atividade, oriente, em *Interpretação*, na próxima página, que incubar é criar algo novo, desenvolver uma espécie de embrião que é fecundado pelo conjunto de ideias, necessidades e recursos que os envolvidos trazem, considerando ações e metas de acordo com o cenário do que será incubado. A espiral, por sua vez, representa a expansão do empreendimento, que inicia no marco zero e vai ampliando conforme as etapas avançam.

Em *Apreciação e ideias*, pode-se sugerir a seguinte síntese:

• Diagnosticar: marco zero do projeto, remetendo ao diagnóstico do grupo, local e necessidades do negócio e do mercado.

• Detectar oportunidades e desafios: especificar fatores de iniciação, como crises, evidências, inspirações etc., que destacam a necessidade de mudança.

• Gerar ideias: processo de criação constante e compartilhado, para chegar a algo transformador.

• Desenvolver e testar: prototipar e testar.

• Estruturar para convencer: argumentar com base em evidências firmes que apoiam a ideia, para estruturar e compartilhar o plano de negócios.

• Implementar, entregar a proposta de valor: identificar o que está funcionando bem e o que não está, assim como garantir fontes de renda que permitam a sustentabilidade financeira do negócio.

• Crescer e escalar: o empreendimento torna-se o trabalho dos integrantes e é a aposta da fonte de renda presente e futura.

• Mudar sistemas: nesse ponto, o empreendimento vira estudo de caso de outros empreendimentos, pois “deu certo”.

METODOLOGIA DE INCUBAÇÃO

LEITURE-SE TEXTO CIENTÍFICO

O texto a seguir é um trecho de artigo de divulgação científica, produzido pela Incubadora de Empreendimentos Solidários de São Bernardo do Campo (SBCSOL). A pesquisa é fruto de uma parceria entre a Universidade Metodista de São Paulo, o Instituto Metodista Granbery e a Prefeitura Municipal de São Bernardo do Campo, tendo o financiamento de projetos vinculado ao Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação. Nesse excerto, você poderá compreender como se dá o processo de incubação de um empreendimento solidário.

Desafio de leitura

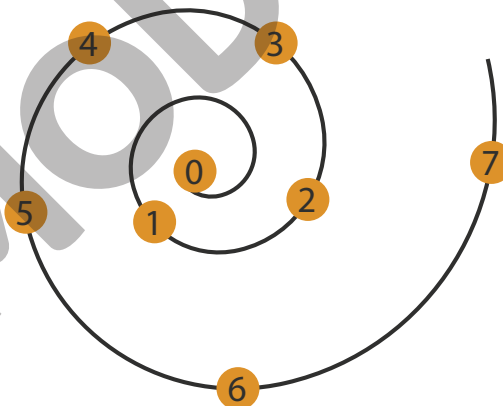
- Discutir o conceito de incubar e analisar as etapas do processo de incubação.

Estrutura do processo formativo

[...]

Incubar é assim: partimos de um marco zero (que não é uma página em branco esperando o depósito de conhecimentos) no qual há pessoas (aquelas que serão incubadas) em determinados contextos, com seu próprio entendimento de quais são seus desejos, necessidades e recursos. No passo seguinte, observamos atentamente o cenário, o entorno do objeto de incubação, e só então desenhamos juntos – incubadora e incubados – quais ações nos conduzirão à realização das metas que estabelecemos, ou seja, qual é a maneira mais assertiva para a realização de nossos sonhos e suprimento de nossas necessidades. [...]

Abaixo [...], as etapas de incubação na espiral da aprendizagem SBCSOL.



Espiral da
aprendizagem SBCSOL

Fonte: SBCSOL

1. Diagnosticar: é o marco zero do projeto. Com a aplicação das ferramentas de diagnóstico desenvolvidas pela incubadora SBCSOL, são construídas as informações relativas à maturidade do grupo com relação à sua visão sobre o coletivo, sobre a estrutura do negócio e sobre o mercado.
2. Detectar oportunidades e desafios: inclui todos os fatores de iniciação, como uma crise, novas evidências, inspirações etc., que destacam a necessidade de mudança. Isso envolve abordar as causas dos problemas diagnosticados ou identificar as oportunidades que uma nova mudança poderia trazer.
3. Gerar ideias: a maioria das ideias tidas a princípio não vai funcionar. É só por meio do processo de criação constante e compartilhado que se chega a algo transformador. Para gerar novas ideias de produtos e serviços, de sistemas de funcionamento do empreendimento ou de novas atitudes para solucionar velhos problemas, utilizamos métodos criativos que aumentam o número de opções de solução e envolvem todo o grupo.

CATHERINE A. SCOTTON

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

4. Desenvolver e testar: novas ideias são sempre incertas quanto ao resultado. É por tentativa e erro que elas são iteradas e fortalecidas. Isso pode ser feito por meio de prototipagem e teste. Testar as soluções criadas dá espaço para errar cedo. Errar no início do negócio significa errar mais barato e aprender com os erros para acertar a partir da experiência.
5. Estruturar para convencer: antes de tentar executar as ideias, é necessário provar que o grupo pode trabalhar nisso e que o que foi criado é a melhor solução. Nesta etapa, o empreendimento deverá estar pronto para compreender e construir as evidências firmes que apoiam a ideia. Aqui é possível estruturar e compartilhar o plano de negócios, com o entendimento e as informações que formam cada área do empreendimento.
6. Implementar, entregar a proposta de valor: isto é, quando a solução torna-se prática e entra na rotina. Isso inclui identificar o que está funcionando bem e o que não está, bem como garantir fontes de renda que permitam a sustentabilidade financeira no longo prazo para levar a inovação para frente. A proposta de valor é a identidade do empreendimento, o que há de especial em seu produto ou serviço. Quando se chega a esta definição, significa que há um entendimento incorporado da razão da existência daquele empreendimento.
7. Crescer e escalar: nesta etapa, o grupo vê-se como empreendimento e crê em seu futuro. O empreendimento é o trabalho dos integrantes e é a aposta da fonte de renda presente e futura. Funcionando como engrenagens, os integrantes desempenham funções complementares, aperfeiçoam-se e integram novos membros para crescer e prosperar.
8. Mudar sistemas: neste ponto, o empreendimento vira estudo de caso de outros empreendimentos. É a iniciativa que “deu certo” e que deixou de ser excluída do mercado de trabalho. Aqui, o espírito empreendedor dos integrantes já está desenvolvido, sólido no propósito do próprio empreendimento, vivendo da renda obtida por meio dele. Mas esse não é o ponto final, e, possivelmente, o tempo do projeto não seja suficiente para a maioria dos grupos chegarem a esse ponto durante a incubação. Com maior ou menor grau de maturidade no negócio, priorizamos a coerência do caminho da aprendizagem baseada nas experiências reais de cada etapa do trabalho. Espera-se que em todas as etapas fiquem cada vez mais evidentes os benefícios de funcionar de maneira compartilhada, com gestão coletiva para que a soma de vontades e *expertises* seja capaz de transformar a realidade das pessoas.

MENDES, R. Estrutura do processo formativo. In: GOMES, D. S. K.; MENDES, R.; LOPES, C. P. (org.). *Metodologia de incubação: experiências de economia solidária em São Bernardo do Campo*. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2015. p. 31-32. Disponível em: <http://editora.metodista.br/livros-gratis/livrocompleto.pdf/at_download/file>. Acesso em: 12 dez. 2019.

Interpretação No **Suplemento para o professor**, há orientações para essas atividades.

- Converse com os colegas sobre o conceito de incubar.
- Interpretem o formato em espiral do modelo de estruturação.

Apreciação e ideias

- Façam uma síntese de cada etapa do processo, destacando sua finalidade central.

Experimentação

- Enumerem ações concretas que podem ser realizadas em cada etapa do processo de estruturação.

Avaliação

- Relacionem atitudes empreendedoras presentes no texto com as potencialidades de cada um.



DANIEL CABRAL

Em *Experimentação*, espera-se que os estudantes percebam ações como planejar, pesquisar e fundamentar o negócio em bases sólidas, para, assim, elaborar um plano de negócios especificando cada área do empreendimento. Já em *Avaliação*, a resposta é pessoal, pois depende de como cada estudante construiu o conceito de empreendedorismo e como irá relacioná-lo a suas potencialidades. Pode ser um ótimo momento para dar *feedbacks*. De modo geral, espera-se que eles retomem atitudes como engajamento, comprometimento, automotivação, capacidade de tomar decisões e negociar coletivamente, criatividade, flexibilidade e valorização do conhecimento.

BNCC

Competências gerais:

4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Competências específicas: 1, 3, 7

Habilidades:

(EM13LGG104),

(EM13LGG303),

(EM13LGG304),

(EM13LGG305),

(EM13LGG703),

(EM13LGG704),

EM13LP01),

(EM13LP02),

(EM13LP15),

(EM13LP18),

(EM13LP25),

(EM13LP27),

(EM13LP28)

Número de aulas previstas: 6

Professores(as) envolvidos(as):

Língua Portuguesa,

Língua Inglesa,

Educação Física, Arte

Retome os princípios do *design thinking*, explorando, agora, empatizar, definir, idealizar, prototipar, testar e implementar. Os estudantes deverão fazer uma sondagem sobre as necessidades de sua comunidade e criar uma proposta de negócio, serviço ou outro tipo de empreendimento como sugestão de solução para a questão levantada.

Após a formação dos grupos, todas as atividades serão coletivas. Procure combinar com os estudantes, com antecedência, as aulas em que elas ocorrerão e os materiais necessários para cada etapa. As atividades estão detalhadas, sendo de fácil compreensão. Além disso, no **Suplemento para o professor**, há mais especificações de orientação para os estudantes.

DESIGN THINKING: DO PLANEJAMENTO À PROTOTIPAGEM

MÃOS DADAS: PLANO DE EMPREENDEDORISMO SOLIDÁRIO

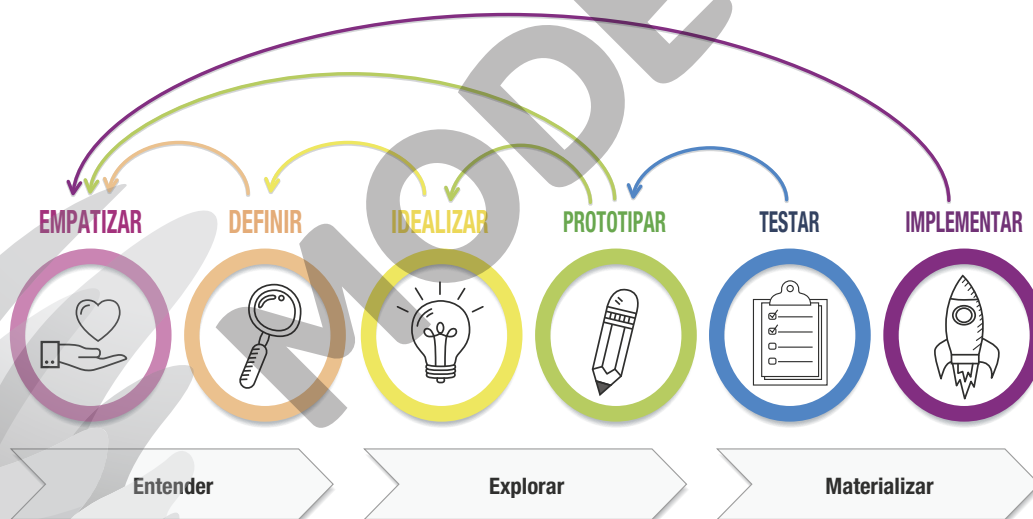
As etapas de incubação discutidas na atividade anterior estão fundamentadas no *design thinking*, um modelo de pensamento que vem sendo utilizado em processos inovadores de criação de projetos, soluções de problemas, práticas de gestão etc. O seu foco é mobilizar a criatividade como meio central de transformar desafios em oportunidades.

Trata-se de uma prática bastante utilizada no meio corporativo, buscando colocar o ser humano como centro do processo e mobilizando a empatia como ponto de partida para a ação. A sua essência colaborativa permite que todos possam contribuir para criar algo, o que gera engajamento e senso de pertencimento.

Nesta atividade, você e seus colegas irão planejar a proposta de empreendimento solidário voltado a uma necessidade da sua comunidade. Primeiramente, a turma deverá ser organizada em quatro ou cinco grupos. Depois, cada grupo deverá criar sua proposta inicial, baseando-se nos seguintes passos do *design thinking*:



A imagem ilustra momento de planejamento coletivo de projeto.



Infográfico com etapas que compõem o *design thinking*.

Disponível em: <<http://www.gqs.ufsc.br/usability-engineering/disciplina-ine410138dome-design-de-interface-de-usuario-com-design-thinking-pggccufsc/>>. Acesso em: 21 out. 2020.

Empatizar

- Pensem na comunidade e nas necessidades locais: quais são os desafios a enfrentar e que tipo de empreendimento solidário poderia solucioná-los?
- Enumerem todas os desafios, problemas e necessidades da comunidade.

Definir

- Façam uma pesquisa com o objetivo de reunir conhecimentos sobre os desafios apresentados para que possam definir o desafio-foco do empreendimento a ser criado.
- Retomem os princípios da economia solidária e a pesquisa realizada anteriormente sobre projetos nessa área como fonte de inspiração.

Idealizar

- Iniciem o desenvolvimento do empreendimento, indicando tipo, objetivo, benefícios para a comunidade.
- Anotem todas as possibilidades de solução apontadas para o desafio definido anteriormente.
- Debata e selecionem as melhores ideias por meio de votação.
- Escolham apenas uma ideia entre as melhores e esbocem como será o empreendimento solidário.

Prototipar

- Criem um protótipo que sirva para explicar o empreendimento a ser desenvolvido: pode ser uma maquete, a descrição processual de um serviço, uma dramatização; uma versão barata do produto (se houver) etc.

Testar

- Testem o protótipo criado, promovendo uma encenação, o uso efetivo do produto ou a análise de maquete etc.
- Avaliem os resultados a partir da observação do protótipo testado considerando os princípios da economia solidária.

Implementar

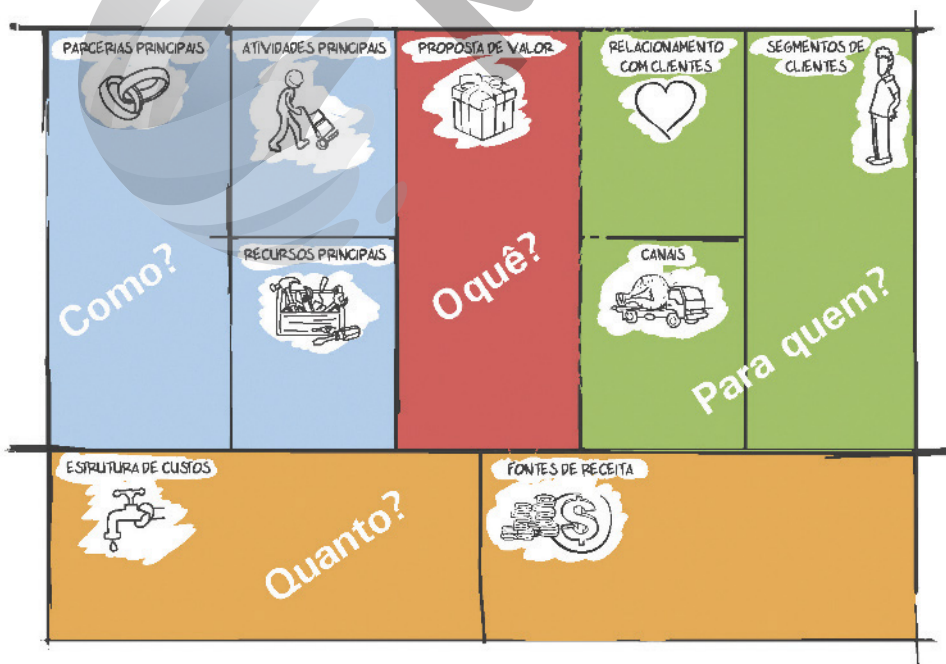
- Esta etapa será discutida no processo final, com os(as) professores(as), para avaliar a real possibilidade de implementação, bem como a viabilidade de participar de feiras científicas e de inovação.

O termo *canvas*, do inglês, significa "tela". O método *canvas* seria, portanto, a tela do modelo de negócios. Essa metodologia foi criada pelo suíço Alex Osterwalder, em sua tese de doutorado, em meados dos anos 2000, com o intuito de ser um modelo que facilitasse a geração de um negócio, por meio de um esquema visual que possibilitasse a cocriação e, com isso, o engajamento de todos os envolvidos. Os componentes do *canvas* articulam as quatro principais áreas de um negócio: viabilidade financeira, clientes, oferta e infraestrutura. A ideia é utilizar a linguagem visual para simplificar a geração de boas ideias, criativas e inovadoras. No **Suplemento para o professor**, há mais informações a respeito.

CANVAS: ESTRUTURANDO UM MODELO DE NEGÓCIO

MÃOS DADAS: QUADRO CANVAS

Um modelo de negócio tem a função de descrever toda a lógica de uma organização, como um sistema orgânico, que traz vários elementos interconectados. O método *canvas* é uma forma gráfica de demonstrar o modelo de negócios e tais relações em um quadro. Observe:



REPRODUÇÃO

BNCC

Competências gerais:
4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Competências específicas:
1, 3, 7

Habilidades: (EM13LGG104), (EM13LGG303), (EM13LGG304), (EM13LGG305), (EM13LGG703), (EM13LGG704), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP15), (EM13LP18), (EM13LP25), (EM13LP27), (EM13LP28)

Número de aulas previstas: 6
Professores(as) envolvidos(as):
Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Educação Física, Arte

SEBRAE. Cartilha: o quadro de modelo de negócios – um caminho para criar, recriar e inovar em modelos de negócios. Brasília/DF: Sebrae, 2013. p. 19. Disponível em: <https://www.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/UFs/ES/Anexos/ES_QUADROMODELODENEGOCIOS_16_PDF.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2019.

BNCC

Competências gerais:

4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Competências específicas:

1, 3, 7

Habilidades: (EM13LGG104),
(EM13LGG303), (EM13LGG304),
(EM13LGG305), (EM13LGG703),
(EM13LGG704), (EM13LP01),
(EM13LP02), (EM13LP15),
(EM13LP18), (EM13LP25),
(EM13LP27), (EM13LP28),
(EM13LP34), (EM13LP35)

Número de aulas previstas: 4

Professores(as) envolvidos(as):

Língua Portuguesa, Língua
Inglês, Educação Física, Arte

Nessa apresentação, pode haver um momento para discutir a viabilidade do empreendimento e se há possibilidade de propor implementação, apresentação em feiras de negócios e/ou científicas etc. É provável que os estudantes tenham envolvido outras áreas, além das Linguagens, por isso será fundamental organizar a apresentação para outras turmas e professores.



MINIFEIRA DE INOVAÇÕES SOLIDÁRIAS

MÃOS DADAS: EXPOSIÇÃO ORAL

Quando o empreendimento estiver planejado e com um protótipo testado, vocês apresentarão para os colegas e professores as propostas criadas, relacionando-as com os princípios da economia solidária. Para esse fim, vão organizar uma minifeira de inovações, na qual cada grupo terá um tempo determinado para expor o processo de criação, o modelo de negócios criado, o protótipo e as contribuições do empreendimento solidário para a comunidade.

Planejamento

1. Texto-roteiro

Elaborem um texto-roteiro para organizar a sequência da exposição oral. Ele servirá de base para a apresentação, mas não deverá ser lido. Nele deverão constar:

- todas as etapas do *design thinking*;
- o quadro com o modelo de negócios estruturado;
- o protótipo criado e testado;
- as contribuições do empreendimento para a comunidade;
- todas as referências pesquisadas.

2. Recursos verbo-visuais

Vocês poderão usar recursos verbo-visuais como forma de tornar a apresentação prazerosa para a equipe e para os ouvintes. É possível realizar a produção de cartazes, apresentações em *slides*, pôsteres, *handouts* (folhetos com resumo da apresentação para serem entregues aos ouvintes).

3. Linguagem oral

Determinem previamente quem serão os oradores e a fala de cada um.

Durante a apresentação, será importante:

- direcionar o olhar para a plateia;
- empregar tom de voz audível e receptivo ao outro;
- falar pausadamente, com boa articulação das palavras;
- apresentar postura corporal ereta, transmitindo segurança;
- empregar gestos moderados na apresentação dos *slides* ou cartazes.

Além disso, é importante considerar alguns marcadores, típicos de situações formais de fala pública, como:

- organizadores de introdução: “primeiramente”, “para iniciar”; “nosso trabalho apresentará [...]”, “discutiremos nessa exposição [...]”, “organizamos a apresentação em X partes [...]” etc.;
- organizadores de desenvolvimento: “além disso”; “por exemplo”; “esse tópico trata de [...]”; “nessa parte”; “por um lado”; “por outro lado”; “em segundo lugar [...]”; “observe o exemplo”; “depois” etc.;
- organizadores de conclusão e encerramento: “para concluir”, “para finalizar”; “agradecemos a atenção de todos” etc.

Apresentação

Durante as apresentações, pratiquem a escuta atenta de todos os colegas. Ao final, junto com os(as) professores(as), avaliem se a forma como o empreendimento foi projetado possibilita uma implementação real ou se serão necessárias algumas alterações.

Avaliação e autoavaliação

Avaliando o projeto

BNCC

Competências gerais: 6, 7, 8
Número de aulas previstas: 2
Professores(as) envolvidos(as):
Educação Física, Arte, Língua
Inglêsa, Língua Portuguesa

1. Respondendo às perguntas motivadoras: percepção da turma

Com a orientação do(a) professor(a), toda a turma avaliará o processo vivenciado neste projeto integrador, que relacionou protagonismo juvenil, empreendedorismo e mundo do trabalho, retomando as perguntas motivadoras. Criem uma resposta coletiva para cada uma delas.

- De que modo é possível fazer a escolha e planejamento de carreira, relacionando minhas potencialidades a um propósito, por meio do desenvolvimento de uma postura engajada para o mundo do trabalho?
- Como construir uma proposta de empreendimento solidário com foco nas necessidades da comunidade, baseando-se nos princípios do protagonismo e do empreendedorismo e entendendo o trabalho como forma de emancipação do trabalhador?

2. Avaliando o produto final: percepção dos times

- O empreendimento criado pelo grupo correspondeu à expectativa de todos?
- Como avaliam os processos de planejamento embasados pelo *design thinking* e *canvas*? O que aprenderam com eles e o que poderia ser melhorado em outros trabalhos?
- Colocaram em prática a comunicação e a escuta empática? Expliquem como.
- Enumerem o que aprenderam uns com os outros.
- Enumerem as dificuldades enfrentadas durante a atividade.

3. Refletindo sobre aprendizagens: minha percepção ^a

- Ler variados textos em inglês permitiu que eu...
- Eu penso que a importância do inglês no mundo do trabalho se deve a...
- Ao escrever meu currículo em português e sua versão em inglês, eu aprendi...
- Participar de atividades artísticas e/ou cooperativas permitiu que eu...
- A reflexão sobre meu propósito e a escrita de um plano de carreira possibilitou...
- Entre diferentes formas de atuação no mundo do trabalho, eu me identifico com...
- No mundo do trabalho, o autoconhecimento e a autogestão possibilitam...
- Estabelecer um planejamento financeiro, em meu contexto social, significa...
- Para mim, ser um agente transformador no mundo do trabalho é...
- Os valores da economia solidária me permitiram aprender...
- Eu pude vivenciar as seguintes atitudes empreendedoras...
- Experimentar tais práticas permitiu que eu...
- Eu gostaria de retomar e aprofundar...

Esse momento refere-se à avaliação da turma, considerando uma comunidade instituída. Juntos, os estudantes deverão retomar as perguntas mobilizadoras e criar uma resposta coletiva. Para tal, podem eleger um escriba para anotar na lousa palavras-chave. Depois, juntos, podem formular as respostas a partir de tais termos. Retome as vivências e as etapas. Se houver registro fotográfico, pode ser um ótimo momento para apresentar o portfólio das atividades para os estudantes.

Essa parte refere-se especificamente à avaliação do empreendimento solidário criado. Os estudantes devem se organizar em grupos, discutir as questões e fazer o registro das respostas coletivas em um cartaz, que poderá ser recuperado na última Roda de experiências.



DANIEL CABRAL

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Finalizem o projeto com uma última roda de experiências e compartilhem suas percepções e as do grupo. Façam o registro fotográfico do grupo e construam uma espécie de álbum de recordação da turma como forma de registro das propostas criadas, o que poderá servir inclusive como experiência empreendedora a ser relatada em seu currículo.

^a Esta parte corresponde à autoavaliação. Oriente os estudantes a completar as frases ao lado demonstrando suas aprendizagens. Embora sejam frases simples e subjetivas, esse processo permite observar o grau de engajamento dos estudantes durante as atividades e suas capacidades de autorregulação da aprendizagem, verificando o que, de fato, aprenderam e o que precisam retomar.

PROJETO

6

TEMA INTEGRADOR: MEDIAÇÃO DE CONFLITOS

OLIMPIADAS DA PAZ

TIME OLÍMPICO DE REFUGIADOS

A atleta fundista queniana Rose Lokonyen Nathike levou a bandeira da Equipe Olímpica de Refugiados durante a cerimônia de abertura dos Jogos Olímpicos Rio 2016, no Maracanã, em 5 de agosto de 2016.



Nesta abertura, comente com os estudantes que bandeiras, hinos e outros símbolos nacionais são representações imagéticas e/ou verbais de um povo, constituindo referências a sua identidade, valores, história, cultura etc. Também será muito importante explorar o que significa ser um refugiado, como se sente alguém que é obrigado a deixar seu território natal devido a tragédias naturais de grandes proporções ou conflitos bélicos, sobretudo envolvendo perseguição étnica, religiosa, política ou de gênero e/ou violência massiva e violação generalizada de direitos humanos. A agência da ONU para refugiados, ACNUR (Alto Comissariado das Nações Unidas para os Refugiados), foi criada para assegurar que qualquer pessoa, em caso de necessidade, possa buscar refúgio em outro país, garantindo sua integridade física e, caso deseje, regressar ao país de origem no momento oportuno. Entre as 192 nações com territórios reconhecidos internacionalmente, apenas alguns países estabelecem quotas anuais em programas de reassentamento de refugiados, entre esses países está o Brasil. Para mais informações e detalhes, pode-se acessar o [site](#) da ACNUR. No [site](#) da agência também é possível ler a biografia de cada atleta refugiado que participou dos jogos no Rio.

PAUL GILHAM/GETTY IMAGES

Você sabe por que as nações têm uma bandeira e outros símbolos nacionais, como o hino, por exemplo? Em grandes eventos esportivos, como as Olimpíadas, as festas de abertura e encerramento trazem as bandeiras de cada país participante e, na cerimônia de entrega de medalhas, o hino nacional do atleta vencedor é tocado. Tudo isso para simbolizar a união entre os povos de diferentes etnias, uma celebração à identidade de cada nação e à diversidade que constitui o planeta.

O fato é que nem todos têm uma bandeira ou hino que os representem. Em uma das maiores crises humanitárias que o mundo já atravessou, os refugiados não podem representar seus países de origem nem a nação que os acolheu. Por isso, nos Jogos Olímpicos Rio 2016, foi autorizada a participação da primeira delegação de refugiados da história, com dez atletas, como forma de homenagear sua coragem e perseverança em superar as dificuldades.

O Time de Refugiados, seguindo o protocolo oficial, entrou hasteando a bandeira oficial dos Jogos Olímpicos. Esse momento demarcou que a participação de refugiados e a criação de uma delegação específica envolvem mais do que seguir um princípio esportivo. Trata-se de ato político que visa colocar em discussão no mundo o que significa refúgio e deslocamento forçado, o que pode contribuir para mobilizar a opinião pública de forma mais positiva.

Embasada pela tradição da Trégua Olímpica, que remonta aos jogos da Antiguidade, essa decisão do Comitê Olímpico Internacional visa demonstrar que é possível buscar soluções pacíficas e diplomáticas para os diferentes conflitos no mundo, fundamentando-se pelos princípios da paz, da solidariedade e do respeito à diversidade entre os povos.

Ao longo da história, grandes eventos esportivos foram palco de iniciativas como essa, que refletem o desejo de paz, igualdade e justiça para todos os povos. Neste projeto, vamos discutir exatamente o poder do esporte como instrumento de prevenção e mediação de conflitos na escola, visando à promoção de uma cultura de paz. Ao final desse percurso, você poderá responder às perguntas a seguir.

PERGUNTAS MOTIVADORAS

- De que modo o esporte pode contribuir para prevenir e mediar conflitos no espaço escolar?
- Como o esporte pode ser um importante facilitador para a promoção e o desenvolvimento de uma cultura de paz?

Olimpíadas da paz

1

Ponto de partida

O tema **mediação de conflitos**, neste projeto, relaciona-se à prática esportiva com foco na construção de uma cultura de paz e no combate a todo tipo de discriminação. Além dos benefícios mencionados, entende-se o esporte como instrumento de formação de identidade e senso de pertencimento, sendo um meio essencial para estimular a convivência pacífica entre sujeitos em sua diversidade.

2

Desafio

Neste projeto, seu desafio será criar coletivamente um torneio esportivo estudantil, com base em práticas corporais cooperativas, tendo como foco a construção de uma reflexão sobre a convivência pacífica na escola.

3

Objetivos

- Refletir sobre o espírito olímpico e o *fair play*, percorrendo a história das Olimpíadas para discutir conceitos de competição e cooperação.
- Resgatar histórias de superação que servem de inspiração e compreensão do esporte como ferramenta de inclusão.
- Debater o esporte como recurso de autoconhecimento, autocuidado, convivência, disciplina e elemento que interconecta arte, cultura e identidade.
- Criar coletivamente um torneio esportivo estudantil, tendo como foco a cooperação e a promoção da paz na escola e na comunidade.

6

Você vai precisar de:

- computador com acesso à internet;
- projetor, impressão ou papel Kraft, cartolina, canetão;
- pequenos adesivos coloridos;
- bola e trave de remissão para *tchoukball* (possibilidade de adaptação pelo(a) professor(a));
- recursos especificados pelos grupos para a realização do torneio cooperativo esportivo.

No **Suplemento para o professor**, há mais orientações de encaminhamento de todas as etapas de cada vivência, bem como indicações de avaliação e acompanhamento embasadas nas competências e habilidades da BNCC. Recomendamos também que se faça o registro fotográfico das atividades, como forma de criar um portfólio de seu desenvolvimento. Embora seja necessário cuidado para não destituir a voz e a criatividade dos estudantes, será importante oferecer-lhes vários retornos avaliativos ao longo da elaboração dos projetos. Isso os ajudará a reconhecer suas aprendizagens, além de autorregular aspectos que precisam ser retomados, aprofundados, e, no desenvolvimento do produto final, poderá inclusive levá-los a mudar rumos e escolhas.

4

Justificativa

Por meio da pesquisa de valores olímpicos e práticas corporais, é possível analisar atitudes cotidianas ligadas a uma mentalidade competitiva, buscando ressignificar tal princípio no contexto de uma consciência cooperativa e colaborativa. Além disso, o esporte pode promover uma reflexão sobre resiliência, colocando em prática a empatia, princípio fundamental da mediação de conflitos, contribuindo também para orientar a autogestão, o autocuidado e a convivência mais harmônica.

5

Vivências e práticas de linguagens mobilizadas

1. Olimpíadas: origens e valores

Debate, artigo informativo, glossário verbo-visual, fotorreportagem.

2. Esporte para todos

Carta de princípios, infográfico, perfil biográfico, texto dissertativo-argumentativo.

3. Esporte: autocuidado, cultura e convivência

Debate, práticas corporais (*tai chi chuan*, roda de capoeira, partida de *tchoukball*), regras de jogo, painel colaborativo.

4. Olimpíadas cooperativas: esporte e cultura de paz

Pesquisa, evento esportivo, exposição oral e torneio esportivo cooperativo.

Competências e habilidades da BNCC neste projeto

A *Base Nacional Comum Curricular* (BNCC) é o documento que orienta os currículos de todas as redes de ensino brasileiras, bem como a produção deste material. As competências e habilidades que você vai desenvolver neste projeto estão identificadas pelos números e códigos a seguir, que você pode verificar ao final do seu livro (páginas 201 a 208) ou consultar integralmente no documento citado. (Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 20 dez. 2019.)

Competências gerais: 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10

Competências específicas de Línguas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Habilidades de Línguas: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG202), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG401), (EM13LGG403), (EM13LGG501), (EM13LGG502), (EM13LGG503), (EM13LGG604), (EM13LGG703)

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP03), (EM13LP12), (EM13LP15), (EM13LP16), (EM13LP25), (EM13LP29), (EM13LP30), (EM13LP32), (EM13LP34), (EM13LP35)

7

Ponto de chegada

Ao final do projeto, será importante que você compreenda valores olímpicos que podem ser associados a nossas relações diárias, entendendo a prática esportiva também como atividade cooperativa ligada ao desenvolvimento de resiliência e de empatia, bem como de inclusão, práticas de autocuidado, convivência e interconexão cultural e artística.

Para pesquisar e/ou consultar:

Ao final do seu livro (páginas 198 a 200), você encontrará uma lista com sugestões de *sites*, vídeos, livros etc. (referências bibliográficas comentadas relacionadas com o tema integrador deste projeto.

BNCC

Competência geral: 7

Competências específicas:
1, 2, 3, 5Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG102), (EM13LGG202),
(EM13LGG302), (EM13LGG502),
(EM13LP12), (EM13LP16)

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as):
Educação Física e Língua
Portuguesa

Esta etapa consiste em uma atividade de debate que visa a uma construção coletiva dos conceitos de competir e cooperar. A finalidade discursiva do gênero “debate” é discutir uma ou mais temáticas de interesse coletivo, de modo que diferentes pontos de vista possam ser apresentados, buscando persuadir o outro da validade dos nossos argumentos. Dependendo do contexto, há debates regrados nos quais se avaliam o nível da argumentação, a oratória, refutações, visando identificar o participante que melhor apresentou e defendeu suas propostas e pontos de vista, o que ocorre em debates eleitorais ou naqueles que discutem temas polêmicos, por exemplo. Em situações escolares, é comum haver debates deliberativos, com a finalidade de decidir algo coletivamente, como um tema de trabalho, projeto, perspectiva, por exemplo. Há ainda, em sala de aula, os debates com finalidade instrutiva que se concentram na discussão de um tema ou conceito para construir dialogicamente um conhecimento relacionado, que é o foco desta atividade. Com relação às características de linguagem, ressaltam-se: utilização da fala com tom de voz adequado e empático; capacidade de escuta do outro; emprego de objetividade, apresentando diretamente fatos, temas, opiniões, pedidos e necessidades, com clareza, sem duplo sentido ou ironias; uso de postura e expressão corporal e facial receptiva e empática; uso de recursos argumentativos de concordância e discordância: apresentação de posicionamento, réplica e tréplica; expressões de agradecimento. A forma composicional do debate é essencialmente oral, acompanhado de comunicação não verbal (gestos, expressões faciais, corporais, entonação de voz) e é conduzido por um moderador e por determinado número de participantes, que podem discutir um ou mais temas de interesse coletivo. É comum haver plateia e/ou espectadores.

OLIMPIADAS: ORIGENS E VALORES

COMPETIR OU COOPERAR?

Na imagem, podemos ver uma equipe de remo, modalidade esportiva que exige sincronia entre todos os atletas participantes. Cada equipe tem o objetivo de fazer o percurso proposto no menor tempo possível. Podemos dizer que, nessa competição, é fundamental que os atletas cooperem entre si. É justamente a melhor cooperação e sincronicidade que tornam a equipe mais competitiva.

BEN RAMOS/ALAMY/FOTOAERNA



Alunos praticam remo na Universidade de Oxford, Inglaterra, 2008.

No contexto cotidiano, contudo, é comum entendermos a ideia de competir como algo negativo e a de cooperar como algo positivo. Isso porque competir está sendo associado à ideia de rivalizar, oriunda, sobretudo, do mundo corporativo. A ideia de que precisamos ser melhores do que os outros em tudo, sermos destaques e vitoriosos, constantemente se associa a uma cultura de competição. Enquanto ao cooperar atribui-se o sentido de contribuir e trabalhar em parceria com o outro. A cultura de cooperação seria, portanto, aquela em que há reciprocidade entre os envolvidos, em prol de conquistar um objetivo comum. Competição tornou-se sinônimo de individualismo, e cooperação, de coletividade.

Será que competir e cooperar podem ser entendidos somente nessa oposição? O que aprendemos em cada situação? A seguir, por meio de um debate, reflita sobre essas e outras questões.

ATIVIDADE EXPERIMENTAL

DEBATE

Professor(a), no **Suplemento para o professor**, sugerem-se reflexões para as questões a seguir.

O debate é um gênero discursivo oral cuja finalidade é discutir uma temática (ou mais), apresentando argumentos para defender um ponto de vista sobre ela. Nesta atividade, ele terá uma finalidade instrutiva, ou seja, apresentará conhecimentos e saberes sobre os conceitos de competição e cooperação, para construir uma resposta coletiva aos seguintes questionamentos:

1. Em nosso contexto atual, o que uma cultura essencialmente competitiva pressupõe? E uma cultura cooperativa?
2. O que a capacidade de competir implica? E cooperar?
3. É possível competir sem cooperar? E cooperar sem competir?
4. Competir e cooperar são opostos ou podem ser complementares?
5. Como podemos ressignificar a palavra “competição” no contexto de uma cultura cooperativa?

Para o debate, vocês se organizarão em três grupos: (1) aderentes ao ponto de vista que opõe competir e cooperar; (2) contrários a esse posicionamento; (3) ponderados, que analisam os argumentos. Os aderentes e contrários devem reunir argumentos e exemplos para justificar o ponto de vista assumido. O grupo dos ponderados terá a função de criar questionamentos aos grupos a partir da análise dos argumentos apresentados, tendo como foco construir um entendimento comum.

O(A) professor(a) será o(a) moderador(a) e determinará, em parceria com os grupos, tempo de exposição ou resposta. A regra geral é que cada participante ou grupo tenha o direito de falar em determinado momento, sendo fundamental a escuta atenta realizada pelos outros participantes. Ao final da discussão, o objetivo é construir coletivamente uma ressignificação para o termo “competição” no contexto de uma cultura cooperativa. Para isso, será fundamental estabelecer um acordo.

DO MITO AOS JOGOS DA ERA MODERNA

LEITURE-SE ARTIGO INFORMATIVO

O artigo a seguir foi publicado na página Rede Nacional do Esporte, mantida pelo Governo Federal, em que se divulgam eventos esportivos ligados a diferentes modalidades, nos quais os atletas brasileiros participam. Esta atividade de leitura visa trazer uma contextualização sócio-histórica relacionada aos Jogos Olímpicos.

Desafio de leitura

Construir coletivamente uma síntese do texto em uma linha do tempo.

Uma disputa milenar

Desde sua primeira edição na Era Moderna, em 1896, em Atenas, até Londres, em 2012, os Jogos Olímpicos cresceram ao ponto de se transformarem no maior evento do planeta e único capaz de reunir delegações de mais de 200 países em uma mesma cidade. Para se ter uma ideia da força dos Jogos na atualidade, nem mesmo a Organização das Nações Unidas (ONU) consegue agregar tantas nações.

A tradição olímpica remonta há 2.500 anos e tem origem na Grécia Antiga. Naquele tempo, foram disputadas quase 300 edições, que deixaram de ocorrer tempos depois da invasão dos romanos à Grécia.

A origem

A cultura ocidental deve muito aos antigos gregos. O legado deixado por essa civilização ainda hoje ecoa, com influência em setores tão distintos como a medicina, a geometria, a física, a arquitetura e o teatro, entre outros.

Quando o assunto é esporte olímpico, as marcas se tornam ainda mais evidentes. Se o planeta, desde o fim do século 19, celebra a cada quatro anos o maior evento esportivo da humanidade, isso só é possível porque, lá atrás, há mais de 2.500 anos, os gregos lançaram a semente das Olimpíadas.

Sítio arqueológico da Acrópole, Grécia, 2019.

BNCC

Competência geral: 4

Competências específicas:
1, 3, 5

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG102), (EM13LGG301),
(EM13LGG502), (EM13LP01),
(EM13LP02), (EM13LP03),
(EM13LP15), (EM13LP29)

Número de aulas previstas: 2

Professores(as) envolvidos(as):
Educação Física e Língua
Portuguesa

Nesta atividade, enfoca-se a habilidade de resumir como estratégia de compreensão textual. Resumir é condensar em poucas palavras um texto oral ou escrito, e para isso é necessário separar as informações principais das secundárias. O objetivo é construir uma linha do tempo com a história das Olimpíadas, sendo importante que os estudantes façam uma primeira leitura para compreender de modo global e aprofundado o artigo. Estimule-os a observar parágrafo a parágrafo e a destacar os marcadores temporais que organizam o texto e que poderão servir de base para a linha do tempo. Para isso, é necessário analisar a organização do texto, sua forma de composição e a sequência lógica estabelecida pelo autor. Para reduzir informações, oriente os estudantes a eliminar descrições pormenorizadas e outros elementos secundários, além de substituir expressões maiores por outras menores com sentido sinônimo. Essas ações representam a sumarização do texto, que envolve o apagamento de aspectos desnecessários, e a generalização de dados, que envolve a reconstrução de partes do texto de modo mais sintético, mas mantendo o sentido original.

Reza a mitologia que os Jogos nasceram pelas mãos do grande Hércules, ainda na Era Antiga, por volta de 2500 a.C., para homenagear seu pai, Zeus. Hércules teria plantado a oliveira de onde eram colhidas as folhas para emoldurar a coroa a ser usada por quem triunfasse nas competições. O termo “olímpico”, entretanto, só surgiria cerca de dois mil anos depois.

Os primeiros registros históricos das Olimpíadas datam de 776 a.C., época em que os vencedores começaram a ter seus nomes registrados. Foi nesse período que o termo “Olimpíadas” surgiu, após Iftos, rei de Iliá, aliar-se ao monarca de Esparta, Licurgo, e ao rei de Pissa, Clístenes. A aliança foi selada no templo de Hera, localizado no santuário de Olímpia. Vem daí o nome “Olimpíadas”.

Por meio desse acordo, instituiu-se uma trégua, considerada sagrada em toda a Grécia, no período em que os Jogos fossem disputados. Esse acerto era levado tão a sério que, durante a Guerra do Peloponeso (conflito armado entre Atenas e Esparta, travado entre 431 e 404 a.C.), rivais deixaram as rusgas de lado para competir nos Jogos.

Um fator climático, entretanto, limitou a realização plena dos Jogos em 776 a.C. Um temporal desabou sobre Olímpia e impediu que a maioria das provas programadas fosse disputada. A única que se concretizou foi uma corrida pelo estádio, vencida por um cozinheiro, Coroebus de Elis. Ao completar a distância de 192,27 metros, ele tornou-se o primeiro campeão olímpico da história.

Após os Jogos de 776 a.C., ficou acertado que as Olimpíadas seriam realizadas a cada quatro anos, sempre durante os meses de julho ou agosto e em um período de cinco dias, com provas abertas aos gregos que fossem cidadãos livres e que nunca tivessem cometido crimes. Durante as décadas seguintes, a competição ganhou força e o número de modalidades chegou a dez, por volta do século 5 a.C., com provas de corrida, arremesso de disco, pentatlo, corrida de bigas, corrida de cavalos, salto em distância, lançamento de dardo, boxe, luta e pancrácio (arte marcial antiga que aliava técnicas do boxe e da luta olímpica).

As competições eram vetadas às mulheres, que não podiam nem mesmo assistir às disputas, com exceção das sacerdotisas de Dêmetra. As mulheres, contudo, tinham um torneio próprio, disputado pouco antes das Olimpíadas, no mesmo estádio de Olímpia, e que era batizado de Heraea, uma homenagem a Hera, a esposa de Zeus.

A tradição das Olimpíadas, entretanto, sofreria um duro golpe com a invasão dos romanos à Grécia em 456 a.C. O espírito olímpico arrefeceu com o passar do tempo e as competições passaram a ser encaradas como meros combates. Assim, a última Olimpíada da Era Antiga foi realizada em 393 d.C. O imperador Teodósio I cancelou os Jogos após proibir a adoração aos deuses. Terminava ali um período de competições notáveis da história grega, com 293 edições dos Jogos Olímpicos antigos.

O sonho de Coubertin

Foram necessários cerca de 1.500 anos para que alguém tivesse a ideia de resgatar uma competição nos moldes das Olimpíadas dos gregos antigos. Coube a um pedagogo e historiador francês a tarefa de levar adiante o sonho de que o mundo pudesse juntar-se de tempos em tempos em um grande evento esportivo.

Nascido em 1^a de janeiro de 1863, Pierre de Frédy, que se tornaria conhecido como o Barão de Coubertin, tinha antepassados que receberam títulos de nobreza do rei Luís XI. Em 1567, um de seus familiares adquiriu o Senhorio de Coubertin, próximo a Paris, e, a partir daí, a família adotou o nome da localidade para distingui-la.

Formado em ciências políticas e avesso à carreira militar, o Barão de Coubertin passou a se dedicar à tentativa de reformar o sistema educacional francês. Em 1892, apresentou, na famosa universidade Sorbonne, em Paris, um estudo intitulado “Os exercícios físicos do mundo moderno”, que já demonstrava seu engajamento no campo esportivo. Na ocasião, expôs seu projeto de recriar as Olimpíadas, mas a ideia acabou não empolgando.



Foto do Barão de Coubertin (1863-1937), sem data.

Dois anos depois, em 24 de junho de 1894, em uma convenção novamente realizada na Sorbonne, com a presença de delegados de 13 países, o Barão de Coubertin obteve da Grécia uma promessa que acabaria por revolucionar o esporte no século seguinte: os gregos concordaram em sediar a primeira Olimpíada da Era Moderna em Atenas. A partir daí, como se fez na antiguidade, a competição seria realizada de quatro em quatro anos.

Naquela convenção, constituiu-se o Comitê Olímpico Internacional (COI), entidade da qual o Barão de Coubertin foi o primeiro secretário-geral e, depois, o segundo presidente, sucedendo o grego Dimitrios Vikélas.

A primeira Olimpíada da Era Moderna foi disputada entre 6 e 15 de abril de 1896, com delegações de 14 países, que somavam 241 atletas. Eles competiram em 43 eventos, de nove modalidades.

Desde então, os Jogos Olímpicos foram interrompidos apenas durante os períodos da Primeira e da Segunda Guerra Mundial, travadas, respectivamente, entre 1914 e 1918 e 1939 e 1945. A competição cresceu década após década até se tornar o maior evento da humanidade, não só no esporte, mas em qualquer nível, reunindo, desde os Jogos de Atenas, em 2004, delegações de mais de 200 países.

Apesar de a frase não ser de sua autoria – ela é creditada a um bispo de Londres, que a teria dito antes dos Jogos de 1908 –, o Barão de Coubertin adotou um lema que se tornou famoso mundialmente: “O importante não é vencer, mas competir. E com dignidade”.

Pierre de Frédy morreu em 2 de setembro de 1937, aos 74 anos, em Genebra, e foi enterrado em Lausanne, também na Suíça, sede do Comitê Olímpico Internacional. Seu coração, porém, está sepultado em outro local, cujo simbolismo resume o sonho que ele perseguiu e tornou real. O coração do Barão de Coubertin repousa em Atenas, capital da Grécia, num monumento erguido em sua homenagem, localizado nas proximidades das ruínas do Templo de Olímpia.

Disponível em: <leonorquardros4868.blogspot.com/2016/07>. Acesso em: 18 jan. 2020.

ENTRE ARTES

O artigo lido menciona que Hércules, herói da mitologia grega, criou as Olimpíadas em homenagem a seu pai Zeus. O mito remete aos *Doze Trabalhos de Hércules*, considerado um semideus, já que sua mãe era uma mortal. Hera, esposa de Zeus, ao descobrir a traição do marido, lança uma maldição que determinava a Hércules o dever de obedecer a todas as ordens do rei de Micenas, Eu-

risteus. O rei impôs a Hércules doze tarefas que seriam impossíveis para um mortal realizar, mas o rapaz sai vitorioso de todas elas. Em dado momento, o herói planta uma oliveira em homenagem ao pai, determinando o início do que seriam os Jogos Olímpicos da Antiguidade. Os trabalhos de Hércules seriam símbolos dos desafios impostos a cada atleta durante as competições.

Nesta atividade de leitura, alguns princípios do pensamento computacional se fazem presentes, já que os estudantes precisarão construir sínteses e paráfrases, considerando a "decomposição" das informações do texto-fonte, bem como a sequenciação e o ordenamento adequados para construir um novo texto a partir de tais informações, com foco nos propósitos discursivos estabelecidos. Leia, no **Suplemento para o professor**, as sugestões de encaminhamento para estas atividades.

Interpretação

- Observem os marcadores temporais que indicam a sequência composicional do texto.
- Sumarizem o texto, considerando as informações mais relevantes, com a finalidade de produzir uma linha do tempo.

Apreciação e ideias

- Pesquisem imagens (fotografias e ilustrações) representativas de cada momento selecionado no processo de sumarização.

Experimentação

- Construam coletivamente a linha do tempo em um painel.
- Utilizem as imagens pesquisadas e as informações sumarizadas do texto como legendas.

Avaliação

- Discutam: o que aprendemos com o texto?
- Reflitam sobre as heranças da Antiguidade que permanecem nos jogos da Era Moderna.

BNCC

Competências gerais: 5, 7, 9, 10

Competências específicas: 1, 2, 3, 5

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG103), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG502), (EM13LGG503), (EM13LP01), (EM13LP12), (EM13LP15)

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física e Língua Portuguesa

BNCC

Competências gerais: 4, 7, 9, 10

Competências específicas: 1, 2, 3, 4, 5

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG103), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG401), (EM13LGG403), (EM13LGG502), (EM13LGG503), (EM13LP01)

Número de aulas previstas: 2

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física e Língua Inglesa

Orientar os estudantes a realizar uma primeira leitura para antecipar o sentido global do texto por inferências, com base em leitura rápida, observando títulos, subtítulos, primeiras e últimas frases de parágrafos e palavras-chave repetidas, cognatos, verbos conhecidos etc. Após a primeira leitura, abra uma discussão com a classe para que possam compartilhar os primeiros entendimentos sobre o texto e sobre o que é *fair play*. É importante perceberem e compartilharem que se trata de um conceito complexo que compreende valores fundamentais não só para o esporte, mas para a vida, como competição honesta, respeito, amizade, espírito de equipe, igualdade, esporte sem *doping*, respeito a regras escritas e não escritas como integridade, solidariedade, tolerância, cuidado, excelência e alegria. Auxilie os estudantes a localizar cada um desses valores que constituem os subtítulos do texto. Detenha-se em cada um para se certificar de que os compreendem. Ajude-os a relacionar as partes do texto e a fazer inferências para desvendar significados de palavras em seus contextos de uso. Oriente-os também a usar o dicionário. Relembre com eles algumas estruturas necessárias à compreensão do texto, como a voz passiva em: *Triumph must be measured by absolute fair means, honesty and just play*. Chame a atenção dos estudantes para o site em que o

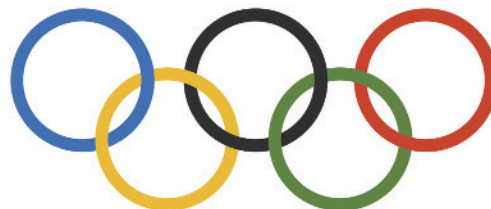
texto está publicado. Comente com eles que desde a sua fundação pela Unesco, em 1963, o objetivo do Comitê Internacional de Fair Play (CIFP) é a defesa e promoção mundial do *fair play*. A atividade do Comitê é dirigida a organizações nacionais e internacionais no campo do esporte e da educação e a atletas profissionais, com ênfase especial em crianças e adolescentes.

SÍMBOLOS OLÍMPICOS

MÃOS DADAS GLOSSÁRIO VERBO-VISUAL

Leia, no **Suplemento para o professor**, orientações para o desenvolvimento desta atividade.

Coletivamente, a turma produziu um painel com a linha do tempo dos Jogos Olímpicos. Esse painel será complementado agora com a produção de um glossário verbo-visual, no qual o objetivo é apresentar o significado dos símbolos olímpicos.



Anéis olímpicos.

POLINA KOBYCHEVA/LAMY/
FOTORENA

Planejamento e textualização

- Organizem-se em grupos e definam o símbolo que cada um irá pesquisar: (a) anéis e suas cores; (b) cerimônias (abertura, medalhas, encerramento); (c) chama: tocha e pira olímpica; (d) hino olímpico; (e) juramento; (f) lema; (g) mascotes; (h) medalhas.
- Escrevam a descrição do símbolo considerando sua história (quando e por que foi instituído), características (cores, formas, variações, procedimentos etc.), valores envolvidos e sentidos que visam transmitir.
- Seleccionem uma imagem do símbolo pesquisado para ser impressa e integrar o glossário verbo-visual.
- Coletivamente, estabeleçam a organização do glossário no painel, considerando a disposição visual e sequência informacional.

Revisão

- Analisem se imagem e linguagem verbal estão coerentes e adequadas à finalidade da atividade.
- Examinem a estrutura das sentenças, a articulação entre elas, as regras de concordância, bem como a ortografia e a acentuação das palavras.

Edição

- Organize o glossário verbo-visual, considerando o que foi combinado coletivamente.

FAIR PLAY: MUITO ALÉM DO JOGO JUSTO

READING WHAT IS FAIR PLAY?

A expressão *fair play*, em português, “jogo justo”, remete a um conceito muito mais amplo e que pode ser relacionado a uma prática da vida cotidiana. O texto a seguir foi extraído do site do Comitê Internacional de Fair Play. Leia-o e discuta, com os colegas, as questões propostas.

What is Fair Play?

Fair play is a complex concept that comprises and embodies a number of fundamental values that are not only integral to sport but relevant in everyday life.

Fair competition, respect, friendship, team spirit, equality, sport without doping, respect for written and unwritten rules such as integrity, solidarity, tolerance, care, excellence and joy, are the building blocks of fair play that can be experienced and learnt both on and off the field.

What do the fundamental values of fair play mean?

texto está publicado. Comente com eles que desde a sua fundação pela Unesco, em 1963, o objetivo do Comitê Internacional de Fair Play (CIFP) é a defesa e promoção mundial do *fair play*. A atividade do Comitê é dirigida a organizações nacionais e internacionais no campo do esporte e da educação e a atletas profissionais, com ênfase especial em crianças e adolescentes.

Fair competition

To enjoy the fruits of success, it is not enough to win. Triumph must be measured by absolute fair means, honesty and just play.

Respect

For every athlete, playing by the written rules is mandatory, and respecting the unwritten ones is a must. Fair play requires unconditional respect for opponents, fellow players, referees and fans.

Friendship

Rivalry on the field does not exclude friendship. On the contrary, friendship could grow from noble rivalries.

Team spirit

Individuals can be strong on their own, but they are much stronger in a team. Sharing the moment of victory with your team is the ultimate pleasure.

Equality

Competing on equal terms is essential in sport. Otherwise, performance cannot be measured properly.

Sport without doping

Fair play means not cheating by taking drugs or doping. Anyone who does this ruins the game for everyone else.

Integrity

Being honest and having strong moral principles are essential to fair play. Practicing sport within a sound ethical framework is vitally important if you aim to be a true champion.

Solidarity

It is important to support each other and share feelings, aims and dreams. Mutual support brings mutual success on and off the field.

Tolerance

The willingness to accept behaviour or decisions you may not agree with develops your self-control. Ultimately, that could be the deciding factor when it comes to winning or losing.

Care

True champions care about each other as they are well aware that they could not be where they are without having been cared for by others.

Excellence

Sport engages us in a collective effort to pursue human excellence.

Joy

Pierre de Coubertin, the father of the modern Olympic Games said: "The important thing in life is not the triumph, but the fight. The essential thing is not to have won, but to have fought well." Competition can be intense, but you should always first look for joy when practicing any sports. You should never forget about the play even in the heat of the fight.

Disponível em: <<http://www.fairplayinternational.org/what-is-fair-play->>.
Acesso em: 5 dez. 2019.

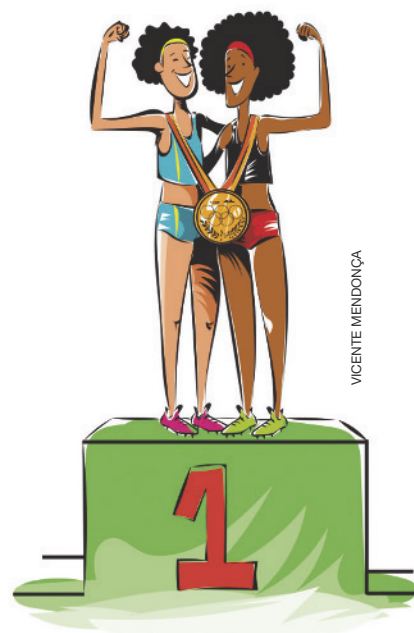
- 1 De que forma os valores que constituem o *fair play* podem contribuir para tornar o mundo um lugar melhor?
- 2 Por que, sem *fair play*, poderíamos dizer que não há, de fato, campeões?
- 3 Você concorda ou discorda da citação do Barão de Coubertin: "The important thing in life is not the triumph, but the fight. The essential thing is not to have won, but to have fought well"?
- 4 Qual é o papel do esporte, orientado pelo *fair play*, para nos tornar campeões da vida cotidiana?

1. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes entendam que o conceito de *fair play* ultrapassa teorias e práticas esportivas, pois ele é considerado um modo de comportamento, isto é, uma forma de ser e interagir no mundo. O espírito do *fair play* contribui, portanto, para um mundo melhor e mais pacífico, pois fundamenta-se em valores como solidariedade, tolerância, respeito, consciência cooperativa pelo trabalho em equipe, amizade, integridade, equidade entre participantes, valorização de si, pela busca da excelência e da alegria, e valorização do outro, pelo reconhecimento do cuidado que nos é prestado. Tudo isso compõe uma cultura cooperativa que visa a qualidade de vida e o bem-estar de todos.

2. Resposta pessoal. A ideia é a de que o verdadeiro campeão não é o vencedor em si, mas aquele que consegue congrega todos os valores do *fair play*, tanto no esporte como na vida. A reciprocidade é um princípio fundamental nessa perspectiva, fazendo com que, em modalidades competitivas, o respeito e a igualdade sejam os pilares centrais. Isso significa compreender o contexto sociocultural de cada participante, sabendo que, em um mundo diverso como o nosso, o treinamento e as oportunidades nem sempre são os mesmos.

3. Resposta pessoal. Discuta com os estudantes se concordam com a ideia de que o triunfo em si não é o mais importante, mas sim a luta, o percurso trilhado, ter, de fato, realizado um bom combate. Relacione essa ideia a outros contextos vividos pelos estudantes ou por pessoas conhecidas deles, resgatando experiências e situações em que a vitória não foi alcançada da forma planejada, mas que todo o trajeto realizado permite visualizar conquistas, exatamente pelos valores que foram constitutivos desses momentos.

4. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes compreendam que tais valores do esporte podem se transformar em virtudes de caráter que podem enriquecer nossas relações em diferentes espaços de atuação humana: na família, na escola, na igreja, para estudantes praticantes de religiões, em grupos e coletivos, no trabalho etc. O *fair play* é o cerne de toda amizade e, se isso for levado a outros campos, pode nos tornar mais gratos pelas experiências vividas, resilientes diante dos obstáculos, persistentes na concretização de sonhos, e, exatamente por isso, mais sensíveis e empáticos em relação ao outro e à sua história. Ser um campeão da vida cotidiana é assumir, com autorresponsabilidade, o compromisso diário na construção de uma sociedade mais ética e justa para todos.



VICENTE MENDONÇA

BNCC

Competências gerais: 5, 7, 9, 10

Competências específicas: 1, 2, 3, 5

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG502), (EM13LGG503), (EM13LP01), (EM13LP12), (EM13LP15)

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as): Educação Física e Língua Portuguesa

Fair play e protagonismo no esporte

O esporte, além de ser benéfico à saúde e à qualidade de vida, permite o desenvolvimento de uma atitude protagonista. É possível, no esporte, identificar potencialidades e buscar oportunidades de atuação a partir delas. Além disso, a prática esportiva promove o autocuidado, sendo uma forma de atuar no mundo com autorresponsabilidade. A convivência pacífica e harmônica é estimulada, sobretudo, pelo princípio da amizade e da solidariedade, contribuindo para estabelecer parcerias colaborativas e saudáveis, aspectos fundamentais para o senso de liderança.

GRANDES MOMENTOS OLÍMPICOS DA HISTÓRIA

MÃOS DADAS FOTORREPORTAGEM

Para a produção da fotorreportagem, se possível, acesse com os estudantes alguns textos *on-line* para eles visualizarem que, nesse gênero, a informação mais importante está contida na imagem, e, pela relação entre elas, constrói-se a narrativa jornalística do fato ou do tema apresentado.

Nesta atividade, coletivamente, vocês irão pesquisar diferentes momentos olímpicos que sejam representativos dos valores do *fair play* e que, por isso, tornaram-se acontecimentos históricos relevantes para o nosso país ou para o mundo.

A fotorreportagem é uma reportagem organizada por fotos em sequência, acompanhadas de pequenos comentários e explicações sobre o conteúdo da imagem. A sequência de imagens e sua articulação temática compõem a narrativa jornalística. Pesquisem algumas fotorreportagens na internet para analisar forma de composição, estilo e diferentes conteúdos temáticos que podem ser veiculados nesse tipo de texto.

Planejamento e textualização

- Em grupos, definam as edições das Olimpíadas que cada um irá pesquisar.
- Pesquisem os fatos relevantes e selecionem imagens que os representem.
- Descrevam, por escrito, as imagens selecionadas, considerando também informações sobre modalidade esportiva e atletas envolvidos.
- Coletivamente, estabeleçam a organização da fotorreportagem em painel ou em meio digital a ser compartilhado na escola, por meio do *blog* ou *site* da escola.

Revisão Observem os direitos de imagem da fotografia escolhida. Caso haja divulgação da fotorreportagem na internet, nem todos os registros poderão ser utilizados.

- Analisem se a composição fotografia e linguagem verbal está coerente, bem como se está adequada à finalidade da atividade.
- Examinem a estrutura das sentenças, a articulação entre elas, as regras de concordância, bem como a ortografia e a acentuação das palavras.

Edição

- Organizem a fotorreportagem considerando o que foi combinado coletivamente.

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Nesta dinâmica vamos discutir algumas questões. Você pode levantar dúvidas e comentar aspectos que considere importantes além dos que estão mencionados a seguir.

1. Retome a atividade experimental e relacione os conceitos de competir e cooperar com os princípios e valores das Olimpíadas e do *fair play*: quais desses aspectos demonstram que o esporte pode ser o promotor de uma cultura de paz?
2. Como o que aprendemos nesta vivência se relaciona à prevenção e à mediação de conflitos no espaço escolar?

Na Roda de experiências, as respostas são pessoais. O objetivo é o estudante relacionar o esporte à construção de uma cultura de paz. Pode-se discutir com a turma o fato de o esporte ser também uma forma de expressão cultural do movimento humano. No esporte de alto rendimento, como o que se analisou nesta vivência, os atletas estão sob os holofotes da mídia; assim, cada gesto, cada comportamento, cada procedimento é analisado detalhadamente. É possível, com isso, levar a um grande número de pessoas uma reflexão sobre alguns pilares do olimpismo, como o desporto, a educação, a cultura, o ambiente, o desenvolvimento e a paz. O foco dessa dinâmica não é discutir a espetacularização do esporte, ou seja, o esporte como mercadoria, mas sim resgatar a essência de tais pilares e valores, que podem promover transformações sociais quando refletidos e discutidos, como o que se propõe aqui. Explore com os estudantes que os princípios olímpicos são postos como uma filosofia de vida, destacando a amizade, a compreensão mútua, a igualdade, a solidariedade e o *fair play* como práticas que ultrapassam as arenas esportivas, sendo intimamente ligadas à construção de uma cultura de paz. Levar tais princípios para a convivência escolar significa estar disposto a construir relacionamentos mais harmônicos e pacíficos e, em momentos de conflitos, estar aberto ao diálogo, com respeito, buscando ouvir o outro e expressar-se de modo compassivo. Isso significa compreender os princípios éticos e de justiça, o respeito às regras escritas e àquelas não escritas, mas que pressupõem convivência e respeito ao outro, ao espaço e à coletividade em sua diversidade.

BNCC

Competências gerais: 4, 7, 9, 10

Competências específicas: 1, 3, 5

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG301), (EM13LGG502), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP03), (EM13LP15), (EM13LP29)

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as):
Educação Física e Língua Portuguesa

A Carta da Unesco apresenta treze partes, introdução e doze artigos. Pode-se sugerir a organização de trios, sendo que cada um analisará uma parte, ou ainda propor grupos maiores, analisando dois itens. Trata-se de uma atividade de leitura em que o pensamento computacional se faz presente, já que os estudantes precisarão construir sínteses e paráfrases, considerando a “decomposição” das informações do texto-fonte, bem como a sequenciação e o ordenamento adequados para construir um novo texto a partir de tais informações, com foco nos propósitos discursivos estabelecidos.

O objetivo desta atividade é que os estudantes, a partir da Carta mencionada, produzam uma Carta de Princípios embasada nela. Isso significa que eles deverão, primeiramente, resumir o texto-fonte e reconstruí-lo, de modo mais sintético e objetivo, com foco no público-alvo indicado, que é toda a comunidade escolar, considerando crianças e adolescentes de diferentes idades. A ideia é que esse documento integre ou oriente os princípios do torneio esportivo que será criado pela turma.

ESPORTE PARA TODOS

ESPORTE E LAZER COMO DIREITOS HUMANOS

Em 2015, a Unesco publicou a *Carta Internacional da Educação Física, da Atividade Física e do Esporte* com o objetivo de colocar as práticas esportivas e corporais a serviço do desenvolvimento humano, convocando governos, órgãos intergovernamentais e diferentes instituições (esportivas, empresariais, midiáticas, científicas, educacionais etc.) a aderir aos princípios por ela defendidos, de modo que o esporte e seus benefícios se tornem realidade para todos os seres humanos.

Na atividade a seguir, seu objetivo é ler e pesquisar o documento e, em seguida, coletivamente, fazer uma síntese dos aspectos defendidos, organizando uma Carta de Princípios que poderá ser utilizada no torneio esportivo que será realizado ao final do projeto.



CARLOS GAMINHA

ATIVIDADE EXPERIMENTAL CARTA DE PRINCÍPIOS

Para realizar a atividade, siga os passos a seguir.

- Localize no *site* da Unesco a referida Carta.
- Faça uma leitura individual para compreensão geral.
- Depois, proceda com uma leitura compartilhada em parceria com um colega e realizem o processo de sumarização, primeiramente destacando os pontos importantes, depois condensando e eliminando o que for secundário.
- Para organizar a Carta de Princípios, façam uma introdução apresentando o documento de origem e seus objetivos, depois enumerem artigos e princípios relacionados a cada um.
- Para facilitar, a Carta pode ser dividida em partes. A turma pode se organizar em grupos, sendo que cada um ficará responsável por uma parte da Carta. Depois, coletivamente, cada grupo apresenta o que construiu, e os demais avaliam e sugerem possíveis mudanças.
- A ideia é que o documento seja sintético e mais simples que o original, para que possa ser direcionado a todo o público da escola, já que ele fará parte do torneio a ser organizado no final do projeto.

BNCC

Competências gerais: 4, 7, 9, 10

Competências específicas: 1, 3, 5

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG104), (EM13LGG301), (EM13LGG502), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP15), (EM13LP28), (EM13LP29), (EM13LP30), (EM13LP32), (EM13LP34)

Número de aulas previstas: 2

Professores(as) envolvidos(as):
Educação Física e Língua Portuguesa

O objetivo da atividade é promover uma pesquisa que considere tanto a busca por estatísticas e dados quantitativos como discussões que envolvem a história das mulheres nos esportes, os tabus e preconceitos rompidos e os que ainda persistem, discursos que demarcam a representação feminina na mídia esportiva e que ressoam ainda, preconceitos vinculados ao papel social da mulher etc. O intuito é estimular os estudantes a discutir as informações por eles mesmos pesquisadas, refletindo sobre a invisibilidade da mulher em alguns esportes, o machismo, sobretudo da mídia etc. Para a organização do relatório, sugira ao grupo que apresente tema, objetivo, participantes, breve resumo das informações pesquisadas, tabela, gráfico ou outros recursos verbo-visuais, considerações argumentativas sobre as principais descobertas, referências pesquisadas. No **Suplemento para o professor**, há mais algumas orientações para esta atividade.

PARTICIPAÇÃO FEMININA: DO PRECONCEITO AO RECONHECIMENTO

INVESTIGAÇÃO MULHERES E O DIREITO AO ESPORTE

Você sabia que há cerca de apenas 40 anos o futebol feminino ainda era proibido no Brasil? E que somente após cem anos da primeira Olimpíada ganhamos a nossa primeira medalha de ouro em uma modalidade feminina? Esses fatos fazem parte da trajetória de luta e persistência das mulheres no esporte, não só no nosso país, mas em todo o mundo.

Vocês se organizarão em grupos para realizar uma atividade de pesquisa e discussão. Sugerimos que cada grupo enfoque uma das temáticas a seguir.

- A participação das mulheres nas Olimpíadas.
- Legislação brasileira e a história da mulher no esporte.
- Modalidades esportivas com participação feminina.
- Esportes radicais com participação feminina.
- Exposição midiática e remuneração das mulheres.
- Participação em processos decisórios e técnicos (comitês, órgãos, cargos técnicos).
- Preconceito e visibilidade da mulher no esporte.
- Mulheres pioneiras em diferentes modalidades esportivas.
- Projetos sociais e iniciativas para acesso de mulheres ao esporte.

Organizem os resultados da pesquisa em um relatório breve que, em data combinada previamente com o(a) professor(a), será compartilhado com toda a turma. A partir dos relatórios, discutam aspectos positivos relacionados à inclusão da mulher no esporte e enumerem desafios e obstáculos que ainda precisam ser superados.



Julia Gärtner (à direita), do time feminino da Alemanha Sub-16, e Adeline Coquard (à esquerda), do time da França U16 Girls, durante partida da UEFA. Vila Real Santo Antônio, Portugal, 2017.

RICARDO NASCIMENTO/GETTY IMAGES

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

BNCC

Competências gerais: 4, 7, 9, 10

Competências específicas: 1, 2, 3, 4, 5

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG103), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG401), (EM13LGG403), (EM13LGG502), (EM13LGG503), (EM13LP01)

Número de aulas previstas: 2

Professores(as) envolvidos(as):
Educação Física e Língua Inglesa

PARALIMPÍADAS E INCLUSÃO

READING INFOGRAPHIC

O infográfico a seguir foi publicado em 2015, em uma revista britânica chamada *Britain in 2015*, um periódico do Economic and Social Research Council (ESRC), uma organização que reúne os sete conselhos de pesquisa existentes no Reino Unido, tendo como objetivo financiar pesquisas ligadas a questões econômicas e sociais.

O seu objetivo de leitura será compreender alguns pontos da história que envolve as origens das Paralimpíadas e discutir sua relação com a questão da inclusão social.

SPiRiT IN MOTION

As the Paralympic movement grows in stature every year, we look at the history of the games

1948

The Stoke Mandeville Games for the Paralysed, an archery event between two teams of disabled athletes, takes place at the hospital on the same day as the opening ceremony for the 1948 Summer Olympics at Wembley.



THE PIONEER
DR LUDWIG GUTTMANN, a Jewish doctor born in Germany and specialising in spinal injuries, comes to England in 1939. In 1944 he takes up a post at Stoke Mandeville hospital to treat patients with paraplegia. But Guttmann is concerned with more than the patients' physical problems – he believes in rehabilitation. The seeds of a movement are sown...

1949-1951

Stoke Mandeville Games

1952

The International Stoke Mandeville Games (ISMG) takes place – the first international Games, where a team from Holland also participates.

1953-1959

International Stoke Mandeville Games

1964

Tokyo, Japan: Tokyo is the last Games, until Seoul 1988, when Olympic and Paralympic athletes compete in the same city.



1960

The ninth ISMG* takes place in Rome – overseas for the first time. It features 400 athletes from 23 countries and later becomes known as the first Paralympics. The competition is confined to those with spinal cord injuries.



1968

Tel Aviv, Israel: Mexico City, where the Summer Games take place, is deemed unsuitable as a venue because of its high altitude and lack of oxygen.



1972

Heidelberg, Germany: Nearly 1,000 athletes from 43 countries take part.

1976

Toronto, Canada: Two new impairment groups are added in 1976 – athletes who are blind or have a visual impairment and athletes with amputations.

1984

Stoke Mandeville and New York: The Games are split over two venues, with the wheelchair events taking place at Stoke Mandeville amid stirring scenes.

1980

Amnhem, Holland: Athletes with cerebral palsy compete for the first time and Ludwig Guttmann dies at the age of 80.



1988

Seoul, South Korea: The Paralympics take place in the same city as the Summer Games, and the movement gains momentum. Simon Jackson is the only British person to win a Paralympic judo gold and Tanni Grey wins her first medal of many.

1992

Barcelona, Spain: Brit Chris Holmes wins six swimming golds and superstar Tanni Grey wins the first of 11 gold medals.



2000

Sydney, Australia: In excess of one million tickets are sold to the public and Tanni Grey-Thompson, at her fourth Games, wins four gold medals.

1996

Atlanta, USA: The first Paralympics to get mass media sponsorship, with a budget of \$81 million.

2004

Athens, Greece: Back at its birthplace, over 3,800 athletes take part. South African Oscar Pistorius, he 'bladerunner' (T44 sprinter category), wins his first gold medal at a Summer Games and becomes a poster boy for the movement.



2012

London: ParalympicsGB wins 120 medals. Dave Weir, Jonnie Peacock, Sarah Storey and many more become household names, as elite sportsmen and women.

2010

Tanni Grey-Thompson is created a Life Peer.



2008

Beijing, China: Britain's highly-prepared team wins 102 medals. Charismatic 13-year-old swimmer Ellie Simmonds wins two gold medals and the hearts of a nation. Sarah Storey moves from swimming to cycling for gold again.

2013

Oscar Pistorius is arrested for shooting and killing his girlfriend, model Reeva Steenkamp. Found guilty of culpable homicide in September 2014, he is sentenced to five years in prison and banned from athletics for the full term.

2014

The International Paralympic Committee celebrates its 25th anniversary in September.



WINTER PARALYMPICS

1976: The first Winter Paralympics takes place in Ornskoldsvik, Sweden. Slalom, giant slalom and Nordic skiing for amputees and visually impaired athletes are the main events. Ice sledge racing is a demonstration sport. 198 athletes from 16 countries take part. Ten subsequent Winter Paralympics take place

1984: Downhill is added to the programme in Innsbruck, Austria. Sit-skiing or mono-skiing is a demonstration sport, to become a medal event at the Nagano 1998.

1994: Super-G is added at Lillehammer, Norway. Ice sledge hockey first features, one of the most popular attractions for spectators at the Winter Games.

2006: Wheelchair curling is added in Turin, Italy.

2010: Vancouver Games are attended by 500 athletes from 42 nations.

2014: Despite concerns over Russia's military interventions in the nearby Crimean Peninsula, the Sochi Paralympic Winter Games feature 500 athletes from 45 countries in 72 medal events in five sports, and snowboarding debuts.

INVICTUS GAMES

To underline that athletes with a disability have entered the mainstream, in September 2014 The Invictus Games, for wounded servicemen and women, takes place in London, championed by Prince Harry. Some 400 competitors take part from 13 nations, over four days, competing in nine adaptive sports in world-class venues. The Games draws its name and inspiration from the iconic poem by William Ernest Henley, *Invictus*. The US inspired the event with its Warrior Games in 2013.



Disponível em: <<https://escr.ukri.org/files/news-events-and-publications/publications/magazines/britain-in/britain-in-2015-culture-and-media/>>. Acesso em: 5 dez. 2019. Adaptado.

FOTOS DE CIMA PARA BAIXO: RAYMOND KLEBOE/PICTURE POST/HULTON ARCHIVE/GETTY IMAGES; IRED MORLEY/FOX PHOTOS/HULTON ARCHIVE/GETTY IMAGES; KEYSTONE/HULTON ARCHIVE/GETTY IMAGES; KEVSTON/HULTON ARCHIVE/GETTY IMAGES; PETER STONE/MIRRORPIX/GETTY IMAGES; RICHARD BAILEY/CORBIS/GETTY IMAGES; MATT TURNER/GETTY IMAGES; YORGOUS MATTHEOS/APF; CATE GILLON/GETTY IMAGES; ALON SKUVY/THE TIMES/GALLO IMAGES/GETTY IMAGES; INFOGRAFICO: PAULO MANZI

A leitura do infográfico coloca em prática a inferência e questões de multiletramentos, com foco na análise de textos que articulam diferentes sentidos. Leia, no **Suplemento para o professor**, as respostas e orientações para o desenvolvimento das questões.

- 1 Quem foi o pioneiro na história dos Jogos Paralímpicos? O que ele promoveu?
- 2 De acordo com o infográfico, o que ocorreu entre os anos de 1949 e 1959?
- 3 Quais são considerados os primeiros Jogos Paralímpicos da história?
- 4 A partir de que ano os Jogos Paralímpicos começaram a ocorrer na mesma cidade que os Jogos Olímpicos, também chamados de Jogos de Verão?
- 5 O que ocorreu nas edições de 1996, 2000 e 2004 que contribuiu para o crescimento dos Jogos Paralímpicos?
- 6 Explique a que se refere “Invictus Games”.
- 7 Explique o sentido do título do infográfico.
- 8 Sabemos que o infográfico foi publicado por uma revista britânica, por isso, há destaque para fatos relacionados aos atletas britânicos. Pesquise quando ocorreu a primeira participação do Brasil nos Jogos Paralímpicos.
- 9 Em sua opinião, qual é a importância dos jogos paralímpicos para a inclusão social?

BNCC

Competências gerais: 4, 7, 9, 10

Competências específicas: 1, 2, 3, 5

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG103), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG502), (EM13LGG503), (EM13LP01), (EM13LP12), (EM13LP15)

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as):
Educação Física e Língua Portuguesa

HISTÓRIAS PARA INSPIRAR: GALERIA DE ATLETAS

DESAFIO CRIATIVO PERFIL BIOGRÁFICO

Muitos consideram um clichê a expressão “histórias de superação”, mas quando lemos histórias das mulheres no esporte e outras relacionadas às questões sociais e econômicas, bem como conhecemos a prática esportiva de pessoas com deficiência, notamos que essa denominação remete tanto à superação dos limites de si mesmo como de todo um contexto social e cultural, sendo, de fato, a melhor maneira de caracterizar essas narrativas da vida real.

Nesta atividade, escolha um atleta olímpico ou paralímpico, homem ou mulher, com o qual você se identifique, ou por ter uma história parecida, ou por considerar a história desse esportista uma fonte de inspiração para sua vida. Depois, elabore um perfil biográfico que fará parte da nossa galeria de atletas.

PERFIL



Única brasileira nas Olimpíadas de Tóquio em 1964, Aída dos Santos, nascida em 1937, no Rio de Janeiro, mulher, negra e pobre, viajou sem técnico, sem tênis e sem uniforme e, mesmo assim, alcançou o quarto lugar no salto em altura, melhor resultado feminino brasileiro até 1996. O documentário *Aída, uma mulher de garra*, dos diretores André Pupo e Ricardo Quintella, narra a história de vida e as memórias dessa saltadora e sua epopeia olímpica.

Aída dos Santos, Jogos Panamericanos, 1971.

O objetivo desta atividade é permitir que o estudante reflita sobre habilidades de nossas atletas, por meio de um processo empático, de reconhecimento e valorização do outro, buscando analisar habilidades socioemocionais envolvidas. Será muito importante discutir com a turma aspectos como foco, resiliência, flexibilidade, equilíbrio emocional, capacidade analítica, concentração, disciplina, autoestima etc.

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA E SEGURANÇA PÚBLICA.
ARQUIVO NACIONAL. FUNDO CORREIO DA MANHÃ.

Planejamento e textualização

- Selecione o atleta e uma fotografia dele ou dela.
- Escreva o perfil biográfico, considerando nome, cidade natal, nascimento (e falecimento, se for o caso), modalidade esportiva, resultados, breve resumo de suas origens sociais, étnicas, econômicas e de sua história inspiradora.
- Coletivamente, decidam como será a galeria de atletas. Ela poderá fazer parte do torneio esportivo em uma exposição de boas-vindas. O formato pode, por exemplo, lembrar os álbuns de figurinhas que estão virando moda não somente entre crianças, mas entre jovens e adultos também. Outra possibilidade é construir uma galeria virtual que poderá ser acessada pelos participantes do torneio.

Revisão

- Analisem se imagem e linguagem verbal estão coerentes e adequadas à finalidade da atividade.
- Examinem a estrutura das sentenças, a articulação entre elas, as regras de concordância, bem como a ortografia e a acentuação das palavras.

Edição

- Organizem a galeria de atletas, considerando o que foi combinado coletivamente.
- Ao final da produção, compartilhe o perfil que você produziu e explique por que a história escolhida é uma inspiração para sua vida.

INCLUSÃO SOCIAL PELO ESPORTE

DESAFIO CRIATIVO TEXTO DISSERTATIVO-ARGUMENTATIVO

Após todas as etapas, você irá sistematizar o que aprendeu em uma atividade com foco na escrita argumentativa, simulando uma proposta de redação do Enem.

Para isso, a partir da leitura dos textos motivadores seguintes e com base nos conhecimentos construídos ao longo de sua formação, redija um texto dissertativo-argumentativo sobre o tema “A promoção do esporte como ferramenta de inclusão social”, apresentando proposta de intervenção que respeite os direitos humanos. Selecione, organize e relacione, de forma coerente e coesa, argumentos, fatos e opiniões para defesa de seu ponto de vista.

Texto 1

Artigo 1 – A prática da educação física, da atividade física e do esporte é um direito fundamental de todos.

- 1.1 Todo ser humano tem o direito fundamental de acesso à educação física, à atividade física e ao esporte, sem qualquer tipo de discriminação com base em etnia, gênero, orientação sexual, língua, religião, convicção política ou opinião, origem nacional ou social, situação econômica ou qualquer outra.
- 1.2 A liberdade de desenvolver habilidades físicas, psicológicas e de bem-estar, por meio dessas atividades, deve ser apoiada por todos os governos e todas as organizações ligadas ao esporte e à educação.
- 1.3 Oportunidades inclusivas, assistivas e seguras para a participação na educação física, na atividade física e no esporte devem ser disponibilizadas a todos os seres humanos, em especial crianças de idade pré-escolar, pessoas idosas, pessoas com deficiência e povos indígenas.



BNCC

Competências gerais: 4, 7, 9, 10

Competências específicas: 1, 2, 3, 5

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG502), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP03), (EM13LP12), (EM13LP15)

Número de aulas previstas: 3

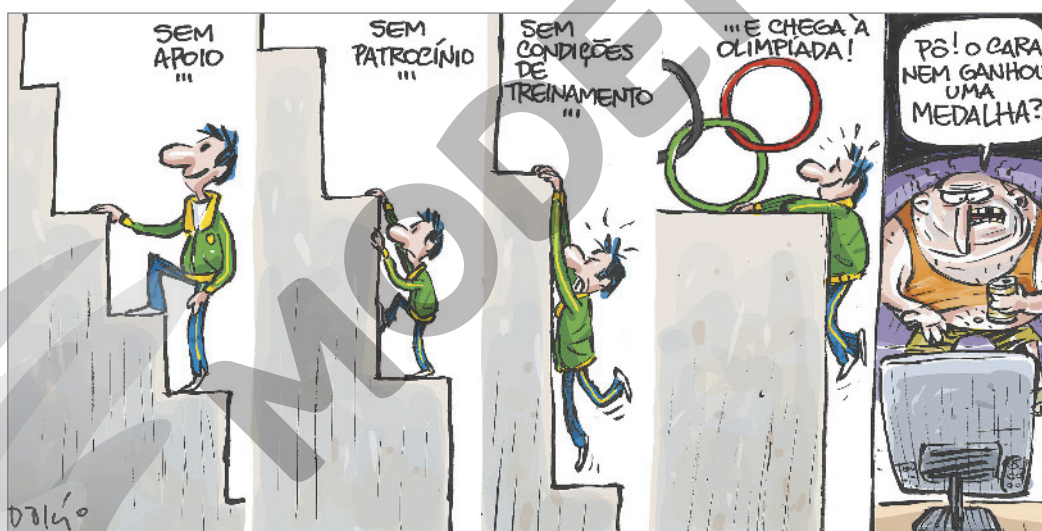
Professores(as) envolvidos(as):
Educação Física e Língua Portuguesa

O propósito desta atividade liga-se a práticas escolares de produção textual voltadas para o desempenho em vestibulares e no Exame Nacional do Ensino Médio, o que é uma necessidade da vida prática do estudante. O percurso da vivência possibilita que ele possa recuperar o que foi estudado e debatido até aqui como fundamentação argumentativa do seu texto, ou seja, todas as atividades servem de alimentação temática para o que o estudante irá escrever. Além disso, a proposta apresenta diferentes textos para serem analisados, permitindo a prática da leitura inferencial e o estabelecimento de relações intertextuais e interdiscursivas como estratégia para a construção argumentativa, o que requer também habilidades ligadas ao pensamento computacional, que visam compreender os princípios geradores de um problema para propor soluções. Retome o artigo da Unesco como parte dessa estratégia. Antes de iniciar a atividade, explore com a turma aspectos da escrita argumentativa e da tipologia dissertativo-argumentativa, conforme se apresenta no box Linguagem verbal.

- 1.4 É um direito de toda menina e de toda mulher ter oportunidades iguais de participar em todos os níveis e funções de supervisão e decisão na educação física, na atividade física e no esporte, seja para fins recreativos, para a promoção da saúde ou para o alto rendimento esportivo.
- 1.5 A diversidade da educação física, da atividade física e do esporte é uma característica fundamental do seu valor e atração. Jogos, danças e esportes, tradicionais e indígenas, também em suas formas modernas e emergentes, demonstram o rico patrimônio cultural do mundo e devem ser protegidos e promovidos.
- 1.6 Todos os seres humanos devem ter oportunidades plenas de alcançar um nível de realização que corresponda a suas capacidades e a seus interesses, por meio da educação física, da atividade física e do esporte.
- 1.7 Todos os sistemas de educação devem considerar o devido lugar e a importância da educação física, da atividade física e do esporte, para estabelecer um equilíbrio e fortalecer os vínculos entre as atividades físicas e os outros componentes da educação. Da mesma forma, eles devem assegurar que uma educação física inclusiva e de qualidade seja parte obrigatória do ensino primário e secundário, e que o esporte e a atividade física, na escola e em todas as outras instituições educativas, tenham um papel integral na rotina diária de crianças e jovens.

Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000235409_por>. Acesso em: 5 dez. 2019.

Texto 2



Charge de Dalcio publicada em 11 de agosto de 2012 no *Correio Popular*.

Texto 3

[...]

No esporte brasileiro são inúmeros os exemplos de superação, inclusão social e sucesso por meio do esporte. Se falarmos sobre futebol, logo lembramos de Ronaldo “Fenômeno”. Nascido na periferia do Rio de Janeiro numa família muito humilde, Ronaldo foi descoberto muito cedo e aos 17 anos já disputava sua primeira Copa do Mundo. No total foram quatro torneios mundiais pela seleção brasileira – vencendo dois – e três títulos de melhor jogador do mundo.

Outro ótimo exemplo é a pivô da seleção brasileira de basquete feminino, Bianca Araújo. A jovem de 18 anos era catadora de lixo nas ruas de Santo André, no ABC Paulista, desde os sete anos de idade, ao lado da mãe e do irmão. Aos 13 anos foi descoberta por acaso e viu sua vida mudar totalmente de rumo. Hoje, a menina de 1,91 m de altura é uma das promessas do basquete brasileiro.

O nadador paraolímpico Daniel Dias nasceu no dia 24 de maio de 1988, em Campinas, com má-formação congênita nos membros superiores e na perna direita. Atualmente ele é o maior medalhista do Brasil em Paraolimpíadas com 15 medalhas, sendo 10 de ouro (Pequim/2008 e Londres/2012). Além disso, é dono de 14 títulos mundiais e de seis recordes mundiais. Apaixonado por esportes, descobriu o paradesporto ao ver pela TV o nadador Clodoaldo Silva nos Jogos Paraolímpicos de Atenas/2004. Destaque na natação internacional desde 2006, nenhum atleta brasileiro já subiu tantas vezes ao topo do pódio em Jogos Paraolímpicos quanto Daniel.

Disponível em: <<http://www.euamoo brasil.org.br/noticia/o-esporte-como-ferramenta-de-inclusao-social>>. Acesso em: 5 dez. 2019.

Instruções:

- A redação deve ser uma dissertação, escrita de acordo com a norma-padrão da língua portuguesa.
- Escreva, no mínimo, 20 linhas, com letra legível.
- Não ultrapasse 30 linhas.

LINGUAGEM VERBAL

O texto dissertativo-argumentativo, em geral, é solicitado em vestibulares e no Enem, como estratégia para avaliar a compreensão leitora e escritora do estudante, já que envolve leitura e compreensão de uma proposta temática, sua articulação com conhecimentos desenvolvidos ao longo da escolarização e a construção de texto escrito argumentativo, com clareza, coesão, coerência e respeito à norma-padrão da língua portuguesa.

Para desenvolver esse tipo de texto, é necessário organizar sua forma de composição em três partes: introdução (contextualização/problematização do tema e apresentação da tese, isto é, do ponto de vista a ser defendido), desenvolvimento (argumentos que comprovam a validade da tese, tais como exemplos, dados concretos, analogias, citações de autoridades e outros) e conclusão (fechamento do texto com uma síntese ou, no caso do Enem, com uma proposta de intervenção para a questão discutida).

É imprescindível levar em conta que a dissertação deve ser um texto objetivo e, essencialmente, denotativo, por isso se recomenda o uso de terceira pessoa e vocabulário formal. No planejamento textual, é importante considerar quantos parágrafos serão produzidos e como será a sequência lógica entre eles. Cada parágrafo é uma unidade composicional do texto, com começo, meio, fim, e a relação entre os parágrafos refere-se à progressão temática entre os tópicos explorados em cada um deles. É fundamental observar recursos de coesão e coerência, como o uso de articuladores textuais e os processos de retomada e inserção de informações.

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Nesta dinâmica, apresente aos colegas o texto dissertativo-argumentativo produzido, fomentando uma discussão sobre os diferentes pontos de vista, bem como identificando ideias e princípios complementares. Resgatem, nessa conversa, a ideia de esporte e lazer como direitos humanos. Discutam qual é a contribuição dessa perspectiva para fazer do esporte um instrumento mobilizador de uma cultura de paz e como isso pode ser levado para nossas relações cotidianas. Além disso, levante dúvidas e comente outros aspectos que considerou importantes nesta vivência.



VICENTE MENDONÇA

As respostas são pessoais. Compreender o esporte como um direito humano, sobretudo, permite a sua democratização, o que seria necessário para disseminar os valores de paz e união que se almejam na prática esportiva. Para isso, a inclusão de todos é fundamental, sendo necessárias ações governamentais e institucionais, bem como o envolvimento de todos os cidadãos com o esporte, desde o reconhecimento e a valorização dos nossos atletas em sua diversidade, até a própria prática esportiva. Espera-se que os estudantes reflitam que, além dos valores e princípios do esporte, há questões socioemocionais que precisam ser levadas em conta em nossas relações no cotidiano, como o equilíbrio emocional e a resiliência, a disciplina e o foco etc. Esses e outros aspectos envolvem tanto o cuidado de si como do outro, o que pode auxiliar na constituição de uma convivência mais pacífica.

ESPORTE: AUTOCUIDADO, CULTURA E CONVIVÊNCIA

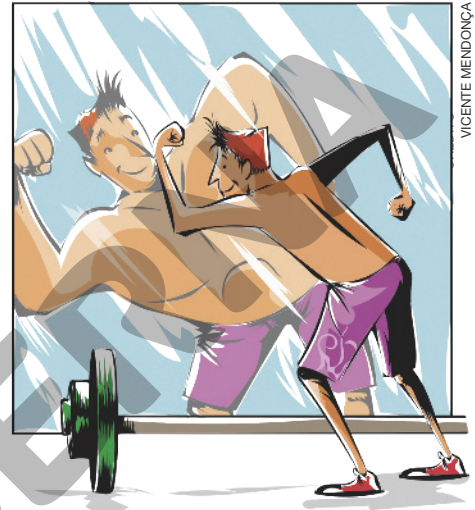
Esta etapa consiste em nova atividade de debate, que visa a uma discussão sobre o esporte como culto ao corpo ou como autocuidado. Retome as indicações sobre o gênero apresentadas na Vivência 1. Nesse caso, o enfoque do debate é deliberar conclusões coletivas em torno da temática discutida.

CULTO AO CORPO OU AUTOCUIDADO?

O esporte é uma das mais importantes formas de expressão humana. Como prática corporal, ele pode se relacionar ao nosso processo de autoconhecimento, já que permite vivenciar experiências físicas, sensoriais, emocionais, enfim, uma série de aspectos que são constitutivos da nossa identidade. Buscar, por meio do esporte, saúde, bem-estar, longevidade, autoestima e equilíbrio envolve o cuidar de si na perspectiva mental, física e emocional.

Contudo, na atualidade, o esporte tem sido uma espécie de palco performático, pelo qual as pessoas passam a ostentar a própria aparência nas redes sociais, como símbolo de supostos padrões de beleza e estilo de vida. Quando isso ocorre, o esporte torna-se um fator de distanciamento de nós mesmos, já que o **parecer** se torna mais importante do que o **ser**.

Nesta atividade, vamos debater tais ideias para construir, coletivamente, uma reflexão sobre de que modo temos nos relacionado com a prática esportiva em nosso cotidiano.



VICENTE MENDONÇA

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

BNCC

Competências gerais: 4, 7, 9, 10

Competências específicas: 1, 2, 3, 5

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG502), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP12), (EM13LP16)

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as):
Educação Física e Língua Portuguesa

ATIVIDADE EXPERIMENTAL DEBATE

Professor(a), no **Suplemento para o professor**, há sugestões de encaminhamentos para as questões que compõem o debate proposto.

Nesta atividade, como na Vivência 1, o debate terá finalidade deliberativa, ou seja, apresentar conhecimentos e saberes sobre esporte, autocuidado e culto ao corpo e à aparência, para construir uma resposta coletiva aos seguintes questionamentos:

1. O que diferencia o culto ao corpo e à aparência do autocuidado?
2. Por que o esporte, vinculado ao culto ao corpo, pode nos distanciar de nós mesmos?
3. E por que o autocuidado pode nos aproximar de nossa verdadeira essência?
4. Com foco na prática esportiva, em que situações da vida observamos o culto à aparência e o autocuidado?
5. De que modo temos nos relacionado com a prática esportiva?
6. Como desenvolver a prática do autocuidado no que se refere ao esporte?

Para o debate, elejam alguns estudantes para serem os escribas da turma e registrem na lousa os principais pontos levantados durante a discussão. Todos poderão apresentar suas reflexões e também direcionar questionamentos aos colegas a partir da análise dos argumentos apresentados, tendo como foco construir um entendimento comum.

O(a) professor(a) será o(a) moderador(a) e determinará tempo de exposição ou resposta. A regra geral é que cada participante tenha o direito de falar em determinado momento, sendo fundamental a escuta atenta realizada pelos outros participantes. O objetivo é construir coletivamente uma reflexão sobre como fazemos uso da prática esportiva em nosso cotidiano e de que modo podemos desenvolver a prática do autocuidado.

TAI CHI CHUAN: EQUILÍBRIO ENTRE CORPO E MENTE

JUNTO & MISTURADO ARTE MARCIAL DE ORIGEM CHINESA

O *tai chi chuan*, ou simplesmente *tai chi*, é uma arte marcial da cultura milenar chinesa com foco no trabalho interior, considerando o fluxo energético do corpo humano. Trata-se de uma arte de autodefesa, constituída por uma sequência de movimentos suaves e lentos, muitos deles baseados em elementos da natureza: mar, terra, nuvem, grou, macaco etc. O foco é a união da consciência e dos movimentos do corpo, sendo valorizadas a flexibilidade, lentidão, continuidade, firmeza e suavidade, para, assim, revitalizar e reequilibrar corpo e mente.

A filosofia do *tai chi chuan* vincula-se ao Taoísmo, cujas origens remontam a mais de 5.000 anos. Dessa visão filosófica, o *tai chi* incorpora a valorização da liberdade, da alegria e da espontaneidade no cuidado de si, vinculando-se a princípios de justiça, solidariedade, educação e amor pela verdade, em relação ao ser no mundo.

No *tai chi*, denomina-se a energia do corpo humano de *chi kung*, sendo ela a base da nossa saúde. O objetivo da prática do *tai chi chuan* é promover o fluxo adequado dessa energia no corpo, de modo que nosso sistema imunológico permaneça em pleno vigor, equilibrando todos os campos energéticos da atividade humana, mental ou física.

Veja a sequência de movimentos para uma prática abreviada de *tai chi chuan*. Com a orientação do(a) professor(a), ensaiem alguns movimentos. Depois compartilhem o que sentiram durante a prática, destacando em que se identificaram e o que não foi positivo.

BNCC

Competências gerais: 4, 7, 8, 9, 10

Competências específicas: 1, 3, 5

Habilidades: (EM13LGG501), (EM13LGG502), (EM13LGG503)

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a):
Educação Física

Se for possível, os estudantes podem acessar algum vídeo ou instalar algum aplicativo relacionado ao *tai chi chuan*, para levantar conhecimentos antes da realização da atividade. No **Suplemento para o professor**, há mais orientações sobre o trabalho com diferentes lutas na Educação Física, enfocando o *tai chi chuan*.

CIBERCULTURA

Existem vários aplicativos para aprender os movimentos de *tai chi chuan*, muitos com vídeos, imagens e até animações 3-D, para diferentes sistemas operacionais. Além disso, há diferentes canais de vídeos que orientam tal prática corporal, além de discutirem os princípios filosóficos que a fundamentam.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

ALEX COI

 Abertura.	 Acariciar a crina do cavalo selvagem (três vezes).	 Garça branca abre as asas.	 Escovar o joelho e empurrar (três vezes).	 Tocar a harpa.	 Repelir o macaco (quatro vezes).	 Segurar a bola, afastar.
 Segurar a cauda do pássaro.	 Comprimir-se, sentar-se.	 Abrir e puxar – repetir os quatro movimentos para a direita.	 Chicote simples.	 Mãos como nuvens para a esquerda.	 Chicote simples novamente, palmada alta no cavalo.	 Chutar com o calcanhar direito.
 Levar o tigre sobre a montanha.	 Virar.	 Chutar com o calcanhar esquerdo.	 Serpente rasteja pela grama.	 Ficar em uma perna, repetir no lado direito.	 Vaivém, ida e volta.	 Agulha no fundo do mar.
 Abanar na parte de trás.	 Girar.	 Punho direito para trás.	 Defender e socar.	 Fim aparente.	 Cruzar as mãos.	 Fechamento.

Esquema elaborado com base em: <<http://www.egreenway.com/taichichuan/short.htm>>. Acesso em: 29 nov. 2019.

CAPOEIRA: TRIÁDE DANÇA-ARTE-ESPORTE

De matriz africana, a capoeira é uma expressão artística que pertence ao patrimônio cultural imaterial do Brasil. Ela compreende elementos esportivos (artes marciais) e artísticos (dança, música), constituindo-se como prática cultural muito popular em nosso país. Existe uma hierarquia que organiza os grupos de capoeira como uma família, em que há mestres e discípulos.

BNCC

Competências gerais: 3, 4, 7, 8, 9, 10

Competências específicas: 5, 6

Habilidades: (EM13LGG501), (EM13LGG502), (EM13LGG503), (EM13LGG604)

Número de aulas previstas: 3

Professores(as) envolvidos(as):
Educação Física e Arte

LEITURE-SE ARTIGO INFORMATIVO

Para compreender melhor a capoeira como prática corporal, vamos ler parte de um dossiê publicado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan).

Desafio de leitura

Avaliar de que modo a prática da capoeira pode contribuir para o autocuidado e para promover a convivência e a interculturalidade.

Roda de Capoeira

A Capoeira é uma prática cultural afro-brasileira multifacetada e multidimensional. Ao mesmo tempo em que é luta, também é dança, é compreendida como folclore, como esporte e até como arte. Mas, independente de sua classificação, carrega uma filosofia ancestral. Originada no século XVII, período escravocrata, desenvolveu-se como um modo de sociabilidade e solidariedade construída pelos africanos escravizados, uma estratégia social para lidarem com o controle e a violência. Hoje, é um dos maiores símbolos da identidade brasileira e está presente em mais de 160 países.

[...] Lista Representativa do Patrimônio Cultural Imaterial

A “roda” é um elemento estruturante da Capoeira. É onde acontece o “jogo”. As duas dimensões sempre estão presentes: o lado lúdico da festa, da brincadeira e o outro da resistência, da reação contra o sistema opressor. Os capoeiristas cantam e batem palmas. Tocam-se instrumentos percussivos. No centro, duplas jogam revezando-se. Os movimentos são de muita destreza. Podem ser sutis, vigorosos e até acrobáticos.

Os passos são muito difíceis e demonstram agilidade e habilidades incríveis com o corpo. A beleza e a energia da música e dos movimentos conquistam e seduzem os participantes e o público.

A Roda de Capoeira é um espaço profundamente ritualizado, congrega cânticos e gestos que expressam uma visão de mundo, uma hierarquia, um código de ética, que revelam companheirismo e solidariedade. A roda é uma metáfora da vastidão do mundo. Com suas alegrias e adversidades. A mudança constante. É na

Roda de Capoeira que se formam e se consagram os grandes mestres, se transmitem e se reiteram práticas e valores tradicionais afro-brasileiros.

A Roda de Capoeira expressa a história de resistência negra no Brasil, durante e após a escravidão. Seu reconhecimento como patrimônio demarca a conscientização sobre o valor da herança cultural africana. Herança esta que, no passado, foi reprimida e discriminada. Inclusive com práticas – como a Roda de Capoeira – oficialmente criminalizadas durante um período da história do Brasil.

A inscrição na lista atuará como uma ação afirmativa de escopo ampliado. Tanto nacionalmente como internacionalmente será o reconhecimento de sua importância como símbolo de resistência e de combate ao racismo e outras formas de opressão. Com isso, outras formas de expressão semelhantes e os demais patrimônios afrodescendentes também merecerão um tratamento igualitário.

Os sentidos da Roda de Capoeira

A Roda de Capoeira tem função coesiva: forma redes de sociabilidade, gera identidades comuns e laços de cooperação entre seus integrantes. É o lugar de socialização de conhecimentos e práticas; de aprender e aplicar saberes, testar limites e invenções, reverenciar os mais velhos e improvisar novos cânticos e movimentos. Metaforicamente representa a roda do mundo, a roda da vida, onde há lugar para o inesperado, onde ora se ganha ora se perde.

A roda também tem a função de difundir os símbolos e valores relacionados à diáspora africana no território brasileiro. Leva a mensagem de resistência

sobre o sistema escravagista. O carisma e competência dos mestres, as habilidades e o vigor dos praticantes constantemente atraem novos participantes em todo o mundo. A roda é divulgada como símbolo da brasilidade. Considerada capaz de estabelecer o diálogo entre diferentes povos e nações.

Os Detentores

A Roda de Capoeira é formada por um grupo de pessoas composto pelo Mestre, pelo contramestre e seus discípulos (alunos). Homens ou mulheres podem ocupar qualquer uma das funções, desde que tenham passado pelos rituais específicos.

O Mestre é o grau mais alto na hierarquia da Roda de Capoeira. A ele todos devotam admiração e respeito. É o mantenedor da cultura, o guardião de todos os saberes da roda. É o responsável por ser o exemplo de conduta; por ensinar o repertório de saberes; e pela manutenção da organização, mobilização, genealogia

e memória social. O Mestre mantém o grupo coeso e subordinado a um código ritual, distribuindo posições de comando e funções. É o Mestre que, em geral, toca o berimbau principal, inicia os cânticos, comanda o tempo e o ritmo do jogo, autoriza a entrada de pessoas externas e conduz os rituais de iniciação e passagem. O Mestre irá reconhecer os estudantes mais aplicados e destacará aqueles com as habilidades necessárias para, futuramente, se tornar um mestre.

A Performance na Roda de Capoeira

Todos os integrantes da roda devem saber tocar os instrumentos (berimbau, pandeiro, agogô, caxixi, atabaque e reco-reco), cantar um repertório comum de cânticos, improvisar melodias e canções, conhecer e respeitar os ritos, cosmologias, hierarquias e códigos de ética e conduta, confeccionar o berimbau e outros instrumentos e, ainda, executar um imenso conjunto de movimentos, passos, golpes e contragolpes.

Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Roda%20de%20Capoeira%20-%20Patrim%C3%B4nio%20Mundial%20Imaterial%20-%20Brasil%202014.pdf>>. Acesso em: 30 nov. 2019.

Interpretação Leia, no **Suplemento para o professor**, informações que orientam a realização das atividades.

1 Coletivamente, identifiquem os seguintes pontos no texto:

- a origem e as transformações históricas da capoeira;
- o significado cultural e filosófico da capoeira;
- os elementos técnicos e táticos básicos da capoeira.

Apreciação e ideias

2 Em grupos, conversem sobre os princípios éticos e valores da capoeira.

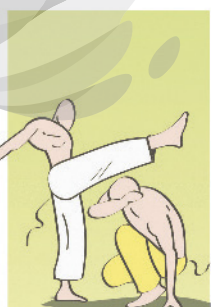
Experimentação

3 A seguir, observe alguns movimentos básicos da prática da capoeira. Depois, realize a sequência conforme a orientação do(a) professor(a).

GOLPES BÁSICOS DA CAPOEIRA



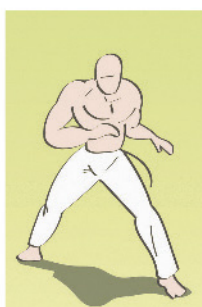
Aú
Movimento de deslocamento que funciona como esquiva contra golpes de rasteira. Também conhecido como "estrela".



Benção
Chute frontal, atingindo o adversário com a sola do pé.



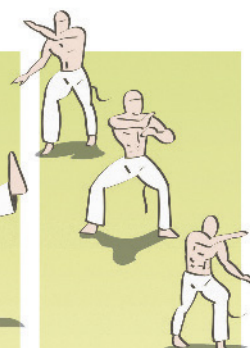
Negativa
Movimento de esquiva em que o praticante se abaixa até ficar rente ao solo, com uma perna estendida e a outra flexionada.



Meia-Lua
Chute com a canela, em que o corpo dá um giro de 360 graus por trás.



Armada
Chute com o lado externo do pé, em que o corpo dá um giro de 360 graus.



Ginga
É a fase inicial da capoeira, com ênfase nos movimentos dos braços e pernas. Os golpes do jogo partem da ginga.

4 Agora, a partir do que conheceram sobre a capoeira com a orientação do(a) professor(a) de Arte, elaborem uma *performance* artística utilizando os movimentos aprendidos, elementos para compor uma apresentação. Para isso, organizem-se em grupos e:

- estabeleçam um conceito para a *performance*, ou seja, o que ela buscará representar;
- escolham a música e os movimentos a serem utilizados;
- componham uma sequência de movimentos que simbolize o conceito estabelecido.

Avaliação

- Discutam por que a capoeira pode ser considerada uma tríade entre dança, arte e esporte.
- Enumerem aspectos que demonstrem a contribuição da capoeira para o autocuidado, a convivência e a interculturalidade.

CIBERCULTURA

Em 2014, o Comitê Intergovernamental para a Salvaguarda aprovou, em Paris, a Roda de Capoeira como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade, uma conquista para a cultura brasileira. No *site* do Iphan, é possível encontrar mais informações sobre a capoeira, além do vídeo que conta história, princípios éticos, características, movimentos etc.

Reprodução do *site* do Iphan:
<<http://portal.iphan.gov.br/videos/detalhes/20>>.
Acesso em: 16 jan. 2020.



BNCC

Competências gerais: 4, 7, 8, 9, 10

Competências específicas: 1, 3, 5

Habilidades: (EM13LGG501), (EM13LGG502), (EM13LGG503)

Número de aulas previstas: 3

Professor(a) envolvido(a): Educação Física

TCHOUKBALL: ESPORTE DA PAZ

JUNTO & MISTURADO REGRAS DE MODALIDADE ESPORTIVA

Nesta etapa, vamos conhecer uma modalidade ainda pouco difundida no Brasil e que foi considerada pela ONU, em 2001, como esporte da paz. Para descobrir o motivo dessa denominação, vocês irão pesquisar as regras que envolvem tal prática esportiva.

Antes de iniciar, leia um texto informativo, publicado no *site* da Associação Brasileira de Tchoukball, que relata um pouco da história dessa modalidade esportiva.

A história do tchoukball

O tchoukball nasceu dos pensamentos do **Dr. Hermann Brandt** durante os anos 1960. No decorrer de seu trabalho, esse médico de Genebra se deparou com um grande número de atletas que se lesionavam durante a prática esportiva. Ele percebeu, entre outras coisas, que esses traumas se deviam aos movimentos que não eram adaptados à fisiologia humana ou às várias formas de agressividade encontradas em certos esportes. Essa realidade diária aumentou suas preocupações a respeito do valor educativo dos esportes modernos. Portanto, temendo os abusos dos esportes, o Dr. Brandt decidiu criar, por meio do tchoukball, um

esporte que permitisse que o indivíduo adquirisse e mantivesse um duradouro equilíbrio físico, mental e social. Destacando-se por sua abordagem puramente educativa, o tchoukball procura tornar possível o sonho do Dr. Brandt, ou seja, que o esporte deva “contribuir para a construção de uma sociedade humana digna”.

Tchoukball, um esporte que permite ao indivíduo melhorar o nível físico assim como os níveis psicológicos e sociais.

As regras do tchoukball contam com resultados de estudos da fisiologia, da psicologia e da sociologia para obter um jogo definitivamente construtivo. Portanto, como todo ato de perturbação ou obstrução de jogo é proibido, o jogador de tchoukball – no ataque ou defesa – pode desenvolver quase todos os movimentos possíveis sem temer ser impedido intencionalmente ou involuntariamente pelo adversário. Além disso, apenas o sucesso de combinações táticas e movimentos técnicos permite vencer o jogo. Comportamentos antidesportivos são proibidos.

Contudo, o tchoukball possui características que o faz ideal para todos os níveis de disciplina (esporte competitivo, esporte para todos e esporte educacional).

Com relação às habilidades físicas, o tchoukball permite:

1. Desenvolver a destreza individual dos jogadores, dando a estes a oportunidade de praticar movimentos de arremesso e recepção em condições favoráveis, já que as regras excluem o tempo todo intervenções diretas do adversário. Portanto, todos podem desenvolver esses movimentos básicos e apresentá-los sem obstáculos e de acordo com suas capacidades.
2. Melhorar a percepção espacial e senso de orientação enquanto o jogador que busca marcar o ponto na verdade mira em uma parte da quadra que está atrás dele, podendo marcar em um ou outro quadro.
3. Trabalhar o corpo, assim como outros esportes, e melhorar as funções cardiovasculares e neuromusculares. Se bem praticado, o tchoukball se torna um esporte realmente intenso e dinâmico.

Psicologicamente e socialmente, o tchoukball permite:

1. Desenvolver o espírito de tomadas de decisão de todo atleta e reforçar as responsabilidades individuais. Quando um jogador pega a bola, somente ele pode decidir o que fazer, seja um passe ou um arremesso, e assim precisa aceitar seus eventuais erros. Após um arremesso falho, ele dará um ponto a outra equipe, e após um erro de passe a bola irá para a equipe adversária. Assim, todo jogador precisa dar seu melhor em todas as situações.
2. Apresentar um comportamento tático dentro de um contexto de relações sociais que favoreça o respeito pelo adversário. Além disso, o jogador não pode marcar um ponto em uma ação individual (obrigação do passe!).

Entretanto, algumas vezes as regras do tchoukball podem ser adaptadas e simplificadas para o ensino do jogo aos iniciantes. Nota-se, contudo, que toda alteração deve conservar o espírito e valor pedagógico do tchoukball. É imperativo, logo, que se mantenha, em primeiro lugar, a proibição de atrapalhar o jogo da equipe adversária e, em segundo lugar, as regras de pontuação.

Disponível em: <<http://www.tchoukball.esp.br/page.php?tipo=11>>. Acesso em: 2 dez. 2019.

1. Espera-se que os estudantes compreendam que não é possível realizar nenhum tipo de interferência na ação do adversário, deixando-o com liberdade de agir. Ganha o jogo quem tiver a melhor tática e estratégia para pontuar, buscando a excelência de suas próprias ações e o trabalho em equipe. Exatamente por não permitir o contato físico entre os jogadores, o que reduz de forma significativa qualquer tipo de violência ou agressão, a modalidade é considerada o esporte da paz. Além disso, é vetado qualquer tipo de provocação verbal entre os jogadores.

1 Quais fundamentos gerais do tchoukball o fazem ser considerado o esporte da paz?

2 Pesquise as regras do tchoukball para posterior discussão com os colegas.

Recomendamos o site da Associação Brasileira de Tchoukball (<<http://www.tchoukball.esp.br>>; acesso em: 24 jan. 2020) para a pesquisa, no qual é possível explorar as regras da modalidade.

3 O(A) professor(a) vai organizar uma partida de tchoukball. Observe atentamente as orientações e possíveis adaptações que possam ser necessárias ao contexto da escola.

3. Caso não seja possível realizar uma partida de tchoukball, sobretudo por causa do equipamento que consiste nas grades de resistência, pode-se utilizar os princípios do jogo, adaptando-os em um outro formato. O mais importante é que os estudantes vivenciem a regra de não poder interferir na ação do adversário, bem como a criação de estratégias de passes e posicionamento na quadra, construindo uma perspectiva analítica e atenta das próprias necessidades e do time.



Partida de tchoukball em Milão, Itália, 2019.

BNCC

Competências gerais:
4, 7, 9, 10

Competências específicas:
1, 2, 3, 5

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG102), (EM13LGG104),
(EM13LGG201), (EM13LGG301),
(EM13LGG302), (EM13LGG502),
(EM13LP01), (EM13LP02),
(EM13LP12), (EM13LP15),
(EM13LP16)

Número de aulas previstas: 2

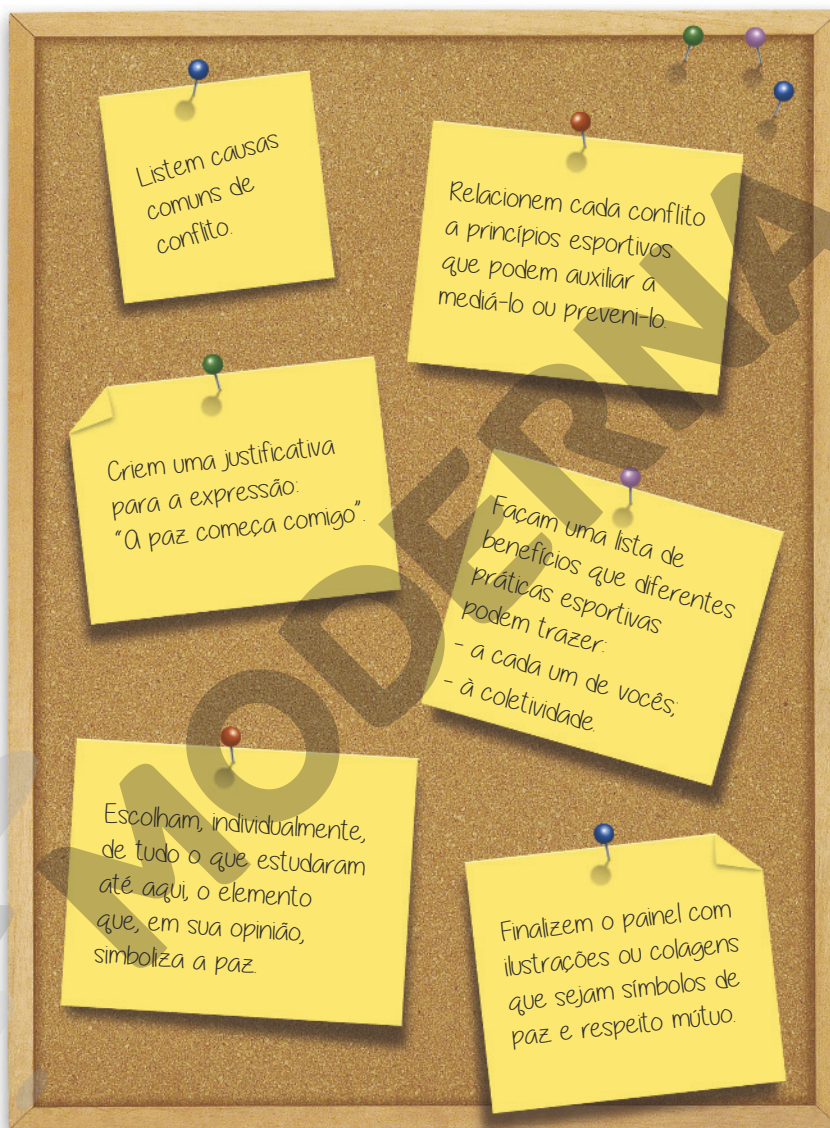
Professores(as) envolvidos(as):
Educação Física e Língua
Portuguesa

ESPORTE: A PAZ COMEÇA COMIGO

MÃOS DADAS PAINEL COLABORATIVO

Leia, no **Suplemento para o professor**, sugestões de encaminhamento para esta atividade.

Nesta etapa, você irá retomar as práticas corporais que pôde conhecer e/ou aprimorar, para refletir sobre autoconhecimento, cooperação e resolução de conflitos, a partir das premissas das modalidades esportivas estudadas. Para isso, vamos construir um painel colaborativo, seguindo os passos a seguir.



PAULO MANZI

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Nesta roda de experiências, você vai refletir sobre mais algumas questões e compartilhar as respostas com os colegas.

1. Como você se sentiu com a prática do *tai chi chuan*?
2. Para você, a capoeira é um esporte, luta ou arte?
3. Você concorda com a classificação do *tchouckball* como esporte da paz? Explique.
4. Essas práticas corporais podem ser consideradas inclusivas? Por quê?
5. Com qual das práticas corporais você mais se identificou? Por quê?

As respostas são pessoais. O objetivo é que os estudantes interpretem tais práticas como formas de autocuidado, integração cultural e respeito ao outro, portanto, como práticas corporais e esportivas inclusivas. Destaque que tanto o cuidado de si como o cuidado com o outro são premissas fundamentais para uma cultura pacífica e compassiva.

BNCC

Competências gerais:
4, 7, 8, 9, 10

Competências específicas:
1, 3, 5

Habilidades: (EM13LGG501),
(EM13LGG502), (EM13LGG503)

Número de aulas previstas: 6

Professor(a) envolvido(a):
Educação Física

OLIMPIADAS COOPERATIVAS: ESPORTE E CULTURA DE PAZ

As atividades desta vivência são voltadas integralmente ao produto final. Todas são constituídas com explicações detalhadas, de modo processual, sendo flexíveis ao contexto da turma e da escola, caso precisem ser adaptadas.

JOGOS COOPERATIVOS E SEMICOOPERATIVOS

Nesta vivência, vamos planejar um torneio esportivo cooperativo na escola. Para isso, será necessário pesquisar tipos de jogos, bem como refletir sobre as etapas do torneio e os elementos simbólicos a serem produzidos.

Para iniciar o planejamento do torneio, será importante, primeiramente, pesquisar os diferentes jogos cooperativos e semicooperativos que farão parte do evento. Para isso, sigam as orientações a seguir.



Atletas em corrida de revezamento de 4 × 100 metros em Barcelona, Espanha, 2012.

Leia, no **Suplemento para o professor**, especificações para a realização desta etapa.

ATIVIDADE EXPERIMENTAL PESQUISA E SELEÇÃO DE JOGOS

- 1 Formem grupos para realizar a pesquisa.
- 2 Cada grupo vai pesquisar um jogo cooperativo ou semicooperativo.
- 3 O grupo deverá analisar o jogo, considerando: categoria (cooperativo ou semicooperativo; com ou sem vencedor); faixa etária a que se destina; jogabilidade (cooperação entre times; cooperação entre jogadores de um mesmo time; multijogadores – um continua de onde o outro parou – e outras possibilidades).
- 4 Após a seleção, o grupo deve escrever as regras do jogo, considerando:
 - nome;
 - categoria;
 - objetivo;
 - duração;
 - recursos necessários;
 - local apropriado;
 - preparação;
 - desenvolvimento;
 - aprendizado envolvido.
- 5 Após a pesquisa, façam uma apresentação dos jogos para a classe, considerando:
 - as razões que motivaram a escolha;
 - as relações dos jogos escolhidos com a inclusão e a cultura de paz;
 - os benefícios que os jogos trazem aos participantes.

MEU TIME É DEZ: O FUNDAMENTAL É COOPERAR

MÃOS DADAS COMPOSIÇÃO DOS TIMES E SÍMBOLOS DO TORNEIO

Leia, no **Suplemento para o professor**, especificações para a realização desta etapa.

Nesta etapa, serão planejadas premissas que regerão a composição dos times, em uma perspectiva inclusiva e cooperativa, bem como os elementos simbólicos do torneio e de cada equipe. Para isso, considerem as questões a seguir.



Grupo de pessoas em escalada de montanha (2018), representando um verdadeiro trabalho em equipe.

LOVETHEWIND/ISTOCK/GETTY IMAGES

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

BNCC

Competências gerais:
4, 7, 9, 10

Competências específicas:
1, 2, 3, 5, 6

Habilidades:
(EM13LGG101),
(EM13LGG102),
(EM13LGG104),
(EM13LGG201),
(EM13LGG301),
(EM13LGG302),
(EM13LGG502),
(EM13LGG604),
(EM13LP01),
(EM13LP02),
(EM13LP12),
(EM13LP15),
(EM13LP16),
(EM13LP25)

Número de aulas previstas: 6

Professores(as) envolvidos(as):
Educação Física,
Língua Portuguesa
e Arte

- 1 Como os times serão organizados na perspectiva da inclusão e da diversidade?
- 2 Como será o manifesto do *fair play* a ser adotado no torneio?
 - a) Especifiquem os valores e atitudes que deverão fazer parte do torneio.
 - b) Produzam um Termo de Compromisso que deverá ser assinado por todas as equipes participantes. Orienta os estudantes a pesquisar tipos e estilo de Termo de Compromisso para servir como base na produção.
- 3 Qual será o lema e o juramento dos atletas?
 - a) Pode-se pesquisar frases inspiradoras de filósofos, artistas, atletas etc.
 - b) A partir das frases, escrevam uma regra de ouro que relacione a mensagem aos princípios do *fair play*. Esse será o lema.
 - c) Para o juramento, considerem os principais itens do Termo de Compromisso e façam uma síntese.
- 4 Como será a identidade do torneio?
 - a) Haverá um logotipo? O que ele vai simbolizar?
 - b) Quais serão as mascotes do evento? Como elas serão representadas?

PLANEJAMENTO: DA ABERTURA AO ENCERRAMENTO

MÃOS DADAS PRINCÍPIOS ORGANIZATIVOS GERAIS PARA O TORNEIO

Leia, no **Suplemento para o professor**, especificações para a realização desta etapa.

Nesta etapa, os grupos darão continuidade ao planejamento do torneio, considerando regulamento geral, composição das cerimônias, arbitragem e premiação.

1. Regulamento dos jogos

- Revejam os regulamentos dos jogos selecionados.
- Criem uma tabela de pontuação para auxiliar a arbitragem.

2. Arbitragem

- Criem um sistema para reconhecer atitudes de *fair play* e que corroborem os valores estabelecidos.
- Elejam um fotógrafo oficial para o evento (ou mais), que ficará responsável por registrar momentos inspiradores do torneio.

3. Premiação

- O ideal é que todos os participantes possam receber um certificado.
- Para os primeiros colocados, o prêmio deve estar relacionado ao princípio da cooperação.
- Os prêmios podem se referir também aos destaques da competição, considerando, sobretudo, os itens do Termo de Compromisso produzido.

4. Cerimônias

- Especifiquem como será a abertura, o encerramento e a entrega das premiações.
- Considerem a importância de imprimir ao torneio um caráter oficial, por exemplo, hasteando a bandeira e cantando o hino nacional na abertura.
- Em algum momento, é fundamental que seja feito o juramento por todos os atletas.

5. Programação

- Cronograma: será um dia olímpico ou mais?
- Ordem dos jogos: qual será a sequência das atividades e o horário de realização de cada modalidade?
- Plateia: quem assistirá ao evento?
- Espaço: como os locais para os jogos serão reservados?

INSCRIÇÕES E DIVULGAÇÃO

MÃOS DADAS CARTAZES E FICHA DE PARTICIPAÇÃO

Leia, no **Suplemento para o professor**, especificações para a realização desta etapa.

Nesta etapa, você planejará como serão as inscrições para o torneio e sua divulgação. Para isso, criará dois protótipos: uma ficha de participação e um modelo de cartaz, para serem avaliados por todo o grupo na apresentação desse planejamento.

1. Ficha de participação

Para realizar as inscrições, recomendamos o uso de algum recurso digital, como aplicativos ou *sites* que organizam eventos, com várias opções de recursos gratuitos. Caso não seja possível, realizem um período de inscrições, no qual os estudantes depositarão em uma urna sua ficha de participação. Na ficha deve constar: nome do time, participantes, modalidade(s) escolhida(s), grito da torcida.

2. Cartazes de divulgação

Para produzir os cartazes de divulgação do torneio cooperativo na escola, primeiramente, pesquisem cartazes oficiais de Olimpíadas que podem servir de inspiração. Em posse de materiais de consulta e de ideias, iniciem o planejamento.

O foco é criar cartazes impressos, porém, se o grupo decidir criar outro tipo de peça, como áudio ou vídeo, por exemplo, conversem com o(a) professor(a) sobre como viabilizar essa produção.

Planejamento e textualização

- Considerem o logo e as mascotes já definidos, bem como lema e juramento, que podem ser referidos no cartaz.
- A partir desses aspectos, criem uma identidade visual para o cartaz, embasando-se nas premissas da cooperação e da inclusão.
- Na composição das peças, considerem o uso de cores, imagens, tamanho e tipo de letras, bem como recursos de persuasão, como uso de verbos no imperativo, marcas de interlocução e escolha de palavras que chamem a atenção do público-alvo.

Cartaz ou *banner* de divulgação refere-se a um texto publicitário que é veiculado por empresa ou instituição pública, interna ou externamente, com o objetivo de difundir a realização de determinado evento ou ação. Nesse gênero, é comum o emprego de diferentes linguagens, sobretudo a imagética e a verbal, no caso de peças impressas. Além disso, assume tom apelativo, por meio de recursos persuasivos, como imperativo e marcas de interlocução, que visam levar o público-alvo a comparecer ao evento ou a se inscrever nele.

BNCC

Competências gerais:
4, 5, 7, 9, 10

Competências específicas:
1, 2, 3, 5

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG502), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP12), (EM13LP15), (EM13LP16)

Número de aulas previstas: 6

Professores(as) envolvidos(as):
Educação Física e Língua Portuguesa

BNCC

Competências gerais:
4, 7, 9, 10

Competências específicas:
1, 2, 3, 5, 7

Habilidades: (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG104), (EM13LGG201), (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG502), (EM13LGG703), (EM13LP01), (EM13LP02), (EM13LP12), (EM13LP15), (EM13LP16)

Número de aulas previstas: 6

Professores(as) envolvidos(as):
Educação Física e Língua Portuguesa

Os estudantes precisam divulgar todas as modalidades envolvidas, destacando o número de participantes por equipe. A ideia é que ocorram jogos coletivos e também aqueles em que cada equipe indicará representantes. Caso seja possível utilizar algum aplicativo nas inscrições, podem ser feitas a tabela de jogos e o cronograma, bem como o gerenciamento dos resultados.



Posterior oficial dos Jogos Olímpicos de 1920 em Anvers (Antuérpia), Bélgica, 1920.

Nesta apresentação, pode haver um momento para discutir a viabilidade do torneio e como será o processo de realização. É provável que os estudantes tenham envolvido outras áreas, além das Linguagens; por isso, será fundamental organizar a apresentação para outras turmas e professores.

BNCC

Competências gerais:
4, 5, 7, 9, 10

Competências específicas:
1, 2, 3, 5, 7

Habilidades: (EM13LGG101),
(EM13LGG102), (EM13LGG104),
(EM13LGG201), (EM13LGG301),
(EM13LGG302), (EM13LGG502),
(EM13LGG703), (EM13LP01),
(EM13LP02), (EM13LP12),
(EM13LP15), (EM13LP16),
(EM13LP35)

Número de aulas previstas: 4
Professores(as) envolvidos(as):
Educação Física, Arte, Língua
Inglês e Língua Portuguesa

Revisão

- Analisem se as peças estão adequadas à finalidade do cartaz, bem como ao público-alvo: a comunidade escolar.
- Observem a estrutura das sentenças e a articulação entre elas, as regras de concordância, bem como a ortografia e a acentuação das palavras.

Edição

- Os cartazes poderão ser confeccionados manualmente ou em programas de edição, caso estejam disponíveis a todos, havendo, nesse caso, a necessidade de verificar também a possibilidade de impressão.

Divulgação

- Após a realização desta etapa e das seguintes, espalhem os cartazes, colocando-os em pontos de destaque na escola. Não se esqueçam de verificar os locais que podem receber a fixação desse tipo de material.

APRESENTAÇÃO DO TORNEIO

MÃOS DADAS EXPOSIÇÃO ORAL

Leia, no **Suplemento para o professor**, mais especificações para a realização desta etapa.

Quando o torneio estiver planejado, vocês apresentarão para os(as) colegas e professores(as) as propostas de jogos e de atividades cooperativas que serão realizados, bem como toda a simbologia, grafismo e práticas de *fair play* propostos.

Planejamento

1. Texto-roteiro

Elaborem um texto-roteiro para organizar a sequência da exposição oral. O texto-roteiro serve de base para a apresentação, mas não deve ser lido. É necessário apresentar:

- o objetivo do torneio;
- a simbologia construída: logotipo, mascotes, lema, juramento, Termo de Compromisso;
- os jogos cooperativos selecionados;
- o cronograma e programação ;
- as modalidades de inscrição;
- os cartazes de divulgação;
- as referências pesquisadas.

2. Recursos verbo-visuais

Vocês poderão usar recursos verbo-visuais como forma de tornar a apresentação prazerosa para o time e para os ouvintes. É possível realizar a produção de cartazes, apresentações gráficas em *slides*, pôsteres, *handouts* (folhetos com resumo da apresentação para ser entregues aos ouvintes).

3. Linguagem oral

Determinem previamente quem serão os oradores e a fala de cada um.

Durante a apresentação, será importante:

- direcionar o olhar para a plateia;
- empregar tom de voz audível e receptivo ao outro;
- falar pausadamente, com boa articulação das palavras;
- apresentar postura corporal ereta, transmitindo segurança;
- empregar gestos moderados na apresentação dos *slides* ou cartazes.

Além disso, é importante considerar alguns marcadores, típicos de situações formais de fala pública:

- organizadores de introdução: “primeiramente”, “para iniciar”; “nosso trabalho apresentará [...]”; “discutiremos nessa exposição [...]”; “organizamos a apresentação em X partes [...]” etc.;
- organizadores de desenvolvimento: “além disso”; “por exemplo”; “esse tópico trata de [...]”; “nessa parte”; “por um lado”; “por outro lado”; “em segundo lugar [...]”; “observe o exemplo”; “depois” etc.;
- organizadores de conclusão e encerramento: “para concluir”; “para finalizar”; “agradecemos a atenção de todos” etc.

Apresentação

Durante as apresentações, pratiquem a escuta atenta de todos os colegas. Com os(as) professores(as), avaliem se a forma como o torneio foi projetado é viável e se serão necessárias alterações.

Avaliação e autoavaliação

Avaliando o projeto

1. Respondendo às perguntas motivadoras: percepção da turma

Com a orientação do(a) professor(a), toda a turma avaliará o processo vivenciado neste projeto integrador sobre mediação de conflitos, retomando as perguntas motivadoras. Criem uma resposta coletiva para cada uma delas.

- De que modo o esporte pode contribuir para prevenir e mediar conflitos no espaço escolar?
- Como o esporte pode ser um importante facilitador para a promoção e o desenvolvimento de uma cultura de paz?

2. Avaliando o produto final: percepção dos grupos

- O torneio esportivo criado correspondeu à expectativa de todos?
- Como vocês avaliam a participação do grupo em cada etapa ou na etapa que lhe foi destinada?
- Para vocês, qual foi o ponto forte de todo o projeto?
- O que vocês gostariam que fosse diferente? Por quê?
- Listem o que vocês aprenderam uns com os outros.
- Enumerem as dificuldades enfrentadas durante as etapas.

3. Refletindo sobre aprendizagens: minha percepção

- Participar de diferentes práticas corporais significou para mim...
- Ler texto em inglês permitiu que eu...
- As atividades de pesquisa e a *performance* permitiram que eu...
- As formas de expressão de que mais gostei foram...
- Com essas formas de expressão, eu aprendi...
- Descobri que, por meio do esporte, eu posso...
- Em minha opinião, o espírito olímpico e o *fair play* significam...
- Os valores do esporte que mais significam para mim são...
- O esporte como instrumento de prevenção/mediação de conflitos pode...
- Criar e participar de um torneio esportivo cooperativo permitiu que eu...
- Eu gostaria de retomar e aprofundar...

Este momento refere-se à avaliação da turma, considerando-a uma comunidade instituída. Juntos, os estudantes deverão retomar as perguntas mobilizadoras e criar uma resposta coletiva. Para isso, devem eleger um escriba que vai anotando palavras-chave na lousa. Depois, juntos, eles podem formular as respostas a partir de tais termos. Retome as vivências e as etapas. Se houver registro fotográfico, pode ser um ótimo momento para apresentar o portfólio das atividades para os estudantes.

BNCC

Competências gerais: 7, 8, 9
Número de aulas previstas: 2
Professores(as) envolvidos(as): Educação Física, Artes, Língua Inglesa e Língua Portuguesa

Esta parte refere-se especificamente à avaliação do torneio esportivo criado. É importante realizar essa avaliação após a efetiva realização do evento. Os estudantes devem se organizar em seus grupos e discutir as questões. Eles podem fazer o registro das respostas coletivas em um cartaz, que poderá ser recuperado na última roda de experiências.

Esta parte corresponde à autoavaliação. Oriente os estudantes a completar as frases a seguir demonstrando suas aprendizagens. Embora sejam frases simples e subjetivas, esse processo permite observar o grau de engajamento consigo mesmo durante as atividades e suas capacidades de autorregulação da aprendizagem, verificando o que, de fato, aprendeu e o que precisa retomar.



VICENTE MENDONÇA

RODA DE EXPERIÊNCIAS

Finalizem o projeto com uma última roda de experiências e compartilhem suas percepções pessoais e do grupo. Façam o registro fotográfico do grupo e construam uma espécie de álbum de recordação da turma.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMENTADAS

Aqui você encontra uma lista de *sites*, vídeos, livros etc. relacionada ao tema integrador de cada projeto.

PROJETO 1 Teia da vida: um passeio fotográfico

Referências gerais

• CHIODETTO, E. *Curadoria em fotografia: da pesquisa à exposição*. São Paulo: Prata Design, 2013. Disponível em: <http://ederchiodetto.com.br/livro/livro_eder_AF2_digital.pdf>. Acesso em: 8 nov. 2019.

A obra especifica todas as etapas para o trabalho de curadoria em fotografia, apresentando funções do curador, pesquisa e acervos, construção de paisagens, itinerários para exposição e outros aspectos.

• GUIMARÃES, E. *Fanzine*. Minas Gerais: Nona Arte, 2000. Disponível em: <<https://editorialivre.com.br/wp-content/uploads/2018/07/MAGALHAES-Edgard-Fanzine.pdf>>. Acesso em: 8 nov. 2019.

Na obra, discute-se a importância do fanzine, sua diversidade temática e estilística, trazendo breve histórico e orientações de como produzir, imprimir e divulgar, distribuir, além de indicar outras fontes para consulta e pesquisa.

Referências complementares

• PRÄKEL, D. *Fundamentos da fotografia criativa*. Tradução: Maria Alzira Brum Lemos. São Paulo: G. Gili, 2014.

O livro aponta os princípios fundamentais do gênero fotografia, apresentando fundamentos da fotografia criativa com foco em uma prática orientada ao contexto profissional.

• HUNTLEY, H. E. *A divina proporção: um ensaio sobre a beleza na matemática*. Tradução: Luís Carlos A. Nunes. Brasília: Ed. UnB, 1985.

A obra enfoca diretamente a razão áurea, trazendo como tema a apreciação da matemática por meio da articulação entre Geometria e estética para levar ao leitor leigo belas propriedades dessa ciência.

PROJETO 2 Somos agentes de transformação

Referências gerais

• Guia Prático Dragon Dreaming. *Instituto Votorantim*, 2014. Disponível em: <<https://pve.institutovotorantim.org.br/wp-content/uploads/Guia-Pr%C3%A1tico-Dragon-Dreaming-v02.pdf>>. Acesso em: 23 out. 2019.

Este guia foi originalmente produzido por Ilona Koglin e outros colaboradores. Nesta versão em português, você encontrará mais detalhes sobre a metodologia Dragon Dreaming e os instrumentos empregados na produção de projetos.

• HOLANDA, A. *Como se encontrar na escrita: o caminho para despertar a escrita afetuosa em você*. Rio de Janeiro: Bicicleta Amarela, 2018.

Além de editora, Ana Holanda é professora da The School of Life no Brasil e, neste livro, ela apresenta o que é a escrita afetuosa e como ela pode ser um instrumento de autocohecimento pelo uso da nossa “própria voz”.

• ROSENBERG, M. B. *Comunicação não-violenta: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais*. São Paulo: Ágora, 2006.

Trata-se de uma espécie de manual sobre comunicação não violenta, no qual Rosenberg fundamenta sua metodologia, que visa construir uma cultura mais compassiva pelos usos da linguagem.

• MACIEL, W. L. da S. *Projetos sociais*. Palhoça: UnisulVirtual, 2015. Disponível em: <https://www.uaberta.unisul.br/repositorio/recurso/14690/pdf/projetos_sociais.pdf>. Acesso em: 23 out. 2019.

Livro didático que orienta a elaboração de projetos sociais, considerando roteiro e sustentabilidade, no sentido de viabilidade e efetivação, bem como sua gestão.

Referências complementares

• INSTITUTO ALVORADA BRASIL; SEBRAE. Cartilha: *Projetos culturais: como elaborar, executar e prestar contas*. Brasília/DF: Instituto Alvorada Brasil; Sebrae Nacional, 2014. Disponível em: <[https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/61942d134ba32ed4c25a6439578715ce/\\$File/5443.pdf](https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/61942d134ba32ed4c25a6439578715ce/$File/5443.pdf)>. Acesso em: 6 dez. 2019.

Espécie de manual que orienta a elaboração de projetos culturais, trazendo aspectos da economia criativa e do empreendedorismo.

• ROCHA, C. Qual a maneira mais adequada de falar sobre si mesmo. *Nexo Jornal*, 2016. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/servico/2016/11/22/Qual-%C3%A9-a-maneira-mais-adequada-de-falar-sobre-si-mesmo>>. Acesso em: 23 out. 2019.

Reportagem que explora a escrita sobre si, suas características e finalidades, discutindo aspectos como humildade e promoção.

• DRAGON DREAMING. Disponível em: <<http://dragondreamingbr.org/>>. Acesso em: 23 out. 2019.

No *site*, é possível encontrar mais informações e materiais sobre Dragon Dreaming, além de possibilitar compreender o histórico e como tal metodologia está sendo desenvolvida no Brasil.

PROJETO 3 Do rádio ao podcast

Referências gerais

- JOSÉ, C. L.; SERGL, M. J. *Voz e roteiros radiofônicos*. São Paulo: FAPCOM; Paulus, 2019.

Obra dedicada aos estudos de rádio, discutindo propriedades do som e da linguagem falada nesse contexto, bem como estruturação da lauda radiofônica, refletindo ainda os usos das novas mídias digitais.

- LOPES, L. *Podcast: guia básico*. Nova Iguaçu/RJ: Editora Marsupial, 2015.

O livro traz um passo a passo para criar *podcasts* com criatividade e qualidade, desde a elaboração da pauta, passando por técnicas de edição e formas de disponibilizar arquivos de áudio na internet.

Referência complementar

- NEUBERGER, R. S. A. *O rádio na era da convergência das mídias*. Cruz das Almas: Editora UFRB, 2012. Disponível em: <<https://blog.ufba.br/portaldoradio/files/2012/10/O-r%C3%A1dio-na-era-da-converg%C3%A2ncia1.pdf>>. Acesso em: 26 nov. 2019.

O livro discute desde aspectos legais ligados à radiodifusão, bem como a ética que envolve sua produção, história da mídia, tipologias de emissoras e questões vinculadas ao mundo digital.

PROJETO 4 Gramática da empatia

Referências gerais

- DISKIN, L.; ROIZMAN, L. G. *Paz, como se faz?* Semeando cultura de paz nas escolas. Rio de Janeiro: UNESCO; Associação Palas Athena, 2002. Disponível em: <<http://www.palasathena.org.br/downloads/CartilhaPazcomosefaz.pdf>>. Acesso em: 25 out. 2019.

Consiste em uma espécie de manual didático que visa a refletir, em diferentes atividades, sobre respeito à vida, rejeição à violência, generosidade, escuta compassiva, solidariedade etc.

- GOLEMAN, D. *Inteligência emocional: a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente*. Tradução: Marcos Santarrita. Rio de Janeiro: Objetiva, 2011.

Nesta obra, Goleman traz o conceito de duas mentes: a racional e a emocional, e explica como as emoções se articulam diretamente ao desenvolvimento da nossa inteligência.

- MUSZKAT, M. E. *Guia prático de mediação de conflitos: em famílias e organizações*. São Paulo: Summus Editorial, 2005.

A obra demonstra a importância da habilidade de mediar conflitos em nosso contexto contemporâneo, apresentando alguns procedimentos fundamentais para uma mediação produtiva.

- ROSENBERG, M. B. *Comunicação não-violenta: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais*. Tradução: Mário Vilela. São Paulo: Ágora, 2006.

Trata-se de um manual sobre comunicação não violenta, no qual Rosenberg fundamenta sua metodologia, que visa a construir uma cultura mais compassiva pelos usos da linguagem.

- SELIGMAN, M. E. P. *Florescer: uma nova compreensão sobre a natureza da felicidade e do bem-estar*. Tradução Cristina Paixão Lopes. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

Partindo da premissa de que a Psicologia deve aliviar o sofrimento humano e promover qualidade de vida, Seligman explora como os pilares do nosso bem-estar: engajamento, relacionamentos, sentido e realização.

- WEIL, P.; TOMPAKOW, R. *O corpo fala: a linguagem silenciosa da comunicação não verbal*. 74. ed. Petrópolis: Vozes, 2015.

Os autores exploram aspectos que envolvem a comunicação não verbal do corpo humano, por meio de expressões, gestos, movimentos corporais etc.

Referências complementares

- MUSEU DA EMPATIA. Disponível em: <<http://www.empathymuseum.com>>. Acesso em: 21 out. 2020.

Site internacional e oficial do Museu da Empatia, no qual é possível ouvir *podcasts* em inglês de uma algumas das histórias que participaram das edições, bem como assistir a cenas dos visitantes durante a exposição.

- CENTRO PARA COMUNICAÇÃO NÃO-VIOLENTA. Disponível em: <<https://www.cnvc.org/>>. Acesso em: 22 dez. 2019.

Trata-se do site internacional e oficial do The Center for Nonviolent Communication, no qual se encontra mais informações sobre a metodologia de Marshall B. Rosenberg, fundador desse espaço.

PROJETO 5

Por uma agência transformadora no mundo do trabalho

Referências gerais

- BANCO CENTRAL DO BRASIL. *Caderno de Educação Financeira e Gestão de Finanças Pessoais*. Brasília: BCB, 2013. Disponível em: <https://www.bcb.gov.br/pre/pef/port/caderno_cidadania_financeira.pdf>. Acesso em: 2 dez. 2019.

Material que visa a orientar a população brasileira sobre como se relacionar com o dinheiro, discutindo, entre outros aspectos, orçamento pessoal e familiar, uso de crédito, administração de dívidas, consumo consciente, investimentos.

- GOMES, D. S. K.; MENDES, R.; LOPES, C. P. (org.). *Metodologia de incubação: experiências de economia solidária em São Bernardo do Campo*. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2015. p. 31-32. Disponível em: <http://editora.metodista.br/livros-gratis/livrocompleto.pdf/at_download/file>. Acesso em: 9 dez. 2019.

Coletânea de artigos da Incubadora de Empreendimentos Solidários de São Bernardo do Campo (SBCSOL) que relatam experiências e trazem a sistematização das práticas e vivências realizadas em processos de incubação.

• MELLO, M. C. *Como agir de maneira empreendedora?* Brasília: Sebrae, 2018. Disponível em: <<https://m.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/UFs/BA/Anexos/Como%20agir%20de%20maneira%20empreendedora.pdf>>. Acesso em: 3 dez. 2019.

• SEBRAE. Cartilha: *O quadro de modelo de negócios: um caminho para criar, recriar e inovar em modelos de negócios.* Brasília/DF: Sebrae, 2013. p. 19. Disponível em: <https://www.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/UFs/ES/Anexos/ES_QUADROMODELODENEGOCIOS_16_PDF.pdf>. Acesso em: 9 dez. 2019.

Materiais que reúnem dicas de atitudes e comportamentos empreendedores, visando ao planejamento de um negócio, à responsabilidade na administração e gestão e à dedicação com relação aos recursos e outros aspectos.

Referências complementares

• MIQUELIN JR., M. *Plano de carreira para o jovem profissional.* São Paulo: Textonovo, 2010.

O livro traz orientações quanto à escolha de carreira e profissão, direcionadas ao público jovem. Apresentam-se instrumentos como plano de carreira, teste vocacional e várias dicas para os primeiros passos no mundo do trabalho.

• SORBILLE, R. N.; FAÉ, S. I.; BLUMER, V. *Concepção e Diretrizes de Políticas Públicas de Economia Solidária.* Brasília: Ministério do Trabalho, s/d. Disponível em: <<http://www.rededegestoresecosol.org.br/wp-content/uploads/2015/11/rede-gestores-cartilha-02.pdf>>. Acesso em: 9 dez. 2019.

A cartilha apresenta instrumentos para implementação de práticas de economia solidária, considerando movimentos da sociedade civil, de gestores públicos e empreendimentos econômicos, para mobilizar pessoas para tais ações.

PROJETO 6 Olimpíadas da paz

Referências gerais

• FUNDAÇÃO VALE. *Pedagogia da cooperação.* In: _____. Caderno de referência de esporte. Brasília: Fundação Vale, UNESCO, 2013. Disponível em: <<http://www.fundacaovale.org/Documents/caderno-de-esporte-12-pedagogia-cooperacao.pdf>>. Acesso em: 15 out. 2019.

A obra traz os princípios da pedagogia cooperativa (coexistência, “com-vivência”, cooperação, comum-unidade) articulada ao esporte, apresentando conceito e vários exemplos de jogos cooperativos.

• REPPOLD FILHO, A. R. et al. (org.). *Olimpismo e Educação Olímpica no Brasil.* Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/ceo/pdf/livro/olimpismoEducacaoOlimpica.pdf>>. Acesso em: 21 dez. 2019.

Em uma coletânea de vários artigos científicos, discutem-se temas como olimpismo e educação olímpica, esporte, cultura e educação, o papel pedagógico do esporte, questões multiculturais, entre outros.

• FUNDAÇÃO VALE. *Valores no esporte.* In: _____. Caderno de referência de esporte. Brasília: Fundação Vale, UNESCO, 2013. Disponível em: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000225003>>. Acesso em: 21 dez. 2019.

O material discute o papel do esporte, da educação olímpica e do *fair play*, refletindo sobre a contribuição de valores vinculados a eles (cooperação, solidariedade, disciplina etc.) para a formação integral da pessoa.

Referências complementares

• ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS NO BRASIL. *Esporte para o desenvolvimento e a paz.* Brasil: UNESCO, 2016. Disponível em: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000244329>>. Acesso em: 21 dez. 2019.

Documento criado para fomentar a promoção do esporte como instrumento para a promoção da paz e do desenvolvimento humano, conspirando a apresentação de diferentes programas com essa finalidade.

• PROGRAMA NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO HUMANO (Pnud). *Movimento é vida: atividades físicas e esportivas para todas as pessoas.* Relatório Nacional de Desenvolvimento Humano do Brasil 2017. Brasília: Pnud, 2017. Disponível em: <http://movimentoevida.org/wp-content/uploads/2017/09/PNUD_RNDH_completo.pdf>. Acesso em: 4 dez. 2019.

Trata-se do *Relatório de Desenvolvimento Humano sobre Atividades Físicas e Esportivas*, no qual se explora o direito à prática esportiva, discutindo políticas públicas e outros aspectos que ampliem oportunidades esportivas para todos.

• REDE NACIONAL DO ESPORTE. Disponível em: <<http://rededoesporte.gov.br/pt-br>>. Acesso em: 22 dez. 2019.

Página mantida pelo Governo Federal do Brasil para divulgar o esporte brasileiro, incentivos aos atletas, bem como conquistas em diferentes competições e participações.

Competências gerais da Educação Básica

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias para o Ensino Médio

1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.
2. Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.
3. Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa,

ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.

4. Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.
5. Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.
6. Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.
7. Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.

Habilidades de Linguagens

Competência 1

(EM13LGG101) Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.

(EM13LGG102) Analisar visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados nas diferentes mídias, ampliando suas possibilidades de explicação, interpretação e intervenção crítica da/na realidade.

(EM13LGG103) Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais).

(EM13LGG104) Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social.

(EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.

Competência 2

(EM13LGG201) Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.

(EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.

(EM13LGG203) Analisar os diálogos e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais).

(EM13LGG204) Dialogar e produzir entendimento mútuo, nas diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais), com vistas ao interesse comum pautado em princípios e valores de equidade assentados na democracia e nos Direitos Humanos.

Competência 3

(EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.

(EM13LGG302) Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes nos discursos em diferentes linguagens, levando em conta seus contextos de produção e de circulação.

(EM13LGG303) Debater questões polêmicas de relevância social, analisando diferentes argumentos e opiniões, para formular, negociar e sustentar posições, frente à análise de perspectivas distintas.

(EM13LGG304) Formular propostas, intervir e tomar decisões que levem em conta o bem comum e os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global.

(EM13LGG305) Mapear e criar, por meio de práticas de linguagem, possibilidades de atuação social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, discutindo princípios e objetivos dessa atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética.

Competência 4

(EM13LGG401) Analisar criticamente textos de modo a compreender e caracterizar as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, social, cultural, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.

(EM13LGG402) Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de língua adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso, respeitando os usos das línguas por esse(s) interlocutor(es) e sem preconceito linguístico.

(EM13LGG403) Fazer uso do inglês como língua de comunicação global, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo.

Competência 5

(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.

(EM13LGG502) Analisar criticamente preconceitos, estereótipos e relações de poder presentes nas práticas corporais, adotando posicionamento contrário a qualquer manifestação de injustiça e desrespeito a direitos humanos e valores democráticos.

(EM13LGG503) Vivenciar práticas corporais e significá-las em seu projeto de vida, como forma de autoconhecimento, autocuidado com o corpo e com a saúde, socialização e entretenimento.

Competência 6

(EM13LGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica.

(EM13LGG602) Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.

(EM13LGG603) Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas intersecções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.

(EM13LGG604) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política e econômica e identificar o processo de construção histórica dessas práticas.

Competência 7

(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.

(EM13LGG702) Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital.

(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

(EM13LGG704) Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.

Habilidades de Língua Portuguesa

Todos os campos de atuação social

(EM13LP01) Relacionar o texto, tanto na produção como na leitura/escuta, com suas condições de produção e seu contexto sócio-histórico de circulação (leitor/audiência previstos, objetivos, pontos de vista e perspectivas, papel social do autor, época, gênero do discurso etc.), de forma a ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de análise crítica e produzir textos adequados a diferentes situações.

(EM13LP02) Estabelecer relações entre as partes do texto, tanto na produção como na leitura/escuta, considerando a construção composicional e o estilo do gênero, usando/reconhecendo adequadamente elementos e recursos coesivos diversos que contribuam para a coerência, a continuidade do texto e sua progressão temática, e organizando informações, tendo em vista as condições de produção e as relações lógico-discursivas envolvidas (causa/efeito ou consequência; tese/argumentos; problema/solução; definição/exemplos etc.).

(EM13LP03) Analisar relações de intertextualidade e interdiscursividade que permitam a explicitação de relações dialógicas, a identificação de posicionamentos ou de perspectivas, a compreensão de paráfrases, paródias e estilizações, entre outras possibilidades.

(EM13LP04) Estabelecer relações de interdiscursividade e intertextualidade para explicitar, sustentar e conferir consistência a posicionamentos e para construir e corroborar explicações e relatos, fazendo uso de citações e paráfrases devidamente marcadas.

(EM13LP05) Analisar, em textos argumentativos, os posicionamentos assumidos, os movimentos argumentativos (sustentação, refutação/contra-argumentação e negociação) e os argumentos utilizados para sustentá-los, para avaliar sua força e eficácia, e posicionar-se criticamente diante da questão discutida e/ou dos argumentos utilizados, recorrendo aos mecanismos linguísticos necessários.

(EM13LP06) Analisar efeitos de sentido decorrentes de usos expressivos da linguagem, da escolha de determinadas palavras ou expressões e da ordenação, combinação e contraposição de palavras, dentre outros, para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de uso crítico da língua.

(EM13LP07) Analisar, em textos de diferentes gêneros, marcas que expressam a posição do enunciador frente àquilo que é dito: uso de diferentes modalidades (epistêmica, deontica e apreciativa) e de diferentes recursos gramaticais que operam como modalizadores (verbos modais, tempos e modos verbais, expressões modais, adjetivos, locuções ou orações adjetivas, advérbios, locuções ou orações adverbiais, entonação etc.), uso de estratégias de impessoalização (uso de terceira pessoa e de voz passiva etc.), com vistas ao incremento da compreensão e da criticidade e ao manejo adequado desses elementos nos textos produzidos, considerando os contextos de produção.

(EM13LP08) Analisar elementos e aspectos da sintaxe do português, como a ordem dos constituintes da sentença (e os efeitos que causam sua inversão), a estrutura dos sintagmas, as categorias sintáticas, os processos de coordenação e subordinação (e os efeitos de seus usos) e a sintaxe de concordância e de regência, de modo a potencializar os processos de compreensão e produção de textos e a possibilitar escolhas adequadas à situação comunicativa.

(EM13LP09) Comparar o tratamento dado pela gramática tradicional e pelas gramáticas de uso contemporâneas em relação a diferentes tópicos gramaticais, de forma a perceber as diferenças de abordagem e o fenômeno da variação linguística e analisar motivações que levam ao predomínio do ensino da norma-padrão na escola.

(EM13LP10) Analisar o fenômeno da variação linguística, em seus diferentes níveis (variações fonético-fonológica, lexical, sintática, semântica e estilístico-pragmática) e em suas diferentes dimensões (regional, histórica, social, situacional, ocupacional, etária etc.), de forma a ampliar a compreensão sobre a natureza viva e dinâmica da língua e sobre o fenômeno da constituição de variedades linguísticas de prestígio e estigmatizadas, e a fundamentar o respeito às variedades linguísticas e o combate a preconceitos linguísticos.

(EM13LP11) Fazer curadoria de informação, tendo em vista diferentes propósitos e projetos discursivos.

(EM13LP12) Selecionar informações, dados e argumentos em fontes confiáveis, impressas e digitais, e utilizá-los de forma referenciada, para que o texto a ser produzido tenha um nível de aprofundamento adequado (para além do senso comum) e contemple a sustentação das posições defendidas.

(EM13LP13) Analisar, a partir de referências contextuais, estéticas e culturais, efeitos de sentido decorrentes de escolhas de elementos sonoros (volume, timbre, intensidade, pausas, ritmo, efeitos sonoros, sincronização etc.) e de suas relações com o verbal, levando-os em conta na produção de áudios, para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de apreciação.

(EM13LP14) Analisar, a partir de referências contextuais, estéticas e culturais, efeitos de sentido decorrentes de escolhas e composição das imagens (enquadramento, ângulo/vetor, foco/profundidade de campo, iluminação, cor, linhas, formas etc.) e de sua sequenciação (disposição e transição, movimentos de câmera, remix, entre outros), das performances (movimentos do corpo, gestos, ocupação do espaço cênico), dos elementos sonoros (entonação, trilha sonora, sampleamento etc.) e das relações desses elementos com o verbal, levando em conta esses efeitos nas produções de imagens e vídeos, para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de apreciação.

(EM13LP15) Planejar, produzir, revisar, editar, reescrever e avaliar textos escritos e multissemióticos, considerando sua adequação às condições de produção do texto, no que diz respeito ao lugar social a ser assumido e à imagem que se pretende passar a respeito de si mesmo, ao leitor pretendido, ao veículo e mídia em que o texto ou produção cultural vai circular, ao contexto imediato e sócio-histórico mais geral, ao gênero textual em questão e suas regularidades, à variedade linguística apropriada a esse contexto e ao uso do conhecimento dos aspectos notacionais (ortografia padrão, pontuação adequada, mecanismos de concordância nominal e verbal, regência verbal etc.), sempre que o contexto o exigir.

(EM13LP16) Produzir e analisar textos orais, considerando sua adequação aos contextos de produção, à forma composicional e ao estilo do gênero em questão, à clareza, à progressão temática e à variedade linguística empregada, como também aos elementos relacionados à fala (modulação de voz, entonação, ritmo, altura e intensidade, respiração etc.) e à cinestesia (postura corporal, movimentos e gestualidade significativa, expressão facial, contato de olho com plateia etc.).

(EM13LP17) Elaborar roteiros para a produção de vídeos variados (*vlog*, videoclipe, videominuto, documentário etc.), apresentações teatrais, narrativas multimídia e transmídia, *podcasts*, *playlists* comentadas etc., para ampliar as possibilidades de produção de sentidos e engajar-se em práticas autorais e coletivas.

(EM13LP18) Utilizar *softwares* de edição de textos, fotos, vídeos e áudio, além de ferramentas e ambientes colaborativos para criar textos e produções multissemióticas com finalidades diversas, explorando os recursos e efeitos disponíveis e apropriando-se de práticas colaborativas de escrita, de construção coletiva do conhecimento e de desenvolvimento de projetos.

Campo de atuação na vida pessoal

(EM13LP19) Apresentar-se por meio de textos multimodais diversos (perfis variados, *gifs* biográficos, biodata, currículo *web*, videocurrículo etc.) e de ferramentas digitais (ferramenta de *gif*, *wiki*, *site* etc.), para falar de si mesmo de formas variadas, considerando diferentes situações e objetivos.

(EM13LP20) Compartilhar gostos, interesses, práticas culturais, temas/problemas/questões que despertam maior interesse ou preocupação, respeitando e valorizando diferenças, como forma de identificar afinidades e interesses comuns, como também de organizar e/ou participar de grupos, clubes, oficinas e afins.

(EM13LP21) Produzir, de forma colaborativa, e socializar *playlists* comentadas de preferências culturais e de entretenimento, revistas culturais, fanzines, *e-zines* ou publicações afins que divulguem, comentem e avaliem músicas, *games*, séries, filmes, quadrinhos, livros, peças, exposições, espetáculos de dança etc., de forma a compartilhar gostos, identificar afinidades, fomentar comunidades etc.

(EM13LP22) Construir e/ou atualizar, de forma colaborativa, registros dinâmicos (mapas, *wiki* etc.) de profissões e ocupações de seu interesse (áreas de atuação, dados sobre formação, fazeres, produções, depoimentos de profissionais etc.) que possibilitem vislumbrar trajetórias pessoais e profissionais.

Campo de atuação na vida pública

(EM13LP23) Analisar criticamente o histórico e o discurso político de candidatos, propagandas políticas, políticas públicas, programas e propostas de governo, de forma a participar do debate político e tomar decisões conscientes e fundamentadas.

(EM13LP24) Analisar formas não institucionalizadas de participação social, sobretudo as vinculadas a manifestações artísticas, produções culturais, intervenções urbanas e formas de expressão típica das culturas juvenis que pretendam expor uma problemática ou promover uma reflexão/ação, posicionando-se em relação a essas produções e manifestações.

(EM13LP25) Participar de reuniões na escola (conselho de escola e de classe, grêmios livres etc.), agremiações, coletivos ou movimentos, entre outros, em debates, assembleias, fóruns de discussão etc., exercitando a escuta atenta, respeitando seu turno e tempo de fala, posicionando-se de forma fundamentada, respeitosa e ética diante da apresentação de propostas e defesas de opiniões, usando estratégias linguísticas típicas de negociação e de apoio e/ou de consideração do discurso do outro (como solicitar esclarecimento, detalhamento, fazer referência direta ou retomar a fala do outro, parafraseando-a para endossá-la, enfatizá-la, complementá-la ou enfraquecê-la), considerando propostas alternativas e reformulando seu posicionamento, quando for caso, com vistas ao entendimento e ao bem comum.

(EM13LP26) Relacionar textos e documentos legais e normativos de âmbito universal, nacional, local ou escolar que envolvam a definição de direitos e deveres – em especial, os voltados a adolescentes e jovens – aos seus contextos de produção, identificando ou inferindo possíveis motivações e finalidades, como forma de ampliar a compreensão desses direitos e deveres.

(EM13LP27) Engajar-se na busca de solução para problemas que envolvam a coletividade, denunciando o desrespeito a direitos, organizando e/ou participando de discussões, campanhas e debates, produzindo textos reivindicatórios, normativos, entre outras possibilidades, como forma de fomentar os princípios democráticos e uma atuação pautada pela ética da responsabilidade, pelo consumo consciente e pela consciência socioambiental.

Campos das práticas de estudo e pesquisa

(EM13LP28) Organizar situações de estudo e utilizar procedimentos e estratégias de leitura adequados aos objetivos e à natureza do conhecimento em questão.

(EM13LP29) Resumir e resenhar textos, por meio do uso de paráfrases, de marcas do discurso reportado e de citações, para uso em textos de divulgação de estudos e pesquisas.

(EM13LP30) Realizar pesquisas de diferentes tipos (bibliográfica, de campo, experimento científico, levantamento de dados etc.), usando fontes abertas e confiáveis, registrando o processo e comunicando os resultados, tendo em vista os objetivos pretendidos e demais elementos do contexto de produção, como forma de compreender como o conhecimento científico é produzido e apropriar-se dos procedimentos e dos gêneros textuais envolvidos na realização de pesquisas.

(EM13LP31) Compreender criticamente textos de divulgação científica orais, escritos e multissemióticos de diferentes áreas do conhecimento, identificando sua organização tópica e a hierarquização das informações, identificando e descartando fontes não confiáveis e problematizando enfoques tendenciosos ou superficiais.

(EM13LP32) Selecionar informações e dados necessários para uma dada pesquisa (sem excedê-los) em diferentes fontes (orais, impressas, digitais etc.) e comparar autonomamente esses conteúdos, levando em conta seus contextos de produção, referências e índices de confiabilidade, e percebendo coincidências, complementaridades, contradições, erros ou imprecisões conceituais e de dados, de forma a compreender e posicionar-se criticamente sobre esses conteúdos e estabelecer recortes precisos.

(EM13LP33) Selecionar, elaborar e utilizar instrumentos de coleta de dados e informações (questionários, enquetes, mapeamentos, opinários) e de tratamento e análise dos conteúdos obtidos, que atendam adequadamente a diferentes objetivos de pesquisa.

(EM13LP34) Produzir textos para a divulgação do conhecimento e de resultados de levantamentos e pesquisas – texto monográfico, ensaio, artigo de divulgação científica, verbete de enciclopédia (colaborativa ou não), infográfico (estático ou animado), relato de experimento, relatório, relatório multimidiático de campo, reportagem científica, *podcast* ou *vlog* científico, apresentações orais, seminários, comunicações em mesas redondas, mapas dinâmicos etc. –, considerando o contexto de produção e utilizando os conhecimentos sobre os gêneros de divulgação científica, de forma a engajar-se em processos significativos de socialização e divulgação do conhecimento.

(EM13LP35) Utilizar adequadamente ferramentas de apoio a apresentações orais, escolhendo e usando tipos e tamanhos de fontes que permitam boa visualização, topicalizando e/ou orga-

nizando o conteúdo em itens, inserindo de forma adequada imagens, gráficos, tabelas, formas e elementos gráficos, dimensionando a quantidade de texto e imagem por *slide* e usando, de forma harmônica, recursos (efeitos de transição, *slides* mestres, *layouts* personalizados, gravação de áudios em *slides* etc.).

Campo jornalístico-midiático

(EM13LP36) Analisar os interesses que movem o campo jornalístico, os impactos das novas tecnologias digitais de informação e comunicação e da *Web 2.0* no campo e as condições que fazem da informação uma mercadoria e da checagem de informação uma prática (e um serviço) essencial, adotando atitude analítica e crítica diante dos textos jornalísticos.

(EM13LP37) Conhecer e analisar diferentes projetos editoriais – institucionais, privados, públicos, financiados, independentes etc. –, de forma a ampliar o repertório de escolhas possíveis de fontes de informação e opinião, reconhecendo o papel da mídia plural para a consolidação da democracia.

(EM13LP38) Analisar os diferentes graus de parcialidade/imparcialidade (no limite, a não neutralidade) em textos noticiosos, comparando relatos de diferentes fontes e analisando o recorte feito de fatos/dados e os efeitos de sentido provocados pelas escolhas realizadas pelo autor do texto, de forma a manter uma atitude crítica diante dos textos jornalísticos e tornar-se consciente das escolhas feitas como produtor.

(EM13LP39) Usar procedimentos de checagem de fatos noticiados e fotos publicadas (verificar/avaliar veículo, fonte, data e local da publicação, autoria, URL, formatação; comparar diferentes fontes; consultar ferramentas e *sites* checadores etc.), de forma a combater a proliferação de notícias falsas (*fake news*).

(EM13LP40) Analisar o fenômeno da pós-verdade – discutindo as condições e os mecanismos de disseminação de *fake news* e também exemplos, causas e consequências desse fenômeno e da prevalência de crenças e opiniões sobre fatos –, de forma a adotar atitude crítica em relação ao fenômeno e desenvolver uma postura flexível que permita rever crenças e opiniões quando fatos apurados as contradisserem.

(EM13LP41) Analisar os processos humanos e automáticos de curadoria que operam nas redes sociais e outros domínios da internet, comparando os *feeds* de diferentes páginas de redes sociais e discutindo os efeitos desses modelos de curadoria, de forma a ampliar as possibilidades de trato com o diferente e minimizar o efeito bolha e a manipulação de terceiros.

(EM13LP42) Acompanhar, analisar e discutir a cobertura da mídia diante de acontecimentos e questões de relevância social, local e global, comparando diferentes enfoques e perspectivas, por meio do uso de ferramentas de curadoria (como agregadores de conteúdo) e da consulta a serviços e fontes de checagem e curadoria de informação, de forma a aprofundar o entendimento sobre um determinado fato ou questão, identificar o enfoque preponderante da mídia e manter-se implicado, de forma crítica, com os fatos e as questões que afetam a coletividade.

(EM13LP43) Atuar de forma fundamentada, ética e crítica na produção e no compartilhamento de comentários, textos noticiosos e de opinião, memes, *gifs*, remixes variados etc. em redes sociais ou outros ambientes digitais.

(EM13LP44) Analisar formas contemporâneas de publicidade em contexto digital (*advergaming*, anúncios em vídeos, *social advertising*, *unboxing*, narrativa mercadológica, entre outras), e peças de campanhas publicitárias e políticas (cartazes, folhetos, anúncios, propagandas em diferentes mídias, *spots*, *jingles* etc.), identificando valores e representações de situações, grupos e configurações sociais veiculadas, desconstruindo estereótipos, destacando estratégias de engajamento e viralização e explicando os mecanismos de persuasão utilizados e os efeitos de sentido provocados pelas escolhas feitas em termos de elementos e recursos linguístico-discursivos, imagéticos, sonoros, gestuais e espaciais, entre outros.

(EM13LP45) Analisar, discutir, produzir e socializar, tendo em vista temas e acontecimentos de interesse local ou global, notícias, fotodenúncias, fotorreportagens, reportagens multimidiáticas, documentários, infográficos, *podcasts* noticiosos, artigos de opinião, críticas da mídia, *vlogs* de opinião, textos de apresentação e apreciação de produções culturais (resenhas, ensaios etc.) e outros gêneros próprios das formas de expressão das culturas juvenis (*vlogs* e *podcasts* culturais, *gameplay* etc.), em

várias mídias, vivenciando de forma significativa o papel de repórter, analista, crítico, editorialista ou articulista, leitor, vlogueiro e *booktuber*, entre outros.

Campo artístico-literário

(EM13LP46) Compartilhar sentidos construídos na leitura/escuta de textos literários, percebendo diferenças e eventuais tensões entre as formas pessoais e as coletivas de apreensão desses textos, para exercitar o diálogo cultural e aguçar a perspectiva crítica.

(EM13LP47) Participar de eventos (saraus, competições orais, audições, mostras, festivais, feiras culturais e literárias, rodas e clubes de leitura, cooperativas culturais, jograis, repentes, *slams* etc.), inclusive para socializar obras da própria autoria (poemas, contos e suas variedades, roteiros e microrroteiros, videominutos, *playlists* comentadas de música etc.) e/ou interpretar obras de outros, inserindo-se nas diferentes práticas culturais de seu tempo.

(EM13LP48) Identificar assimilações, rupturas e permanências no processo de constituição da literatura brasileira e ao longo de sua trajetória, por meio da leitura e análise de obras fundamentais do cânone ocidental, em especial da literatura portuguesa, para perceber a historicidade de matrizes e procedimentos estéticos.

(EM13LP49) Perceber as peculiaridades estruturais e estilísticas de diferentes gêneros literários (a apreensão pessoal do cotidiano nas crônicas, a manifestação livre e subjetiva do eu lírico diante do mundo nos poemas, a múltipla perspectiva da vida humana e social dos romances, a dimensão política e social de textos da literatura marginal e da periferia etc.) para experimentar os diferentes ângulos de apreensão do indivíduo e do mundo pela literatura.

(EM13LP50) Analisar relações intertextuais e interdiscursivas entre obras de diferentes autores e gêneros literários de um mesmo momento histórico e de momentos históricos diversos, explorando os modos como a literatura e as artes em geral se constituem, dialogam e se retroalimentam.

(EM13LP51) Selecionar obras do repertório artístico-literário contemporâneo à disposição segundo suas predileções, de modo a constituir um acervo pessoal e dele se apropriar para se inserir e intervir com autonomia e criticidade no meio cultural.

(EM13LP52) Analisar obras significativas das literaturas brasileiras e de outros países e povos, em especial a portuguesa, a indígena, a africana e a latino-americana, com base em ferramentas da crítica literária (estrutura da composição, estilo, aspectos discursivos) ou outros critérios relacionados a diferentes matrizes culturais, considerando o contexto de produção (visões de mundo, diálogos com outros textos, inserções em movimentos estéticos e culturais etc.) e o modo como dialogam com o presente.

(EM13LP53) Produzir apresentações e comentários apreciativos e críticos sobre livros, filmes, discos, canções, espetáculos de teatro e dança, exposições etc. (resenhas, *vlogs* e *podcasts* literários e artísticos, *playlists* comentadas, fanzines, *e-zines* etc.).

(EM13LP54) Criar obras autorais, em diferentes gêneros e mídias – mediante seleção e apropriação de recursos textuais e expressivos do repertório artístico –, e/ou produções derivadas (paródias, estilizações, *fanfics*, *fanclipes* etc.), como forma de dialogar crítica e/ou subjetivamente com o texto literário.



MODERNA



ISBN 978-85-16-12300-0



9 788516 123000