Elzimar Goettenauer de Marins Costa
Luciana Maria Almeida de Freitas
Ricardo Luiz Teixeira de Almeida

# Ações em Linguagens

## Projetos Integradores
Linguagens e suas Tecnologias

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO. VERSÃO SUBMETIDA À AVALIAÇÃO.
Código do Projeto Integrador
0034P21505

Linguagens e suas Tecnologias

Manual do Professor

Richmond

Richmond

# Ações em Linguagens

## Projetos Integradores
Linguagens e suas Tecnologias

**Projetos Integradores**

Área do conhecimento:
Linguagens e suas Tecnologias

## Manual do Professor


**Elzimar Goettenauer de Marins Costa**

Professora da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Atua na graduação e na pós-graduação em Estudos Linguísticos e no Mestrado Profissional. É graduada em Serviço Social pela Universidade Federal Fluminense (UFF), licenciada em Letras pela Universidade Federal Fluminense (UFF), mestra em Letras/Literatura Brasileira pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e doutora em Letras Neolatinas pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Realizou estágio pós-doutoral no Departamento de Letras Modernas da Universidade de São Paulo (USP). Lecionou durante vinte anos em escolas públicas e particulares da Educação Básica. Tem pesquisado e desenvolvido projetos nas áreas de Linguística Aplicada e de Análise do Discurso.

**Luciana Maria Almeida de Freitas**

Professora da Faculdade de Educação da Universidade Federal Fluminense (UFF). Atua na graduação, na qual leciona disciplinas de Prática de Ensino para o curso de Letras, e na pós-graduação, em Estudos de Linguagem. É licenciada em Letras pelo Centro Universitário da Cidade (UniverCidade) e bacharela e licenciada em História pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), mestra em Letras/Linguística pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e doutora em Letras Neolatinas pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Lecionou em escolas públicas e particulares da Educação Básica, tanto no Ensino Fundamental quanto no Ensino Médio, e em universidades particulares. Tem pesquisado e desenvolvido projetos diversos que envolvem a Educação Linguística e a formação docente.

**Ricardo Luiz Teixeira de Almeida**

Professor da Faculdade de Educação da Universidade Federal Fluminense (UFF). Atua na graduação, na qual leciona disciplinas de Prática de Ensino para o curso de Letras. Atuou no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem e no curso de Especialização em Linguística Aplicada ao Ensino de Língua Inglesa. É licenciado em Letras pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), mestre pelo Programa Interdisciplinar de Linguística Aplicada da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e doutor em Letras pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Lecionou Língua Inglesa durante dez anos na Rede Municipal do Rio de Janeiro, período em que também atuou na graduação e na pós-graduação de universidades particulares. Desenvolve pesquisas na área de Políticas Linguísticas e formação docente.



1ª edição São Paulo, 2020

Richmond


Richmond

**Richmond**

**Direção editorial de idiomas:** Sandra Possas
**Edição executiva:** Izaura Valverde
**Gerência de *design* e produção:** Adriana Pedro de Almeida
**Coordenação de arte e produção:** Fabiane Eugenio, Raquel Buim
**Coordenação de revisão:** Rafael Spigel
**Edição de texto:** Henrique Zanardi, Ludmila De Nardi, Nathália Horvath
**Assistência editorial:** Angela Cristina Costa Neves, Carina Guiname Shiroma, Cecilia Skaf
**Preparação de texto:** Giuliana Gramani, Katia Gouveia Vitale, Roberta Moratto Risther
**Leitura crítica:** Camilla dos Santos Ferreira, Carlos Fabiano de Souza, Carolina Tovar Albuquerque, Dayala Paiva de Medeiros Vargens, Viviane Conceição Antunes
**Projeto gráfico:** Amanda Miyuki
**Capa:** Amanda Miyuki
**Edição de arte:** Amanda Miyuki, Priscila Wu
**Editoração eletrônica:** Casa de Ideias
**Assistência de arte:** Diego Lima, Manuel Miramontes, Marina Prado
**Revisão:** Carolina Waideman, Flora Vaz Manzione, Gisele Ribeiro Fujii, Kandy Saraiva, Katia Gouveia Vitale, Luiz Ribeiro, Natasha Montanari, Roberta Moratto Risther, Simone Teider Bragantin, Vinicius Oliveira, Vivian Cristina de Souza
**Pesquisa iconográfica:** Sara Alencar, Paloma Klein
**Coordenação de *bureau*:** Rubens M. Rodrigues
**Tratamento de imagens:** Fernando Bertolo, Joel Aparecido, Luiz Carlos Costa, Marina M. Buzzinaro
**Pré-impressão:** Alexandre Petreca, Everton L. de Oliveira, Marcio H. Kamoto, Vitória Souza
**Coordenação de produção industrial:** Wendell Monteiro
**Impressão e acabamento:**

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

Costa, Elzimar Goettenauer de Marins
Ações em linguagens : projetos integradores : linguagens e suas tecnologias : manual do professor / Elzimar Goettenauer de Marins Costa, Luciana Maria Almeida de Freitas e Ricardo Luiz Teixeira de Almeida. – 1. ed. -- São Paulo : Richmond Educação, 2020.

Bibliografia.

1. Linguagens e suas tecnologias (Ensino médio) I. Freitas, Luciana Maria Almeida de. II. Almeida, Ricardo Luiz Teixeira de. III. Título.

19-32139 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.*

**RICHMOND EDUCAÇÃO LTDA.**
Rua Padre Adelino, 758 – sala 3 – Belenzinho
São Paulo – SP – Brasil – CEP 03303-904
Vendas e atendimento: Tel. (0__11) 2602-5510
www.richmond.com.br
2020
Impresso no Brasil

Richmond

# Sumário – Conversa entre professores


**Introdução** V

- **Apresentação** V
- **O Ensino Médio em discussão** V

Ensino Médio V
A Base Nacional Comum Curricular VI
Área de Linguagens e suas Tecnologias VII

- **Pressupostos teórico-metodológicos** X

Linguagem, gêneros do discurso e multimodalidade X
Letramento, letramento crítico e multiletramentos XII
Argumentação e linguagem XV
Interdisciplinaridade e transversalidade XV
Trabalho com projetos XVII
Perfil do professor XVIII
Avaliação de aprendizagens XIX
Temas integradores, objetivos, competências e habilidades XXI

- **Organização da obra** XXIII

Livro do Estudante Impresso XXIII
Páginas de abertura XXIII
Etapa 1 – Para começo de conversa XXIV
Etapa 2 – Conversando a gente se entende XXIV
Etapa 3 – Continuando a conversa XXIV
Etapa 4 – Afinando a conversa XXIV
Etapa 5 – Para não jogar conversa fora XXIV
Etapa 6 – Encerrando a conversa XXV
Quadros XXV
Manual do Professor Impresso XXV
Material Digital do Professor XXV

**Projeto 1** – Artes na ciência e ciência nas artes **XXVI**
**Projeto 2** – Juventude, educação e cultura **XXXVI**
**Projeto 3** – #tecnologiaeeducação **XLVI**
**Projeto 4** – *Bullying* não é brincadeira **LVII**
**Projeto 5** – Um Brasil diverso: povos e comunidades tradicionais **LXVIII**
**Projeto 6** – É jogando que a gente se entende! **LXXVIII**
**Referências bibliográficas comentadas** **LXXXVIII**
**Sugestões de referências complementares para pesquisa ou consulta** **XCII**


Richmond

Richmond

# Conversa entre professores

## Introdução

### Apresentação

Professor/a,

Esta obra didática, dirigida a estudantes do Ensino Médio, constitui-se de seis projetos integradores que articulam competências gerais e específicas da área de Linguagens e suas Tecnologias. Além disso, ampliam as habilidades de uso e de reflexão sobre as diversas linguagens que são objeto dos diferentes componentes curriculares obrigatórios dessa área do conhecimento: Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa.

Parte-se da ideia de que, no processo de educação integral, a articulação de saberes diversos torna-se cada vez mais necessária em um cenário de transformações sociais velozes que afetam diretamente os jovens e as suas diversas demandas. É somente assumindo a importância de uma constante recriação da Educação Básica, incluindo a etapa do Ensino Médio, que podemos sintonizar as práticas educativas às mudanças do mundo do trabalho e das relações sociais e, consequentemente, habilitar a escola para responder ativa e criticamente à dinâmica social contemporânea.

Os seis projetos integradores foram elaborados com vistas a motivar e a engajar os estudantes na articulação dos diferentes componentes curriculares de Linguagens e suas Tecnologias, atribuindo-lhes o papel de protagonistas na apreciação e na participação ativa em práticas socioculturais variadas. Além de relevantes para sua formação, elas devem ser significativas para a cultura juvenil, incluindo a participação em manifestações artísticas e o uso reflexivo, criativo e propositivo de diversas mídias.

A seguir, ofereceremos informações sobre os documentos orientadores do Ensino Médio, sobre os fundamentos teórico-metodológicos desta obra e sobre a organização geral das etapas e seções que compõem os seis projetos de trabalho. Ao final, há seções específicas para cada um dos projetos desta obra.

É importante enfatizar que as orientações gerais que apresentamos aqui têm como propósito principal disponibilizar subsídios para a autonomia do seu trabalho docente e que, segundo as especificidades do contexto escolar, é esperado haver adequações necessárias e diferentes modos de apresentação e de ordenação dos conteúdos dos projetos integradores.

Esperamos que esta **Conversa entre professores** possa ser um espaço de reflexão e discussão sobre o trabalho pedagógico integrado de diferentes linguagens e suas tecnologias, viabilizando possibilidades de uso criativo e flexível das propostas didáticas, que poderão ser afinadas com as necessidades da sua escola e dos sujeitos envolvidos no processo educativo.

### O Ensino Médio em discussão

Faremos, nesta seção, algumas considerações sobre a etapa escolar para a qual esta obra é dirigida. Inicialmente, apresentaremos reflexões específicas sobre o Ensino Médio. Em um segundo momento, trataremos das competências gerais da Educação Básica e, depois, abordaremos as questões relacionadas à área de Linguagens e suas Tecnologias.

#### Ensino Médio

O Ensino Médio, etapa final da Educação Básica, é direito de todo cidadão brasileiro. Entretanto, segundo dados do Censo da Educação Básica de 2018 (INEP, 2019c), essa etapa ainda se configura como um empecilho na garantia do direito à educação. Além da necessidade de se ampliar o acesso ao Ensino Médio, considera-se indispensável promover práticas que favoreçam a aprendizagem e a permanência dos estudantes na escola, respondendo às suas demandas de formação. Para tanto, a escola precisa estar afinada com as mudanças da dinâmica social, em parte decorrentes do desenvolvimento tecnológico, que afetam a população em geral e, em particular, os jovens.

Com o propósito de atender às aspirações presentes e futuras dos estudantes, os documentos curriculares oficiais (BRASIL, 2013; 2018) enfatizam a necessidade de entender a diversidade como elemento constitutivo do público do Ensino Médio, formado predominantemente por adolescentes e jovens. Estes não formam um grupo homogêneo, mas uma categoria de sujeitos com múltiplas dimensões. É somente a partir do reconhecimento da existência de diferentes culturas juvenis e de suas singularidades que teremos uma escola capaz de acolher a diversidade e promover uma educação integral para as juventudes, em diálogo com os desafios da sociedade contemporânea.

Os seis projetos que compõem esta obra vão ao encontro das finalidades do Ensino Médio, estabelecidas pela Lei de

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

Richmond

Diretrizes e Bases da Educação (BRASIL, 1996) e recuperadas na BNCC (BRASIL, 2018, p. 464), pois buscam: propiciar meios para que conhecimentos já adquiridos possam ser aprofundados e consolidados, favorecendo a continuidade dos estudos; privilegiar o aprimoramento dos estudantes como pessoas humanas, contribuindo para sua formação ética e cidadã; criar condições para o desenvolvimento do pensamento crítico e da autonomia intelectual dos estudantes, destacando a importância de continuar aprendendo e a preparação para o trabalho; possibilitar a relação da teoria com a prática, chamando a atenção para os fundamentos científicos e tecnológicos necessários aos processos produtivos.

Para alcançar essas finalidades, lançamos mão de temáticas afinadas com a cultura juvenil que incentivam o debate e a reflexão entre os estudantes, sob uma perspectiva crítica, criativa e propositiva. Esperamos que, com o aprimoramento dos estudantes como pessoas, eles possam contribuir ativamente, desde já e ao longo da vida, para a promoção de mudanças positivas na nossa sociedade e em prol da construção de uma cultura de paz. Para tanto, a prática do trabalho colaborativo integrado a uma postura cidadã e ao mundo do trabalho é uma vivência indispensável nessa etapa de ensino.

## A Base Nacional Comum Curricular

O principal documento curricular brasileiro prevê o desenvolvimento de competências que abarcam todas as etapas da Educação Básica. Essas competências englobam tanto o "saber" quanto o "saber fazer". Entende-se como "saber" a constituição de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores. O "saber fazer", por sua vez, é a capacidade de mobilizar e aplicar esses conhecimentos, habilidades, atitudes e valores. Como se pode observar, a educação formal extrapola o âmbito dos conhecimentos (conceitos e procedimentos) e das habilidades (práticas cognitivas e socioemocionais), abarcando a dimensão de atitudes e valores necessários para a resolução de demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania, do convívio social republicano e do mundo do trabalho. É justamente ao afirmar valores e estimular atitudes que a educação contribui para a mudança social, tornando a sociedade mais humana, justa e voltada para o cuidado com a vida e com a natureza de um modo geral (BRASIL, 2018). Sob essa perspectiva, os projetos desta obra apresentam propostas didáticas de natureza prática e reflexiva em que os estudantes, por meio de subsídios construídos ao longo das etapas de cada projeto, elaboram produtos finais concretos que promovem o pensamento crítico, criativo e propositivo e estão afinados com as características, os interesses e as demandas coletivas da escola e do seu entorno.

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), são apresentadas dez competências gerais que oferecem referências sobre as aprendizagens essenciais a serem garantidas ao longo da Educação Básica, todas elas desenvolvidas nesta obra didática (BRASIL, 2018, p. 9):

> 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.

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

Reimpressão

Espera-se que, ao terminar o Ensino Médio, todo estudante brasileiro tenha desenvolvido essas dez competências gerais que substanciam os direitos de aprendizagem de crianças e jovens. Entende-se que elas não são estanques, mas estão inter-relacionadas, articulando-se na construção de conhecimentos, no desenvolvimento de habilidades e na mobilização de atitudes e valores (BRASIL, 2018).

Como mencionado anteriormente, todas as dez competências gerais da Educação Básica são contempladas no conjunto dos seis projetos integradores propostos, como pode ser verificado a seguir:

| PROJETO | TEMA INTEGRADOR | COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC TRABALHADAS |
|---|---|---|
| Projeto 1 – Artes na ciência e ciência nas artes | STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática) | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10 |
| Projeto 2 – Juventude, educação e cultura | Protagonismo juvenil | 1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10 |
| Projeto 3 – #tecnologiaeeducação | Midiaeducação | 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10 |
| Projeto 4 – *Bullying* não é brincadeira | Mediação de conflitos | 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10 |
| Projeto 5 – Um Brasil diverso: povos e comunidades tradicionais | Diálogos culturais | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10 |
| Projeto 6 – É jogando que a gente se entende! | Mediação e intervenção sociocultural | 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10 |

Além das competências gerais da Educação Básica, a BNCC (BRASIL, 2018) apresenta competências específicas para cada área do conhecimento, as quais explicitam como as competências gerais se desenvolvem no âmbito das diferentes áreas e se adequam às especificidades de cada etapa da trajetória escolar.

Nos seis projetos integradores, as competências gerais da Educação Básica se inter-relacionam e se desdobram, conforme previsto na BNCC (BRASIL, 2018), em competências específicas da área de Linguagens e suas Tecnologias. Para assegurar o desenvolvimento dessas competências, a cada uma é relacionado um conjunto de habilidades que representam as aprendizagens essenciais a serem garantidas a todos os estudantes do Ensino Médio. Tomemos como exemplo o **Projeto 2**, que, ao propor a realização de um festival com apresentações de diferentes manifestações artístico-culturais, tem a competência geral 3 (valorização da arte e da fruição artística) como eixo da sua engrenagem. Articulam-se ao desenvolvimento dessa competência geral competências específicas de acordo com os objetivos definidos para o projeto. Ou seja, um de seus propósitos, "praticar a compreensão leitora de *banner* digital, cartaz, entrevista, painel de grafite, poema, *rap* e reportagem", propicia que os estudantes entendam o funcionamento de diferentes linguagens e práticas culturais (competência específica 1) e as utilizem para defender os seus pontos de vista, exercendo protagonismo na vida pessoal e coletiva com autonomia e colaboração (competência específica 3).

Com relação às competências específicas, diversas habilidades podem ser trabalhadas. No caso do **Projeto 2**, podemos citar, por exemplo, as habilidades de "compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos" (EM13LGG101), "analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais)" (EM13LGG103) e "utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social" (EM13LGG104). As três habilidades, nesse caso, estão relacionadas à competência específica 1. O mapeamento da combinação entre os objetivos dos projetos e as competências e habilidades da BNCC é explicitado na seção específica de cada projeto, na qual também são expostos os objetivos que se esperam alcançar e as abordagens empregadas.

## Área de Linguagens e suas Tecnologias

Na atual estrutura do Ensino Médio, ratifica-se a organização do currículo em quatro grandes áreas do conhecimento: Linguagens e suas Tecnologias, Matemática e suas Tecnologias, Ciências da Natureza e suas Tecnologias, Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

O propósito principal da área de Linguagens e suas Tecnologias no Ensino Fundamental é garantir aos estudantes a extensão das práticas de linguagem e dos repertórios a que têm acesso, a diversificação dos campos nos quais atuam, a análise de manifestações artísticas, corporais e linguísticas e de como essas manifestações constituem a vida social em diferentes culturas, sejam elas locais, nacionais ou internacionais.

No Ensino Médio, essas aprendizagens são consolidadas e ampliadas. A essa última etapa da Educação Básica atribui-se, por conseguinte, a responsabilidade de propiciar mais oportunidades de prática e de reflexão sobre as linguagens – artísticas,

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

Richmond

corporais e verbais (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita) –, que são objeto dos diferentes componentes da área de Linguagens e suas Tecnologias: Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa (BRASIL, 2018). Para compreender melhor as possibilidades de trabalho integrado entre eles, faz-se necessário refletir sobre as especificidades de cada um desses componentes curriculares.

O trabalho com o componente curricular **Arte** no Ensino Médio possibilita aos estudantes o acesso a manifestações culturais diversas, presentes em espaços igualmente plurais, seja em sua própria comunidade, nas escolas ou em locais como centros culturais, museus etc. Além de apreciadores e críticos, julga-se necessário que os jovens assumam o papel de criadores, visando ao desenvolvimento da autonomia reflexiva, criativa e expressiva. Com isso, anseia-se que os estudantes do Ensino Médio ampliem o conhecimento de mundo, o conhecimento do outro e o conhecimento de si.

Sobre esse componente, expõe-se na BNCC (BRASIL, 2018, p. 482):

> A Arte, enquanto área do conhecimento humano, contribui para o desenvolvimento da autonomia reflexiva, criativa e expressiva dos estudantes, por meio da conexão entre o pensamento, a sensibilidade, a intuição e a ludicidade. Ela é, também, propulsora da ampliação do conhecimento do sujeito sobre si, o outro e o mundo compartilhado. É na aprendizagem, na pesquisa e no fazer artístico que as percepções e compreensões do mundo se ampliam e se interconectam, em uma perspectiva crítica, sensível e poética em relação à vida, que permite aos sujeitos estar abertos às percepções e experiências, mediante a capacidade de imaginar e ressignificar os cotidianos e rotinas.

Com o estudo de Arte, motiva-se a exploração de possíveis articulações entre as linguagens das artes visuais, do audiovisual, da dança, do teatro, das artes circenses e da música, incluindo nesse processo as novas tecnologias de informação e comunicação. É fundamental enfatizar a importância da arte no desenvolvimento da cognição do indivíduo e atentar para as possibilidades de transferência da sua aprendizagem a outras áreas do conhecimento (CATTERALL, 2002). Sobre as investigações que tratam da transferência cognitiva do estudo das linguagens artísticas para outras áreas e para o desenvolvimento de diversas habilidades, destaca Barbosa (2017, p. 7):

> Estas pesquisas demonstraram que o estudo de Desenho aumenta a qualidade de organização da escrita; raciocinar sobre Arte desenvolve a capacidade de raciocinar sobre imagens científicas; a análise de imagens da Arte propicia a capacidade de leitura mais sofisticada, interpretação de textos e inter-relacionamento de diferentes textos. Enfim, uma das conclusões das quatro pesquisas que Catterall analisou foi que a instrução em Artes Visuais desenvolve a prontidão para a leitura compreensiva. Já o número de pesquisas provando a transferência de cognição em Teatro para outras áreas foi quase cinco vezes maior, o que o levou a identificar também maior número de consequências positivas da experiência em Teatro para o comportamento cognitivo dos jovens de Ensino Médio.

Barbosa (2017) ressalta ainda a importância das experiências com artes na adolescência, fase de mudanças hormonais, corporais, de modos de pensar e sentir. Segundo a autora, "a linguagem presentacional das Artes articula a cognição através da integração do pensamento racional, afetivo e emocional" (BARBOSA, 2017, p. 15).

Também integrante da área de Linguagens e suas Tecnologias, o componente curricular **Educação Física**, além de ampliar o autoconhecimento e o autocuidado com o corpo e com a saúde, por intermédio da exploração do movimento e da gestualidade em práticas corporais, exerce um papel importante no desenvolvimento da socialização, da curiosidade intelectual, da pesquisa e da capacidade de argumentação.

Expandindo a compreensão dos estudantes sobre as dinâmicas sociais associadas às corporeidades, o componente curricular Educação Física também contribui para que se estabeleçam articulações frutíferas com as demais áreas do conhecimento (BRASIL, 2018). Sob essa perspectiva, os objetivos desse componente ultrapassam a aprendizagem de repetição de movimentos automatizados ou a reprodução de exercícios de habilidade e destreza, pois visam a preparar o estudante para uma prática corporal consciente e ativa, incluindo os esportes e os demais componentes da cultura corporal em sua vida (MARTINS; FENSTERSEIFER, 2009). Segundo Betti e Zuliani (2002, p. 75), "a integração que possibilitará o usufruto da cultura corporal de movimento há de ser plena – afetiva, social, cognitiva e motora".

No que diz respeito ao componente curricular **Língua Inglesa**, deve-se atentar para o fato de que o escopo do ensino e da aprendizagem de uma língua adicional ultrapassa o conhecimento de elementos gramaticais, lexicais e estruturais, abrangendo também a reflexão e o uso de diferentes textualidades e discursividades, assim como a compreensão de suas condições de produção. Segundo a BNCC (2018, p. 485), a aprendizagem do inglês permite aos estudantes expandir suas possibilidades de compreensão sobre o mundo. Favorece igualmente a ampliação de perspectivas tanto para a pesquisa e para o acesso à informação, quanto para expressar ideias e pontos de vista, argumentar, lidar com opiniões diversas e com a crítica. Em síntese, estudar inglês contribui para o enriquecimento das capacidades discursiva e reflexiva em diferentes âmbitos do conhecimento.

A língua adicional, mais que oferecer um novo "instrumento" de comunicação e expressão aos estudantes, assume, no âmbito do currículo escolar, o papel de promotora do engajamento discursivo do educando, contribuindo mais amplamente para sua formação cidadã. Com esse propósito, desde o final dos anos 1990, com os *Parâmetros Curriculares Nacionais* (BRASIL, 1998), defende-se o princípio sociointeracionista de que a construção de sentidos se dá pela interação entre conhecimento sistêmico da língua, conhecimento de mundo e conhecimento da organização textual.

De lá para cá, o ensino de línguas com ênfase nos elementos gramaticais – isto é, na memorização de nomenclaturas, classificações, estruturas, frases e palavras isoladas – vem sendo revisto. Essa perspectiva de educação linguística vai ao

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

Reprodução

encontro da perspectiva de "educação integral" defendida na BNCC (BRASIL, 2018), entendida como aquela voltada ao acolhimento, ao reconhecimento e ao desenvolvimento pleno do estudante, nas suas singularidades e diversidades.

No Ensino Médio, espera-se ampliar os repertórios linguísticos, multissemióticos e culturais dos estudantes. Ao mesmo tempo, almeja-se expandir o debate sobre as funções e os usos da língua inglesa na sociedade contemporânea, propiciando, por exemplo, a problematização dos motivos pelos quais ela se tornou uma língua de uso global. A presença dos usos múltiplos do inglês na cultura digital, nas culturas juvenis e em estudos e pesquisas é também uma questão central para as aulas de Língua Inglesa, além de abrir possibilidades de integração com outros componentes curriculares com o propósito de ampliar a capacidade discursiva e de reflexão dos estudantes, tanto na área de Linguagens e suas Tecnologias quanto nas diversas outras áreas do conhecimento.

Tal como o componente curricular Língua Inglesa, **Língua Portuguesa** visa a proporcionar aos estudantes novas possibilidades de participação no mundo, dando mais condições para que eles possam interagir em diferentes contextos para além dos âmbitos familiares. Na perspectiva da educação linguística (GERALDI, 2006), o texto não é concebido como um pretexto para o ensino de conteúdos gramaticais ou lexicais, mas ocupa lugar central nas aulas, pois, por intermédio da reflexão e do uso das materialidades textuais, os estudantes podem vivenciar práticas discursivas em diferentes linguagens, contextos e mídias.

Consoantes com os propósitos da educação linguística, esperamos, no âmbito da Língua Portuguesa, contribuir para o processo de formação de leitores, o que ainda é, em nosso país, um desafio educacional que precisa ser priorizado em sala de aula. No Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB), a média dos resultados em Língua Portuguesa da última avaliação, ocorrida em 2017, para o 9º ano do Ensino Fundamental e para o 3º ano do Ensino Médio, encontra-se entre o segundo e o terceiro nível dos oito níveis possíveis de proficiência (INEP, 2019a). No Programme for International Student Assessment (PISA), realizado em 2018, o Brasil obteve a média de 413 pontos em leitura, enquanto a média de todos os 65 países participantes foi de 487 pontos (INEP, 2019b).

As considerações sobre particularidades dos componentes da área de Linguagens e suas Tecnologias ratificam a concepção de que ela está centrada

> na ampliação da autonomia, do protagonismo e da autoria nas práticas de diferentes linguagens; na identificação e na crítica aos diferentes usos das linguagens, explicitando seu poder no estabelecimento de relações; na apreciação e na participação em diversas manifestações artísticas e culturais; e no uso criativo das diversas mídias (BRASIL, 2018, p. 471).

Nessa direção, buscamos pautar os projetos nos fundamentos básicos de ensino e aprendizagem das linguagens, caracterizados pelo compromisso com uma formação voltada a possibilitar aos jovens uma participação mais plena nas diferentes práticas socioculturais que envolvem o uso das linguagens, articulando conhecimentos e dimensões socioemocionais em situações de aprendizagem que sejam significativas e relevantes para sua formação integral.

Conforme mencionamos anteriormente, cada área do conhecimento apresenta competências específicas. Concluímos esta seção expondo as competências de Linguagens e suas Tecnologias explicitadas na BNCC (BRASIL, 2018, p. 490), que são contempladas na obra por meio de suas habilidades específicas:

| COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS | HABILIDADES | PROJETOS |
|---|---|---|
| 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. | (EM13LGG101) | 1, 2, 3, 4, 5, 6 |
| | (EM13LGG102) | 4, 5 |
| | (EM13LGG103) | 1, 2, 3, 4, 5, 6 |
| | (EM13LGG104) | 1, 2, 3, 4, 5, 6 |
| | (EM13LGG105) | 3 |
| 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. | (EM13LGG201) | 1, 2, 3, 4, 5, 6 |
| | (EM13LGG202) | 1, 4, 5 |
| | (EM13LGG203) | 5, 6 |
| | (EM13LGG204) | 1, 3, 4, 5, 6 |
| 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. | (EM13LGG301) | 1, 2, 3, 4, 5, 6 |
| | (EM13LGG302) | 1, 2, 3, 4, 5, 6 |
| | (EM13LGG303) | 1, 2, 3, 4, 5, 6 |
| | (EM13LGG304) | 2, 4, 6 |
| | (EM13LGG305) | 1, 2, 3, 4, 5, 6 |

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

Richmond

| | | |
|---|---|---|
| 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. | (EM13LGG401) | 2, 5 |
| | (EM13LGG402) | 1, 2, 3, 4, 6 |
| | (EM13LGG403) | 1, 2, 3, 4, 5, 6 |
| 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. | (EM13LGG501) | 1, 2, 3, 4, 5, 6 |
| | (EM13LGG502) | 4, 5, 6 |
| | (EM13LGG503) | 2, 5, 6 |
| 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. | (EM13LGG601) | 1, 2, 3, 4, 5, 6 |
| | (EM13LGG602) | 1, 2, 3, 4, 5, 6 |
| | (EM13LGG603) | 1, 2, 4, 5 |
| | (EM13LGG604) | 2, 5 |
| 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. | (EM13LGG701) | 2, 3, 4, 5, 6 |
| | (EM13LGG702) | 1, 3 |
| | (EM13LGG703) | 1, 2, 3, 4, 5, 6 |
| | (EM13LGG704) | 1, 2, 3, 4, 5, 6 |

Assim, de acordo com o que foi apresentado, os projetos propostos nesta obra contemplam todas as competências da área de Linguagens e suas Tecnologias, estimulando articuladamente o acesso a diversas práticas socioculturais que combinam linguagens diversas e dialogam com as culturas juvenis. Seguimos a concepção de que, no Ensino Médio, os jovens de diferentes contextos começam a ter mais autonomia e intensificam o conhecimento de seus interesses e a capacidade de abstração; por conseguinte, ampliam, nessa etapa, as suas possibilidades de participação na vida social e na produção cultural.

## Pressupostos teórico-metodológicos

Compreender os pilares teórico-metodológicos que fundamentam esta obra didática poderá facilitar seu uso no dia a dia escolar. Por essa razão, nesta seção, explicitaremos as noções basilares que orientam o encaminhamento didático dos projetos propostos. São elas: linguagem, gêneros do discurso, multimodalidade, letramento, letramento crítico, multiletramentos, argumentação, interdisciplinaridade, transversalidade e trabalho com projetos. Ao final, indicaremos como, a partir desses princípios teórico-metodológicos, somados à reflexão sobre o perfil do professor a liderar cada projeto e sobre o conceito de avaliação, os temas integradores se articulam com os principais objetivos dos projetos, bem como com as competências e as habilidades trabalhadas em cada um deles.

### Linguagem, gêneros do discurso e multimodalidade

O que é linguagem? Dentre as muitas possibilidades de resposta para essa pergunta, aproximamo-nos dos estudos do pensador Mikhail Bakhtin (2003), que, embora direcionados especificamente à reflexão sobre interações verbais, permitem-nos pensar mais amplamente sobre as diversas práticas de linguagens humanas em virtude da complexidade e da abrangência de suas propostas. É com base em suas concepções que esta obra foi construída.

Segundo a perspectiva bakhtiniana, toda linguagem é, antes de qualquer outra coisa, uma forma de comunicação e de interação com o outro (BAKHTIN, 2003). Desde crianças, é primordialmente a linguagem verbal, além de outras formas de linguagem, que nos possibilita as primeiras interações com as pessoas. E é precisamente nas práticas sociais que todos os sistemas simbólicos, organizados em complexas estruturas, são socialmente constituídos e apropriados pelos sujeitos em interação. A essa teoria Bakhtin (2003) chama de dialogismo, um dos principais pilares de seu pensamento.

Para o autor, a primeira dimensão do diálogo se dá na relação entre os interlocutores (BAKHTIN, 2003). O locutor espera uma resposta dos outros para os quais produz seu enunciado, seja ele oral, escrito, gestual ou imagético (TODOROV, 1981). Isto é, todo enunciado é elaborado para suscitar uma reação, uma resposta do outro. Logo, os ouvintes ou leitores não são passivos, mas participantes ativos da comunicação verbal (BAKHTIN, 2003). Assim, com base nesse princípio, os estudantes, público-alvo desta obra, são construtores de sentidos de todos os enunciados nela presentes. No entanto, como tais textos já circulavam na sociedade anteriormente, destinados, em sua maioria, a outro público, os projetos propõem-se a promover uma aproximação cuidadosa da turma com esses textos.

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

Reprodução

A segunda dimensão do diálogo se dá no plano da relação entre os próprios enunciados, que não existem isoladamente, mas são respostas a enunciados anteriores ou a antecipação de respostas posteriores. Segundo essa concepção de linguagem, todo enunciado se vincula a uma rede complexa de outros enunciados. Por essa razão, Bakhtin (2003) afirma que enunciados são sempre elos de uma cadeia, ou seja, sempre dialogam uns com os outros, mesmo quando não percebemos esse diálogo. Além disso, sob a luz do pensamento bakhtiniano, podemos considerar que as diferentes práticas de uso das linguagens são historicamente situadas e, portanto, indissociáveis de um tempo, de um lugar, dos sujeitos envolvidos no processo comunicativo, em suma, das suas condições de produção.

Corroborando esse ponto de vista e enfatizando a relação entre as práticas de linguagem e as esferas ou os campos de circulação dos discursos, Rojo (2013, p. 27) defende que:

> [...] as práticas de linguagem ou enunciações se dão sempre de maneira situada, isto é, em determinadas situações de enunciação ou de comunicação, que se definem pelo funcionamento de suas esferas ou campos de circulação dos discursos (científico, jornalístico, literário, artístico, de entretenimento, íntimo, familiar e assim por diante). Essas esferas ou campos e seu funcionamento estão elas mesmas situadas historicamente, variando de acordo com o tempo histórico e as culturas locais (ou globais).

A concepção dialógica de Bakhtin nos dá base para pensar que a materialidade dos discursos não está isolada das demandas dos grupos sociais e das mais diversas esferas de atividade humana. Estas agrupam os gêneros do discurso que se transformam de acordo com as necessidades sociais. Para o filósofo, todas as práticas de linguagem em sociedade integram um determinado gênero (BAKHTIN, 2003).

Nas propostas didáticas desta obra, há regularmente a proposição de atividades que envolvem a compreensão e a produção de textos de determinados gêneros, como resenhas, dicas, tutoriais, grafites, *memes*, letras de canções, poemas, entre muitos outros. O trabalho de reforço das práticas de leitura e de produção de textos em uma obra da área de Linguagens e suas Tecnologias nos parece fundamental em toda a Educação Básica, especialmente em seus anos finais. É o que ocorre, por exemplo, no **Projeto 3**, no qual são contemplados, ao longo do trabalho pedagógico, os gêneros resenha, dica e tutorial em vídeo. Nesse caso, soma-se ao estudo dos referidos gêneros um conjunto de saberes interdisciplinares conduzidos pelo tema integrador midiaeducação, cujo foco é a criação de um canal de *vlog* sobre tecnologia e educação.

Os gêneros que compõem cada um dos projetos integradores foram cuidadosamente escolhidos, considerando que a diversidade se justifica pelo fato de existirem múltiplas esferas de atividade humana, com necessidades distintas de interação entre as linguagens, mídias e tecnologias em constante mudança nos dias de hoje e que devem estar presentes na sala de aula do Ensino Médio.

Os textos que integram as diferentes etapas dos projetos, assim como as atividades vinculadas a eles, visam, em sua totalidade, a ampliar a reflexão e as habilidades de uso das linguagens artísticas, corporais e verbais. Busca-se abarcar, portanto, a dimensão contemplativa e reflexiva das diferentes linguagens – verbal, corporal, artística –, bem como as diversas possibilidades de experimentação e de vivência das suas práticas em campos de atuação social diversos.

Tomando como referência os estudos de Bakhtin (2003), Schroeder (2012) ressalta o caráter dialógico da linguagem artística como um de seus principais fundamentos, reforçando a ideia de que, para alimentar a imaginação e abrir possibilidades de criação, o fornecimento de um quadro de referências em arte se faz necessário na educação escolar. Em um estudo sobre a arte no contexto escolar, a autora discute a importância da construção de um acervo de referências e defende que é justamente por intermédio do mergulho em universos artísticos que se possibilita ao estudante criar, já que "criar é fazer escolhas" (SCHROEDER, 2012, p. 82) dentre um leque de opções.

Levando em consideração que toda linguagem tem uma esfera de significação, Schroeder (2012) caracteriza a esfera significativa da arte como muito ampla e pouco estável. Como limitar a esfera significativa de sons, formas e cores? Por isso, dizemos que a arte é polissêmica, ou aberta a muitos sentidos. Nesta obra didática, entendemos que não há uma única nem melhor maneira de interpretar uma obra de arte, tampouco há um único ou melhor modo de criá-la. Concordamos com Schroeder (2012) quando afirma que os caminhos e os resultados são sempre diversos, infinitos. Dessa forma, a arte só é acessível quando tomada em funcionamento ou na sua existência concreta e dinâmica. Sua compreensão e apreensão são possíveis apenas de modo contextualizado. E, igualmente, do ponto de vista da produção artística, é preciso entender que o fazer arte não é um gesto isolado, mas se relaciona o tempo todo com outros significados culturais (SCHROEDER, 2012).

Soma-se ao estudo da linguagem verbal e da linguagem artística a relevância do estudo da linguagem corporal no contexto escolar. Como linguagem, que consequências traz o componente Educação Física para a formação escolar? A perspectiva de Kunz (1991), segundo a qual se movimentar é estabelecer um diálogo com o mundo, sinaliza a natureza dialógica da linguagem corporal, tal como da verbal e da artística:

> Nessa perspectiva, o movimentar-se é entendido como forma de comunicação com o mundo que é constituinte e construtora de cultura, mas também, possibilitada por ela. É uma linguagem, com especificidade, é claro, mas que, enquanto cultura, habita o mundo do simbólico. A naturalização do objeto da EF [Educação Física], por outro lado, seja alocando-o no plano do biológico ou do psicológico, retira dele o caráter histórico e, com isso, sua marca social. Ora, o que qualifica o movimento enquanto humano é o sentido/significado do mover-se, sentido/significado mediado simbolicamente e que o coloca no plano da cultura. (BRACHT, 2007, p. 45)

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

Em impressão

Nos projetos desta obra, reiteramos a perspectiva de que o movimento humano está inserido no âmbito da cultura. Por conseguinte, propõe-se aos estudantes, além de atividades com práticas corporais – elemento essencial do componente curricular Educação Física –, a reflexão sobre elas como produtos culturais historicamente situados. Com esse propósito, a tematização do movimento do corpo é articulada a diferentes expressões de linguagem – como textos, imagens, músicas etc. – que compõem a obra e viabilizam a apreciação estética, a análise, a compreensão e a construção de valores, além da experimentação e do uso da linguagem.

Apresenta-se como encaminhamento pedagógico para a condução dos projetos, apesar da atenção para as especificidades de cada uma das linguagens, o diálogo entre elas. Desse modo, buscamos aproximações com as práticas sociais fora da escola, pois sabemos que a interação humana se dá efetivamente mediante a seleção de diferentes recursos semióticos e mídias que viabilizam a interação entre os sujeitos, envolvendo tecnologias igualmente diversas.

Apesar de a articulação entre linguagens ser historicamente constitutiva das interações humanas (KRESS, 2010), a combinação de várias semioses na comunicação vem se acentuando com a emergência de novas mídias e novas tecnologias na contemporaneidade. Afirma Rojo (2014, s/p):

> As mudanças relativas aos meios de comunicação e à circulação da informação, o surgimento e ampliação contínuos de acesso às tecnologias digitais da comunicação e da informação provocaram a intensificação vertiginosa e a diversificação da circulação da informação nos meios de comunicação analógicos e digitais, que, por isso mesmo, distanciam-se hoje dos meios impressos, muito mais morosos e seletivos, implicando, segundo alguns autores, como Chartier e Beaudouin, mudanças significativas nas maneiras de ler, de produzir e de fazer circular textos nas sociedades.

Em termos educacionais, o fenômeno da multimodalidade na comunicação contemporânea impõe novos desafios à escola, que é, então, levada a revisar suas práticas educativas, especialmente as ligadas à área de Linguagens e suas Tecnologias, na qual as linguagens são também objeto de estudo.

Kress e Van Leeuwen (2001, p. 20, tradução nossa[1]) definem a multimodalidade como "o uso de diversos recursos semióticos na criação de um produto ou evento semiótico, juntamente com a maneira particular pela qual esses modos são combinados".

É nesse cenário de mudanças que a escola é levada a se preocupar em ensinar não só as habilidades técnicas necessárias para o manuseio dos diferentes recursos semióticos, mas também o conhecimento necessário para compreender, de maneira integrada e significativa, a presença de vários modos de linguagem, várias mídias e seus funcionamentos. Por essa razão, nos projetos, propõe-se, por meio de tarefas colaborativas, a realização de produtos finais que abarcam, durante o seu percurso de elaboração, diferentes linguagens, como a realização de um festival de cultura juvenil, uma feira escolar, entre outros. Reiteramos que a cultura juvenil perpassa todos os projetos desta obra, abrangendo temas relacionados a preocupações e curiosidades dos jovens por meio de abordagens que buscam atribuir aos estudantes o papel de protagonistas.

Seja no trabalho com linguagens multimodais ou não, é imprescindível também levar em consideração, no trabalho pedagógico, a reflexão sobre a historicidade dos discursos que se materializam nos diferentes usos das linguagens. Não podem ser deixadas de lado as indagações: qual é o contexto de produção? Quem se dirige a quem? Onde? Quando? Como? Nesse sentido, assim como trazer à tona o fenômeno da multimodalidade, é igualmente importante trazer para o debate escolar o confronto – inerente à vida social – entre diferentes posicionamentos discursivos. É papel da escola não somente promover o estudo de diferentes linguagens, mas também propiciar a problematização dos discursos hegemônicos e de significados petrificados que se instituem nas diferentes linguagens e práticas discursivas.

Os projetos de trabalho apresentados nesta obra didática buscam desenvolver possibilidades expressivas de cada uma das linguagens: verbais, verbo-visuais, imagéticas e corporais, sejam elas artísticas ou não. Visam à ampliação das oportunidades dos estudantes não somente de exercitarem a análise de elementos discursivos e formais de enunciados nas diferentes semioses, mas também de efetivamente produzirem novas práticas discursivas, ou seja, de "colocarem a mão na massa" por meio de linguagens diversas. Em outras palavras, esperamos que os estudantes do Ensino Médio vivenciem experiências significativas com práticas de linguagem vinculadas ao enriquecimento cultural, às práticas cidadãs, ao trabalho e à continuação dos estudos.

**Sugestão de leitura**

Para complementar a reflexão sobre linguagem e multimodalidade, sugerimos a consulta aos verbetes "linguagem" (BAGNO, 2014) e "textos multimodais" (ROJO, 2014) do *Glossário Ceale*. A respeito do conceito de gênero discursivo, sugerimos a consulta a Bakhtin (2003).

## Letramento, letramento crítico e multiletramentos

Consideramos letramento como o estado ou a condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas também exerce as práticas sociais de leitura e escrita (SOARES, 2002a). Trata-se de uma noção que estabelece pontos de aproximação com a concepção bakhtiniana da linguagem, na medida em que se pauta em seu uso concreto e na relação com os contextos socio-históricos em que são produzidos os enunciados.

[1] "the use of several semiotic modes in the design of a semiotic product or event, together with the particular way in which these modes are combined"



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

Reprodução proibida

O processo de letramento inclui vivenciar as práticas de uso da linguagem em contextos diversos. Entre as perspectivas de estudo do letramento, coadunamo-nos com o viés do letramento crítico, que possibilita aos sujeitos problematizar pontos de vista, refutá-los ou aceitá-los (FOGAÇA; JORDÃO, 2007). Com o desenvolvimento do letramento crítico, espera-se que, além de ampliar as possibilidades de compreensão das práticas sociais, os indivíduos possam se engajar em novas práticas e, consequentemente, promover também novos sentidos e mudanças sociais (GREEN, 1998).

Para atuar na formação de leitores mais reflexivos, pautamo-nos em uma concepção de ensino da leitura como um processo contínuo, segundo a qual o texto deve ser trabalhado em níveis de pré-leitura, leitura e pós-leitura (KLEIMAN, 2008) e sob a ótica do letramento crítico. Por essa razão, os textos – escritos, orais, visuais e verbo-visuais – que compõem os projetos desta obra didática foram selecionados com o intuito de promover a reflexão sobre diferentes pontos de vista a respeito de diversas temáticas relevantes para a formação cidadã dos estudantes da atualidade. Espera-se, assim, propiciar aos estudantes a ampliação do uso de diferentes linguagens para negociar e defender ideias e decisões de forma ética e responsável. Parte-se, assim, do pressuposto de que o trabalho com textos de diferentes gêneros, modalidades e temáticas nos seis projetos, abordando os quatro componentes da área de Linguagens e suas Tecnologias, capacitará o estudante a compreender e se engajar na construção diária de uma ordem social mais democrática.

Ainda no que diz respeito à leitura, não concebemos o texto como um produto ou artefato acabado, que funcionaria como uma espécie de depósito de informações estanques, mas como o resultado de um processo de interação entre sujeitos situados historicamente em um aqui e um agora. Durante o processo de leitura, portanto, o papel do leitor é sempre ativo, pois, como afirma Marcuschi (2008, p. 242), "o texto é uma proposta de sentido e se acha aberto a várias alternativas de compreensão".

Sob essa perspectiva, o sentido é sempre situado e resultante de uma construção colaborativa entre texto e leitor. A noção de inferência é, portanto, central. As inferências funcionam como "hipóteses coesivas para o leitor processar o texto" (MARCUSCHI, 2008, p. 249). Elas lidam com as relações entre os fenômenos linguísticos e outros aspectos de base cotextual (no interior do texto) ou contextual (fora do texto). Podemos afirmar, então, que "compreender um texto é realizar inferências a partir das informações dadas no texto e situadas em contextos mais amplos" (MARSCUSCHI, 2008, p. 239).

Nesta obra, diversas atividades de compreensão leitora buscam desenvolver a estratégia de realizar inferências. Como exemplo, podemos citar a **questão 2**, situada em **Pensando e realizando 4** (**Etapa 4**) do **Projeto 5**, em que, por meio de imagens de instalações artísticas urbanas, indaga-se aos estudantes, no **item e**: "Por que vocês acham que os artistas escolheram espaços públicos para a montagem e exposição das obras?". Desse modo, eles são levados a refletir e a inferir com base nas informações do texto visual e também no seu contexto. Para que os jovens do Ensino Médio possam atingir sistematicamente o nível inferencial nos processos de leitura, todos os projetos desta obra contêm atividades de compreensão que estimulam a relação entre conhecimentos de diversas procedências e os elementos textuais. Nelas, levamos em consideração a existência de diferentes alternativas de compreensão, uma vez que se trata de uma atividade processual de coautoria, na qual o leitor é participante ativo e seus conhecimentos prévios exercem uma grande influência sobre os sentidos que dela emergem.

O desenvolvimento do processo inferencial na leitura se dá não apenas nas questões cujos objetivos mencionam inferências, seja relativas ao sentido de uma palavra, uma expressão ou uma frase do texto, seja sobre seu sentido global ou específico. A inferência precisa estar ancorada em pistas textuais, relacionando o implícito ao explícito. Assim sendo, todo o intenso trabalho com estratégias de leitura presente nas atividades, em especial nas **Etapas 2** e **4** de cada projeto, é a base para que o estudante possa realizar inferências. O trabalho com ativação do conhecimento prévio, formulação de hipóteses, compreensão global, identificação de informações explícitas, específicas e implícitas, relação entre linguagem verbal e não verbal, entre outros, permite a construção da compreensão leitora de maneira sólida para possibilitar inferências adequadas. Sugerimos, professor/a, que esteja atento/a aos objetivos pedagógicos de cada questão, apresentados após cada enunciado na reprodução do Livro do Estudante presente no Manual do Professor. A partir deles, pode ser necessário ampliar o trabalho com algumas questões para atender os diferentes perfis da sua turma.

Ademais, conforme mencionado em seção anterior, o mundo contemporâneo é marcado pelas transformações relativas às tecnologias digitais de informação e comunicação, acarretando novas formas de produção, de configuração e de circulação de textos e, ainda, o surgimento de novos gêneros discursivos, como *chats*, *vlogs*, *playlists*, *tweets*, *posts*, *e-zines*, *fanclips* etc., entre os quais podem se congregar diferentes textos (hipertextos) e mídias (hipermídias). Nesse novo cenário, as práticas de letramento no espaço escolar têm dado lugar às práticas de multiletramentos (ROJO, 2014), potencializadas pelos meios digitais.

Com base nos estudos dos multiletramentos, termo cunhado pelo The New London Group (1996), e nos alfabetismos múltiplos, termo proposto por Hernández (2007) para o mesmo conceito, cada vez mais o uso e as concepções do termo letramento foram sendo ampliados.

Hoje, não tratamos apenas do letramento relativo à palavra, isto é, do letramento verbal. O termo passou a abranger uma diversidade de linguagens, como o letramento visual, o letramento corporal, o letramento em computação etc. (HERNÁNDEZ,

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

Reimpressão

2007; BEZERRA; PORPINO, 2015; WHITEHEAD, 2019). Para Hernández (2007), os alfabetismos múltiplos são uma possibilidade tanto para o estudo da cultura visual quanto para o ensino de Arte, embora sejam uma alternativa importante que envolve toda a área de Linguagens e, mais que isso, toda a educação escolar. Conforme afirma o autor (HERNÁNDEZ, 2007, p. 57-58):

> Na prática, adotar esta perspectiva significa que os educadores, juntamente com os aprendizes, devem organizar experiências de aprendizagem que permitam:
> - aprender a relacionar meios de comunicação tradicionais e emergentes;
> - fazer apreciações criativas e expressá-las de diferentes formas;
> - comunicar-se utilizando linguagens e formas de compreensão multiculturais;
> - ter um bom domínio dos diferentes alfabetos (multimídia, oral, visual, escrito, performativo etc.) e da numeração (no sentido de aprender a pensar matematicamente).

O conceito de multiletramentos foi criado, segundo Rojo e Moura (2012), para abranger não só a multimodalidade, mas também a multiculturalidade característica das sociedades contemporâneas. É por meio de práticas multimodais que a multiculturalidade se comunica e informa. Sobre o trabalho com multiletramentos, afirmam os autores (ROJO; MOURA, 2012, p. 8) que:

> trabalhar com multiletramentos pode ou não envolver (normalmente envolverá) o uso de novas tecnologias da comunicação e de informação ("novos letramentos"), mas caracteriza-se como um trabalho que parte das culturas de referência do alunado (popular, local, de massa) e de gêneros, mídias e linguagens por eles conhecidos, para buscar um enfoque crítico, pluralista, ético e democrático – que envolva agência – de textos/discursos que ampliem o repertório cultural, na direção de outros letramentos.

Nesse contexto, a compreensão e a produção de práticas discursivas multissemióticas significativas para os estudantes passam a exigir uma pedagogia de multiletramentos. Os letramentos, nesse contexto hipermidiático, tornam-se multiletramentos, evidenciando a necessidade de novas ferramentas e novas práticas pedagógicas. Demanda-se, portanto, a mobilização de saberes diversos que extrapolem os limites disciplinares; para tanto, esperam-se da escola novos arranjos do processo educativo, incluindo uma revisão dos papéis ocupados por seus agentes.

É necessário ir além do ensino com foco no manuseio de um único recurso (uma ferramenta, como um programa de edição de texto, por exemplo). A produção de discursos multissemióticos requer que se ensine também a manusear editores de vídeo ou de imagem, uma preocupação que está presente em todos os projetos desta obra. Sob a perspectiva dos multiletramentos, a escola deve – sem abandonar os seus patrimônios – partir do mundo do estudante. O trabalho escolar sobre essas práticas precisa atentar "para as possibilidades práticas de que os alunos se transformem em criadores de sentidos" (ROJO; MOURA, 2012, p. 29). Nessa perspectiva, os projetos foram concebidos para permitir aos estudantes criar sentidos por meio do produto final a ser elaborado, o qual sempre dialoga com as comunidades escolar e local.

A concepção educativa de que o estudante é protagonista do processo de produção de sentidos na escola é fortalecida quando se trabalha com projetos pedagógicos, uma vez que eles permitem ao jovem construir e produzir seu próprio projeto educativo (FREIRE, 2011). Neles, articulamos a multimodalidade pelo viés de uma pedagogia dos multiletramentos que, além de abranger linguagens diferentes, envolve culturas diversas relacionadas a variados grupos sociais de dentro e de fora do espaço escolar.

Outro aspecto que não pode ser ignorado no Ensino Médio, inclusive no trabalho com as linguagens e suas tecnologias e em relação estreita com a proposta de multiletramentos presente nesta obra, é o impacto gerado pelas mudanças tecnológicas no mundo contemporâneo (BRASIL, 2018). Elas repercutem diretamente no funcionamento da sociedade, nas relações sociais entre gerações, nas demandas profissionais diversas e nas práticas de linguagem do mundo social. Assim, cabe à escola trazer esse tema à discussão. Apresentamos três dimensões relativas à computação e às tecnologias digitais destacadas pela BNCC (BRASIL, 2018, p. 474):

- pensamento computacional: envolve as capacidades de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções, de forma metódica e sistemática, por meio do desenvolvimento de algoritmos;
- mundo digital: envolve as aprendizagens relativas às formas de processar, transmitir e distribuir a informação de maneira segura e confiável em diferentes artefatos digitais – tanto físicos (computadores, celulares, *tablets* etc.) como virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados, entre outros) –, compreendendo a importância contemporânea de codificar, armazenar e proteger a informação;
- cultura digital: envolve aprendizagens voltadas a uma participação mais consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que supõe a compreensão dos impactos da revolução digital e dos avanços do mundo digital na sociedade contemporânea, a construção de uma atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, aos usos possíveis das diferentes tecnologias e aos conteúdos por elas veiculados, e, também, à fluência no uso da tecnologia digital para expressão de soluções e manifestações culturais de forma contextualizada e crítica.

Voltada especificamente para o âmbito do Ensino Médio, esta obra está atenta à relação entre essas dimensões e a cultura juvenil, tendo em vista que os jovens participam ativamente de várias esferas da cultura digital. Esperamos, assim, que os estudantes possam, no decorrer das atividades propostas nos projetos desta obra, buscar dados e informações de forma

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

Reprodução

crítica nas diferentes mídias; apropriar-se das linguagens da cultura digital, dos novos letramentos e dos multiletramentos; usar diversas ferramentas de *software*; propor soluções, envolvendo diferentes tecnologias, para diversos problemas. Nas partes específicas, destinadas aos projetos, você encontrará orientações mais detalhadas sobre as atividades que podem colaborar para o desenvolvimento do pensamento computacional dos estudantes.

**Sugestão de leitura**

A respeito do conceito de letramento, recomendamos Soares (2002b) e, sobre multiletramentos, sugerimos os trabalhos de Rojo e Moura (2012) e Rojo (2014).

## Argumentação e linguagem

Argumentar faz parte do dia a dia de todos. As primeiras experiências ocorrem nas relações familiares, mas precisam ser aprimoradas na educação escolar. Por essa razão, trata-se de uma das competências gerais previstas na Educação Básica, segundo a BNCC (BRASIL, 2018). Espera-se que, com base em pesquisas consistentes e informações de origem confiável, os estudantes aprendam a defender posicionamentos, negociar ideias e debater respeitosamente em situações em que haja divergência de pontos de vista. Visando a contribuir para a formação dos estudantes do Ensino Médio como cidadãos que reconheçam a importância do pluralismo de ideias e da necessidade de se manifestar mediante argumentos coerentes, os projetos desta obra propõem atividades diversas que viabilizam a reflexão sobre o funcionamento do processo argumentativo, mas também possibilitam o uso efetivo da linguagem em diferentes situações de interação oral e escrita.

Partindo da noção de que "argumentar é o resultado textual entre a combinação de diferentes componentes, que exige do sujeito que argumenta construir do ponto de vista racional uma explicação, recorrendo a experiências individuais e sociais, num quadro espacial e temporal de uma situação com finalidade persuasiva" (ELIAS; KOCH, 2016, p. 24), nos projetos, apresentam-se textos em linguagens diversas cujos posicionamentos argumentativos são alvo de reflexão crítica pelos estudantes. Mediante atividades que incentivam a análise das relações intertextuais, a progressão temática e a organização textual, espera-se estimular o desenvolvimento da capacidade de compreender e, igualmente, de produzir sentidos mediante o uso efetivo das práticas discursivas argumentativas em contextos múltiplos. No **Projeto 4**, por exemplo, antes de chegar à produção final do documentário sobre o *bullying*, tema de reconhecida relevância atual que tem gerado debates sobre a saúde dos jovens, os estudantes, por meio do acesso a gêneros diversos sobre a temática (tira, artigo etc.) e mediante a realização de múltiplas atividades de compreensão leitora, ampliarão seu conhecimento sobre as possibilidades de organização argumentativa desse tema. No **Projeto 3**, **Etapa 4**, os estudantes produzirão uma resenha sobre o uso do celular como ferramenta para a aprendizagem. Para tanto, precisarão pesquisar previamente e construir argumentos sobre o assunto mediante a interação entre eles e outras pessoas.

Segundo a concepção bakhtiniana (BAKHTIN, 2003), não existe neutralidade no âmbito da linguagem. Os enunciados carregam valores e posicionamentos diversos de forma mais ou menos explícita. Assim, devemos estar atentos para o fato de que a argumentação não está presente apenas em gêneros tradicionalmente tidos como argumentativos. Cabe à escola, portanto, propiciar aos estudantes ferramentas eficazes para que possam compreender e produzir sentidos em diferentes contextos de uso das mais diversas práticas de linguagem. No **Projeto 5**, por exemplo, são apresentados poemas de José Carlos Limeira e de Conceição Evaristo, que abordam temas relacionados aos negros escravizados no Brasil e aos quilombos. Ainda que os poemas não sigam formalmente a organização dos textos tradicionalmente argumentativos, apresentam a defesa de determinadas perspectivas sobre a questão da negritude. Dessa forma, as atividades de compreensão leitora propiciam reflexão acerca dos pontos de vista e argumentos defendidos nesses textos literários.

Sobre o desenvolvimento das práticas argumentativas, merece destaque a opção pelas atividades em grupo nos projetos desta obra. Entendemos que eles propiciam o diálogo e a negociação entre os estudantes, visto que ambos são necessários para o cumprimento das propostas didáticas. Vivenciar o ato de argumentar entre os pares no contexto escolar é uma maneira prática e efetiva de aprender e de se preparar para as inúmeras situações da vida extraescolar. Essa vivência se dá nos momentos em que, nas atividades em grupo ou com a participação de toda a turma, é necessário expressar opiniões, ouvir os outros, discutir ideias, fazer escolhas e tomar decisões. Tomemos como exemplo o **Projeto 6**, em que os estudantes organizarão o Dia da Escola Aberta para compartilhar conhecimentos e práticas de jogos. Este projeto tem como objetivo principal envolver os estudantes em tarefas colaborativas e lúdicas que exigirão o exercício da empatia, do diálogo e do respeito durante o processo de planejamento e realização do evento. Não se trata, portanto, de valorizar apenas o produto final a ser construído, mas, sobretudo, o percurso necessário para a sua elaboração como um processo de aprendizagem, especialmente significativo no que diz respeito ao ato de argumentar, de negociar decisões e de respeitar posicionamentos diferentes.

## Interdisciplinaridade e transversalidade

Romper com a centralidade das disciplinas nos currículos e valorizar aspectos mais globalizadores e que contemplem as relações entre diferentes saberes são posicionamentos defendidos em prol da formação integral dos estudantes

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

Reprodução

nos documentos oficiais da educação brasileira (BRASIL, 2013; 2018). Igualmente favoráveis à superação de saberes restritos e segregadores, resultantes de um sistemático processo de especialização, os seis projetos apresentados nesta obra corroboram uma visão educacional pautada na integração dos conhecimentos e promovem práticas interdisciplinares e transversais.

Segundo as *Diretrizes Nacionais Gerais para a Educação Básica* (BRASIL, 2013), a interdisciplinaridade não se resume à dimensão pedagógica, mas diz respeito também à abordagem dos objetos de conhecimento, que deixam de ser tratados isoladamente e passam a ser estudados a partir de conexões mais concretas. Portanto, mais que um conjunto de práticas, trata-se da adoção de novas atitudes em relação ao conhecimento e ao papel ocupado pelos estudantes. Afirma Yared (2008, p. 165) que:

> interdisciplinaridade é o movimento (inter) entre as disciplinas, sem a qual a disciplinaridade se torna vazia; é um ato de reciprocidade e troca, integração e voo; movimento que acontece entre o espaço e a matéria, a realidade e o sonho, o real e o ideal, a conquista e o fracasso, a verdade e o erro, na busca da totalidade que transcende a pessoa humana. Creio que a interdisciplinaridade leva o aluno a ser protagonista da própria história, personalizando-o e humanizando-o, numa relação de interdependência com a sociedade, dando-lhe, sobretudo, a capacidade crítica no confronto da cultura dominante e por que não dizer opressora, por meio de escolhas precisas e responsáveis para a sua libertação e para a transformação da realidade.

Tal concepção nos leva à compreensão de que as práticas interdisciplinares no contexto escolar estão vinculadas a práticas de diálogo constante. Dependem também da interação entre os saberes disciplinares, mas sobretudo da articulação entre os sujeitos. Assim, concluímos que a interdisciplinaridade está associada à intersubjetividade. Desse movimento duplamente dialógico – entre os sujeitos e os saberes – busca-se reunir o conhecimento fragmentado, ainda que a noção de totalidade seja sempre provisória.

A transversalidade, por sua vez, refere-se à organização do trabalho didático-pedagógico em eixos temáticos responsáveis pela integração das disciplinas e das áreas do conhecimento. Nesse sentido, pode-se dizer que a transversalidade complementa a interdisciplinaridade no processo educacional, ao propor a organização do trabalho mediante temas integrados às disciplinas que promovem a articulação não apenas entre os saberes escolares, mas também destes com os saberes extraescolares.

De acordo com a BNCC (BRASIL, 2018), as formas de organização interdisciplinar dos componentes curriculares devem resultar de um processo de envolvimento e participação da comunidade escolar, com o intuito de assegurar que as aprendizagens considerem a realidade local. Por essa razão, os projetos integradores desta obra foram elaborados levando em consideração a necessidade de flexibilização das atividades de acordo com os recursos físicos e humanos de cada instituição e os interesses e as demandas de estudantes e professores.

Cada projeto é conduzido por um tema integrador, cujo papel central é trazer questões da vida extraescolar para o processo educativo, facilitando a articulação entre os saberes disciplinares, sobretudo da área de Linguagens e suas Tecnologias, e os saberes e problemáticas da vida extraescolar.

Uma das principais funções sociais da escola é contribuir para a formação integral do estudante. Para tanto, é necessário trazer para a sala de aula temas contemporâneos relevantes, que estimulem o desenvolvimento dos estudantes como cidadãos. No Ensino Médio, espera-se que a abordagem da contemporaneidade possa despertar o interesse dos adolescentes e jovens no processo educativo e, por conseguinte, alcançar melhoria efetiva da aprendizagem embasada na integração entre os saberes escolares, o seu entorno e o contexto social mais amplo.

Conforme a documentação curricular nacional vigente (BRASIL, 2018), além da abordagem da contemporaneidade, almeja-se que os temas selecionados sejam preferencialmente tratados sob a perspectiva da transversalidade. Esta é vista como um princípio desencadeador de práticas pedagógicas pautadas na integração de conhecimentos diversos e no diálogo efetivo entre os componentes curriculares. O propósito é, portanto, que o estudante não conclua a educação formal tendo acesso apenas a conteúdos abstratos e descontextualizados, mas que também reconheça e aprenda sobre os temas necessários para sua atuação crítica e transformadora na sociedade. Os referidos temas são chamados Temas Contemporâneos Transversais (TCT) e já não são recomendações facultativas, tal como acontecia com os temas transversais nos finais dos anos 1990 (BRASIL, 1997), mas "passaram a ser considerados como conteúdos essenciais para a Educação Básica, em função de sua contribuição para o desenvolvimento das habilidades vinculadas aos componentes curriculares" (BRASIL, 2019, p. 14).

A proposta, então, é que os TCT não integrem um componente curricular específico ou, tampouco, que seja estabelecida uma única forma de trabalhá-los. Entende-se que as possibilidades didático-pedagógicas devam estar atreladas às demandas e às especificidades locais para que se possa, assim, garantir a autonomia das redes de ensino, das escolas e dos professores. Nesse sentido, as propostas apresentadas nesta obra são passíveis de adaptações de acordo com as necessidades de cada contexto escolar. Conforme apresentamos anteriormente, todos os projetos têm como eixo um tema integrador e, por conseguinte, os TCT estão articulados a eles e são tratados com maior ou menor ênfase, a depender das características do tema abordado.

Consonante à proposta de uma educação voltada para a cidadania, a incorporação dos TCT está disposta em seis macroáreas temáticas no currículo atual (BRASIL, 2019): Cidadania

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

Richmond

e Civismo; Ciência e Tecnologia; Economia; Meio Ambiente; Multiculturalismo e Saúde.

A seguir, indicamos os TCT presentes em cada projeto desta obra:

- Cidadania e Civismo (Direitos da criança e do adolescente; Educação em direitos humanos; Educação para o trânsito; Processo de envelhecimento, respeito e valorização do idoso; Vida familiar e social): o tema atravessa todos os projetos; entretanto, apresenta-se com maior ênfase nos **Projetos 4**, **5** e **6**.
- Ciência e Tecnologia (Ciência e tecnologia): está presente em todos os projetos se considerarmos uma concepção ampla de ciência, que inclui as humanidades; porém, no sentido mais restrito dessa definição, a ciência está presente no **Projeto 1**, enquanto a tecnologia apresenta-se no **Projeto 3**.
- Meio Ambiente (Educação ambiental; Educação para o consumo): de modo geral, todos os projetos estimulam a reutilização de materiais, despertando a consciência sobre a proteção ambiental e sobre o consumo consciente; porém, o tema é desenvolvido especialmente no **Projeto 5** e contemplado brevemente nos **Projetos 1** e **2**.
- Multiculturalismo (Diversidade cultural; Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais brasileiras): é contemplado nos **Projetos 2**, **5** e **6**.
- Saúde (Educação alimentar e nutricional; Saúde): a discussão sobre a saúde atravessa todos os projetos; entretanto, é conduzida especialmente nos **Projetos 3** e **6**.

Consideramos a combinação interdisciplinar e transdisciplinar necessária para a construção de conhecimento contextualizado e entendido em seu processo histórico. Assim, por meio da atualidade dos temas integradores presentes nesta obra, espera-se contribuir para uma formação cidadã, consciente, crítica, criativa e propositiva dos estudantes.

**Sugestão de leitura**

Caso tenha interesse em aprofundar a leitura sobre transversalidade e interdisciplinaridade, sugerimos os trabalhos de Nicolescu (2000) e Fazenda (2002).

## Trabalho com projetos

As transformações sociais – com atenção especial à emergência histórica de novas mídias, novas tecnologias e novos usos das linguagens – levam-nos à necessidade de repensar a educação e a função da escola na contemporaneidade. O processo educativo compartimentado, com um currículo fragmentado e distanciado das transformações sociais e da vida dos estudantes, mostra-se cada vez menos adequado à formação integral de crianças e jovens capazes de dotar de sentido, interpretar e transformar a realidade. Conforme afirma Arroyo (2012, p. 44), a educação integral se refere à integração do "direito ao conhecimento, às ciências e às tecnologias com o direito às culturas, aos valores, ao universo simbólico, ao corpo e suas linguagens, expressões, ritmos, vivências, emoções, memórias e identidades diversas".

A presença dos projetos na escola não é propriamente uma novidade. Adverte-nos Hernández (1998) que eles fazem parte das práticas pedagógicas, em diferentes períodos e com objetivos diversos, desde o início do século XX. Entre as propostas de mudança no contexto escolar, que atribuem aos estudantes papel de protagonistas na construção do conhecimento mediante a valorização do currículo integrado, buscamos inspiração, salvaguardadas as suas particularidades, na perspectiva educativa de projetos (HERNÁNDEZ, 1998; 2007). Com essa proposta, buscamos possíveis pontos de aproximação, respeitando a estrutura do currículo oficial brasileiro (BRASIL, 2013; 2018).

Ainda que os trabalhos com projetos na escola tenham apresentado diferentes denominações e respondido a diferentes visões educacionais, podemos recuperar, à luz de Hernández (1998), aspectos gerais que caracterizam os projetos de trabalho aos quais esta obra procura aproximar-se, nos limites possíveis para uma obra didática, tais como:

- proposição/desencadeamento de um tema-problema que favoreça a análise, a interpretação e a crítica;
- predomínio de atitude de cooperação, sendo o estudante protagonista e o professor um facilitador (problematizador) e mediador da relação dos estudantes com o conhecimento;
- estabelecimento de conexões entre os fenômenos e questionamento da ideia de versão única;
- percurso singular e trabalho com diferentes tipos de informação;
- criação de atitudes de participação e de escuta do outro;
- reconhecimento de diferentes formas de aprender o que se quer ensinar;
- aproximação atualizada aos problemas das disciplinas e dos saberes.

Os seis projetos integradores que constituem a presente obra propõem temas apropriados aos interesses dos estudantes da faixa etária em questão, incentivando a conexão de conhecimentos de diversos componentes curriculares, em especial os pertencentes à área de Linguagens e suas Tecnologias. Levam em consideração as transformações sociais que acontecem para além dos muros que rodeiam a escola, estabelecendo um diálogo crítico com todos esses fenômenos. Seu objetivo fundamental é a articulação dos conhecimentos, rompendo com a forma rígida de enquadramento de conteúdo que historicamente distancia a escola de seu entorno.

Nesta obra, a sequência de atividades sugerida serve de fio condutor dos projetos; entretanto, deve-se atentar para o fato de que esse percurso não é fixo, mas permite constante flexibilização de acordo com os interesses e as possibilidades da comunidade escolar. Trata-se, portanto, apenas de uma

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

Ricmond

referência para estudantes e professores que, respeitando as suas necessidades, poderão fazer as adequações apropriadas e torná-lo singular. Tampouco há uma ordem fixa preestabelecida entre os seis projetos. Eles não são sequenciais, embora haja um avanço em termos da complexidade pedagógica que apresentam, especialmente no nível de reflexão esperado dos estudantes. Apesar da sugestão apresentada no **Projeto 4** de que o documentário produzido seja publicado no *vlog* criado pela turma no **Projeto 3**, a ordem desses projetos pode ser alterada sem afetar o trabalho proposto. Nesse caso, o *vlog* pode ser criado para a veiculação do documentário e, depois, utilizado para a publicação dos vídeos sobre tecnologia e educação. Com isso, a obra oferece aos estudantes e aos professores maior flexibilidade no seu uso, ampliando, portanto, a possibilidade de atender às especificidades locais.

Ao romper com o esquema da divisão de saberes em compartimentos isolados, os projetos desta obra buscam o aproveitamento dos conhecimentos já apreendidos pelos estudantes, em um constante movimento de ampliação desses saberes e de construção de novos sentidos. A proposta é que eles possam recorrer a diferentes campos e fontes de informação para a compreensão de temas e fenômenos que não se enquadram em apenas uma disciplina. Desse modo, espera-se que possam aprender a enfrentar os desafios impostos atualmente à construção do conhecimento científico e tecnológico (LÜDKE, 2003).

Ao negar a concepção de que o processo educativo se dá apenas mediante a transmissão unilateral de informações – do professor para o estudante – dentro da sala de aula, os projetos estimulam a participação de outros sujeitos na construção do conhecimento, incluindo membros da família, da comunidade escolar e da sociedade em geral. Desse modo, além de aproveitar ao máximo os recursos provenientes do próprio sistema escolar e valorizar o que já foi aprendido pelo estudante, ampliam-se as fronteiras da escola e a sua influência na comunidade, num processo enriquecedor para ambas (LÜDKE, 2003).

Outra importante contribuição do trabalho com projetos está na possibilidade de incentivar a prática investigativa na Educação Básica. Lüdke (2003) adverte sobre a importância de o estudante receber o conceito de pesquisa de forma ampliada. Isso costuma ocorrer quando ele é levado além da prática de reproduções – atividades de mera cópia de materiais, como dicionários, enciclopédias e, nos dias atuais, de informações retiradas da internet. A atitude de indagação é indispensável para fomentar a investigação científica e o pluralismo de ideias na escola. Os projetos colaboram nesse processo, pois, motivados por seus interesses e perspectivas, os estudantes assumem papel ativo na construção de novos conhecimentos vinculados à realidade que os cerca e, depois, são estimulados a articularem as possíveis respostas encontradas para resolver os problemas iniciais que nortearam suas pesquisas.

Entre os diversos aspectos positivos do trabalho com projetos, não podemos esquecer a sua importante contribuição para o desenvolvimento pessoal e coletivo dos estudantes. Nesta obra, eles terão a oportunidade de ver suas ideias sendo discutidas e aceitas ou contestadas pelos colegas, assim como aprenderão a ouvir e a respeitar as propostas deles. A valorização do trabalho em grupo aporta contribuições para a formação dos estudantes que a tradicional perspectiva individualista não consegue alcançar (LÜDKE, 2003). Ao privilegiar-se a evolução de todo o grupo, a colaboração torna-se uma chave do processo educativo, favorecendo mudanças de atitudes e comportamentos dos sujeitos envolvidos nos projetos propostos. É relevante frisar que, como os estudantes possuem diferentes conhecimentos, habilidades, atitudes e valores relativos aos componentes curriculares envolvidos nos projetos integradores, esperamos que eles possam, por meio da troca de conhecimentos, aprender uns com os outros.

A organização em grupos é uma escolha pedagógica desta obra que favorece a constante cooperação e o diálogo entre os sujeitos no processo educativo. Trata-se de um procedimento bastante produtivo no contexto escolar, especialmente naqueles em que há muitos estudantes por turma. Quando organizados em grupos menores, a realização de atividades mediante a troca de saberes entre os estudantes é favorecida pelas propostas desta obra. Desse modo, fazemos das singularidades e das diferenças de conhecimentos entre os estudantes um elemento positivo no processo educativo (VYGOTSKY, 1987).

Concluímos esta seção reforçando que, nesta obra, entende-se o trabalho com projetos não como uma pedagogia, um método ou a aplicação de uma fórmula ou receita. Trata-se, sobretudo, de uma atitude em relação ao conhecimento e, por conseguinte, de uma concepção de educação e de escola que se abrem para os conhecimentos múltiplos e para os problemas que circulam fora da sala de aula (HERNÁNDEZ, 1998).

**Sugestão de leitura**

Para ampliar a reflexão sobre projetos de trabalho, sugerimos a leitura de Hernández (1998), Araújo (2014), Lüdke (2003) e Cortezão, Leite e Pacheco (2002).

## Perfil do professor

Apresentamos, nesta seção, considerações gerais sobre o perfil dos professores indicados para atuar nos projetos desta obra. Entretanto, você encontrará, na seção **Perfil do professor para liderar o desenvolvimento do projeto**, localizada nas partes específicas respectivas a cada um, orientações sobre a indicação de professores levando em consideração as características particulares de cada proposta pedagógica.

É muito provável que você, professor/a que está usando este material, seja docente de algum dos componentes

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

Richmond

da área de Linguagens e suas Tecnologias: Arte, Educação Física, Língua Portuguesa, Língua Inglesa ou alguma outra língua adicional. Entretanto, em função do caráter transversal e contemporâneo das temáticas propostas em algumas situações, sugere-se a interlocução e parceria com professores de outros componentes curriculares e áreas de conhecimento, evitando que a condução do trabalho fique exclusivamente a cargo de um professor líder. Por exemplo, no **Projeto 1**, para o desenvolvimento do tema STEAM, é importante que, além dos professores da área de Linguagens e suas Tecnologias, sejam convidados a participar do projeto docentes das áreas de Ciências da Natureza e suas Tecnologias e de Matemática e suas Tecnologias, tendo em vista as especificidades do seu tema integrador. No **Projeto 5**, cujo tema integrador é diálogos culturais, propõe-se a elaboração de um evento com uma instalação e *performances* sobre um povo ou uma comunidade tradicional ou sobre um bem do patrimônio cultural imaterial da região. Nesse caso, a cooperação de diferentes docentes de Linguagens e suas Tecnologias, com destaque para o professor de Arte, pode ser acrescida da colaboração de professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, especialmente de História e Geografia, enriquecendo a compreensão do tema desenvolvido pelo projeto.

Ainda, no **Projeto 3**, que visa à elaboração de um *vlog*, seria importante contar com a cooperação de professores que tenham um bom conhecimento das mídias trabalhadas na proposta, em especial de ferramentas de edição de vídeos. Na realidade, o uso de novas tecnologias perpassa a elaboração de vários projetos e, por isso, a participação de um profissional de informática também é bem-vinda.

O mesmo acontece no que tange ao conhecimento da língua inglesa. Caso você não tenha proficiência leitora nesse idioma, sugere-se a participação de professores desse componente curricular em etapas dos projetos que demandam esse conhecimento. Também destacamos que o professor de Língua Portuguesa pode ser convidado a participar, caso não seja o professor líder do projeto, nos momentos que requeiram a produção de textos orais ou escritos.

Outro aspecto a ser destacado sobre o perfil do professor que conduzirá as atividades está relacionado à importância do estabelecimento de vínculos com os estudantes, para que eles possam ter amplas condições de expressar suas ideias e exercer seu protagonismo durante o processo educativo. Ao optar pelo trabalho com projetos, priorizamos o desenvolvimento da autonomia do estudante, bem como o de sua capacidade de trabalhar em grupo.

Quanto aos cuidados com o planejamento, a substituição de atividades de memorização e de aplicação mecânica de conteúdos por trabalhos em grupo exige atenção a um planejamento individual e coletivo que viabilize práticas de pesquisa e discussão. Deve-se observar que essas práticas, de modo geral, demandam mais tempo. Também é relevante, conforme mencionamos, que os professores priorizem, no decorrer dos projetos, as relações transversais e interdisciplinares entre os saberes, mediante a parceria com outros docentes da escola em prol de uma educação menos fragmentada e mais significativa para todos os sujeitos envolvidos no processo educativo.

Por fim, é importante que a avaliação do desempenho dos estudantes seja processual e se sobreponha à perspectiva da testagem de aquisição de conteúdos disciplinares. Então, a cada etapa do projeto, é importante que sejam feitas avaliações parciais, individuais ou coletivas, que nortearão decisões sobre o (re)planejamento das etapas seguintes.

## Avaliação de aprendizagens

A avaliação da aprendizagem está vinculada à concepção de educação que fundamenta as práticas pedagógicas. Nesse sentido, uma proposta de trabalho com projetos precisa estar atenta a possibilidades de avaliação que levem em consideração não apenas os resultados, mas, especialmente, os processos educativos. A avaliação de caráter contínuo de aprendizagem, que valoriza os aspectos qualitativos sobre os quantitativos e classificatórios, está prevista nos documentos orientadores da educação brasileira (BRASIL, 2013; 2018).

É importante que professores e estudantes identifiquem a função diagnóstica da avaliação. Desse modo, podem criar e recriar os processos de aprendizagem, contribuindo para a sua melhor adequação às demandas e especificidades dos sujeitos envolvidos nesse processo. Compartilhando da visão de avaliação formativa, entendemos que, para avaliar as diversas aprendizagens promovidas durante a realização dos projetos, é necessário considerar tanto o processo quanto o produto. Reforçamos, em consonância com as *Diretrizes Nacionais Gerais para a Educação Básica* (BRASIL, 2013), a necessidade da avaliação que considera não apenas os conhecimentos e habilidades, mas também as atitudes, os valores e as emoções.

É importante que criemos, de acordo com as especificidades de cada contexto escolar, procedimentos para mapear o desenvolvimento dos estudantes. Com essa finalidade, apresentamos sistematicamente atividades que ativam conhecimentos prévios dos estudantes, especialmente nas **Etapas 1**, **2** e **4** de cada projeto. Ao recuperar regularmente esses saberes, o professor consegue mapear as principais dificuldades individuais e coletivas, que deverão ser trabalhadas com mais cuidado nas etapas subsequentes. Por meio desse diagnóstico, é possível enriquecer o planejamento das aulas, seja aprofundando elementos com os quais os estudantes já estejam familiarizados (e pelos quais manifestem maior interesse), seja retomando e revisando aspectos que ainda sejam difíceis ou desconhecidos para a maioria da turma.

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

Richmond

A seção **Relação entre objetivos, competências e habilidades**, presente nas orientações específicas sobre cada projeto, pode servir como referência para a avaliação. Assim, além de considerar os objetivos gerais do projeto, que talvez sejam mais facilmente observáveis, você pode estipular critérios específicos para a avaliação das competências e daquelas habilidades que julgar mais relevantes, segundo o perfil da sua turma e o seu contexto, tendo em vista que as habilidades são diversas e que estarão presentes também em outras atividades desenvolvidas durante o ano letivo.

Apresentamos, a seguir, alguns critérios gerais relacionados ao desempenho individual dos estudantes ao longo do processo, relativos a cada competência geral da Educação Básica.

Nos itens sugeridos, recomendamos que sejam levadas em conta as diferenças individuais, pois traços de personalidade, gostos e aptidões podem interferir no modo como cada estudante participará dos projetos. Assim, cabe a você avaliar, se possível, como o perfil de cada estudante pode ser associado a um desempenho mais ativo ou, eventualmente, mais passivo em cada uma das atividades propostas.

Como forma de registrar as avaliações, o ideal é que seja feita uma ficha avaliativa para cada estudante, na qual possam ser anotadas observações quanto a seu desempenho, conforme os itens propostos e/ou outros que você achar pertinentes. Contudo, se não houver tempo disponível para registros mais detalhados sobre cada estudante, as anotações podem ser feitas por item, indicando em cada um o nome dos estudantes que tiveram desempenho ótimo, razoável ou que não chegaram a atender às expectativas, considerando, como destacado anteriormente, as diferenças individuais e outros fatores que possam eventualmente interferir na realização das atividades.

| QUESTÕES PARA ORIENTAR A AVALIAÇÃO | |
|---|---|
| **COMPETÊNCIAS GERAIS** | **O ESTUDANTE...** |
| 1 | ■ recupera conhecimentos adquiridos na escola para desenvolver os projetos?<br>■ tem interesse em buscar entender e explicar a realidade?<br>■ se empenha na busca de relações sociais justas, democráticas e inclusivas? |
| 2 | ■ demonstra interesse em adquirir novos conhecimentos?<br>■ tem iniciativa para buscar soluções?<br>■ revela criatividade na resolução de problemas? |
| 3 | ■ manifesta interesse por produções artísticas e culturais?<br>■ demonstra e compartilha conhecimentos sobre esses tipos de manifestações?<br>■ revela sensibilidade para a arte, em suas distintas expressões? |
| 4 | ■ tem atitudes receptivas e utiliza diferentes linguagens para compartilhar conhecimentos e experiências?<br>■ demonstra iniciativa para empregar outras linguagens além da verbal?<br>■ revela maior dificuldade ou maior facilidade em relação a linguagens de alguma área? |
| 5 | ■ revela familiaridade com as tecnologias digitais de informação e comunicação?<br>■ demonstra atitude crítica em relação a essas tecnologias?<br>■ reconhece as vantagens das tecnologias para a própria formação intelectual? |
| 7 | ■ demonstra interesse por questões relacionadas ao convívio social e à preservação do meio ambiente?<br>■ expressa opiniões baseando-se em informações confiáveis e argumentos consistentes?<br>■ revela capacidade para argumentar, considerando a diversidade de pontos de vista? |
| 8 | ■ manifesta preocupação com a preservação do próprio corpo e possui hábitos saudáveis?<br>■ revela capacidade de lidar com as próprias emoções e respeitar as dos colegas?<br>■ demonstra atitudes de autocrítica em situações que eventualmente façam aflorar sentimentos negativos? |
| 9 | ■ demonstra atitudes de cooperação e solidariedade?<br>■ revela disposição para resolver situações de impasse em circunstâncias eventualmente conflituosas?<br>■ valoriza a diversidade em seus vários aspectos? |
| 10 | ■ atua com espírito colaborativo nas atividades em grupo?<br>■ tem atitudes democráticas nas tarefas realizadas em conjunto?<br>■ demonstra iniciativa para tomar decisões respeitando a diversidade de opiniões? |

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

Ricmond

## Temas integradores, objetivos, competências e habilidades

É preciso levar em consideração que, sob o viés teórico-metodológico da perspectiva dialógica da linguagem e também à luz dos estudos dos multiletramentos e do letramento crítico, os projetos desta obra apresentam uma estreita relação entre seus temas integradores e os objetivos, as competências e as habilidades que os constituem.

Os seis projetos contemplam, em sua totalidade, todas as competências gerais da Educação Básica e abarcam integralmente as competências específicas da área de Linguagens e suas Tecnologias. Cada um deles, entretanto, apresenta abordagens específicas, a depender do tema integrador e dos objetivos, assim como da delimitação do produto final que se almeja construir coletivamente.

Apesar das suas particularidades, sob a perspectiva do trabalho com projetos, eles se caracterizam por valorizarem práticas de compreensão e uso de diversos gêneros do discurso e modalidades variadas de linguagens. Pautados em uma concepção de uso da linguagem como prática historicamente situada, gêneros oriundos de diferentes esferas da vida social são trabalhados, desenvolvendo múltiplos letramentos sob uma perspectiva crítica, criativa e propositiva. Outro ponto de aproximação entre os projetos é a constante busca pela construção dialógica do conhecimento que se dá no plano da interação entre os sujeitos envolvidos no processo educativo e, igualmente, no plano dos saberes, sejam eles da tradição escolar ou não, tornando as práticas de uso da linguagem mais significativas para os estudantes.

O detalhamento da articulação dos temas integradores com os principais objetivos dos projetos, assim como com as principais competências e habilidades, a partir da abordagem teórico-metodológica, pode ser consultado nas partes específicas respectivas a cada projeto que compõem esta **Conversa entre professores**. Entretanto, fazemos aqui uma síntese dessa articulação, levando em consideração as competências gerais da Educação Básica – explicitadas na seção anterior – e os temas integradores dos projetos.

A competência 1 está presente em quase todos os projetos desta obra, na medida em que eles propõem a elaboração de um produto final cujo processo de construção se dá, prioritariamente, por meio de diálogo entre os sujeitos envolvidos no trabalho e entre diversos conhecimentos por eles mobilizados. O desafio de entender aspectos da realidade e continuar aprendendo por meio do diálogo entre saberes de procedências diversas é um traço comum dos projetos propostos. Tomemos como exemplo o **Projeto 1**, cujo tema integrador é STEAM. Nesse projeto, propõe-se como produto final a organização de uma feira de artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática na escola. Essa produção se dá em diferentes etapas e atividades pedagógicas e apresenta objetivos distintos, que englobam tanto a articulação entre saberes escolares para a resolução de problemas da sociedade quanto o âmbito mais prático de compreensão e produção discursiva por parte dos estudantes. Viabiliza-se, então, a aplicação prática e significativa do conhecimento escolar no decorrer de todas as etapas do projeto. Dessa maneira, espera-se que os jovens desenvolvam, mediante o trabalho colaborativo, práticas de estudo interdisciplinar com mais autonomia e sempre valorizando a integração entre escola e comunidade. É importante destacar que, pela própria natureza do tema integrador, ao abarcar conhecimentos de áreas distintas, estimula-se o desenvolvimento de práticas educativas interdisciplinares para a resolução de problemas concretos da vida social. Essa combinação é vista como indispensável para promover o encontro de saberes e o melhor entendimento dos fenômenos do mundo físico e social por parte dos estudantes. Desse modo, ao propor como principal objetivo do projeto a criação de uma feira escolar, estimula-se o desenvolvimento processual de habilidades relacionadas à reflexão e ao uso de diferentes linguagens e gêneros e, especialmente, consolidam-se reflexões mais amplas inerentes à vida humana em uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

A competência 2 é desenvolvida em diversos projetos desta obra. A prática da pesquisa pautada no exercício da curiosidade intelectual é um elemento central nos projetos, uma vez que ela é necessária para a concretização dos seus produtos finais. Os estudantes são motivados a investigar e a elaborar e testar hipóteses em diversas etapas dos projetos, articulando saberes de diferentes componentes curriculares e áreas do conhecimento científico. Como exemplo, citamos o **Projeto 3**. Mediante o tema integrador midiaeducação, tem-se como objetivo a criação de um canal de *vlog* com resenhas, dicas e tutoriais sobre como estudar de forma autônoma, relacionando tecnologia e educação. Esse projeto busca ampliar o letramento midiático, especialmente quanto ao uso das tecnologias na educação. Ele mobiliza diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) e lança mão de gêneros discursivos variados para desenvolver a compreensão leitora (charge, gráfico, reportagem, diretriz, capa e página *web* de apresentação de projeto de divulgação artístico-cultural) e a produção discursiva (charge, enquete, gráfico, resenha, dica e tutorial em vídeo) dos estudantes. A competência 2 é estimulada em todas as etapas do projeto, pois os estudantes são motivados a investigar os temas que abordarão em seus vídeos e a analisá-los de maneira crítica. Assim como em outros projetos integradores, o pluralismo de ideias e a investigação científica são valorizados, e os estudantes são instigados a buscar soluções para as questões propostas na discussão dos temas, inclusive para a questão desafiadora que orienta o projeto, por meio de recursos tecnológicos.

Todos os projetos contemplam a competência 3, pois aportam manifestações artísticas em alguma(s) de suas partes, sejam elas propostas como prática de compreensão ou de produção. Com isso, espera-se que a escola seja um espaço

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

Richmond

de valorização e experimentação da arte e da cultura para estudantes, professores e toda a comunidade escolar, bem como contribua para o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores relativos à história e à cultura de povos de comunidades minorizadas, combatendo práticas etnocêntricas, hegemônicas e discriminatórias em prol de uma cultura de paz. Um exemplo de proposta que desenvolve amplamente essa competência é o **Projeto 5**, que apresenta como tema integrador os diálogos culturais. O seu produto final é a realização de um evento com uma instalação e *performances* sobre um povo ou uma comunidade tradicional ou sobre um bem do patrimônio cultural imaterial da região. Espera-se que os estudantes possam pesquisar conhecimentos produzidos por povos e comunidades tradicionais e conjugá-los com conhecimentos escolares e juvenis, valorizando e fortalecendo os povos e as comunidades tradicionais e os bens do patrimônio cultural imaterial da região como parte da identidade brasileira. Para tanto, os estudantes são motivados a praticar a compreensão leitora de tira, charge, capítulo introdutório de livro, poema, depoimento, verbete, entre outros gêneros discursivos. Considerando o tema integrador e o produto final, a competência 3 sustenta a própria essência do projeto. A valorização e a fruição das diversas manifestações artísticas e culturais são trabalhadas ao longo de todas as atividades por meio de leituras, pesquisas e experimentações de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

A competência 4 é desenvolvida em todos os projetos desta obra. Por exemplo, no **Projeto 3**, cujo produto final é a criação de um canal de *vlog* sobre tecnologia e educação e cujo tema integrador é midiaeducação, amplia-se o letramento midiático dos estudantes, especialmente quanto ao uso de tecnologias na educação. Mobilizam-se diferentes gêneros do discurso (charge, enquete, gráfico, resenha, dica e tutorial em vídeo) e linguagens para alcançar a produção final do canal de *vlog*. Por meio de tais práticas pedagógicas, principalmente da produção dos vídeos, dá-se a partilha de informações e experiências construídas pelos estudantes, favorecendo a troca e a produção de sentidos que levam ao entendimento mútuo.

A competência 5 é de reconhecida importância na formação dos estudantes. As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) fazem parte da vida contemporânea, e a escola precisa estar atenta às mudanças sociais. Por essa razão, as TDIC integram todos os projetos deste material e, em alguns deles, ocupam espaço de maior relevância. É o caso do **Projeto 4**, cujo tema integrador é mediação de conflitos. O projeto mobiliza diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) a fim de criar, coletivamente, um documentário de curta duração sobre *bullying* e sofrimento psíquico nas escolas para ser publicado na internet. Ressaltamos que o combate a diferentes tipos de violência é uma característica que atravessa todos os projetos desta obra e, portanto, diversas atividades dessa natureza são encontradas ao longo da obra. São objetivos do **Projeto 4** promover o respeito à pessoa humana e aos seus direitos, desenvolvendo a escolha de estilos de vida éticos; perceber os conflitos como inerentes à vida social, o que exige a busca constante por instrumentos conciliadores de diferenças, sem simplificá-las nem apagá-las; reconhecer a importância da mediação como forma de ação individual e coletiva na promoção de uma cultura de paz e de valores democráticos; promover e aprofundar a empatia, o diálogo e o respeito à diversidade no ambiente escolar. Durante as suas etapas, são trabalhados diferentes gêneros, tanto para a compreensão leitora (tira, cartaz, capa, sinopse, artigo e notícia) quanto para a produção (tira, entrevista, roteiro, sinopse, cartaz e documentário). Nesse projeto, a competência 5 está presente sobretudo nas **Etapas 4** e **5**, em que os estudantes devem utilizar a tecnologia de forma ética e criativa na produção e na divulgação do documentário. Sobre essa competência, devemos enfatizar a importância, nesta obra, do desenvolvimento do pensamento computacional, uma habilidade considerada importante no mundo contemporâneo não só para aqueles que lidam com computação, pois está associada à resolução de problemas por meio do processamento de informações – independentemente do uso de aparelhos eletrônicos ou da internet –, do pensamento crítico e da colaboração (Brackmann, 2017).

A competência 6 é estimulada nesta obra na medida em que se incentiva o estudante do Ensino Médio a valorizar saberes e vivências culturais diversos e a incorporar essa reflexão no processo de compreensão do mundo do trabalho de forma ética e responsável. Essa competência se concretiza no **Projeto 5**, cujo tema integrador é diálogos culturais. Sua contribuição está no desenvolvimento do pensamento crítico, que ocorre por meio do contato com práticas diversificadas da produção artístico-cultural brasileira, oportunizando aos estudantes conhecer e valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais dos povos e comunidades tradicionais. A ampliação desses saberes é essencial para a melhor compreensão da nossa história e do contexto em que vivemos e, portanto, contribui efetivamente para o processo de escolhas que permeiam o exercício da cidadania e o projeto de vida dos sujeitos, com liberdade e responsabilidade social, visando ao fortalecimento de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores que promovam uma cultura de paz.

A competência 7 é contemplada nos seis projetos, visto que o processo de construção de posicionamentos críticos com base em fatos, dados e informações confiáveis ocorre em diversas atividades propostas. Promover o debate respeitoso em relação a pontos de vista diferentes é um elemento norteador em nossas escolhas pedagógicas. Para exemplificar o trabalho com essa competência, citamos o **Projeto 3**, cujo tema integrador é midiaeducação. A prática do debate e do confronto de ideias se dá mediante o trabalho coletivo, que requer uma permanente negociação entre os estudantes.

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

Richmond

A importância de construir argumentações consistentes por meio do diálogo se destaca sobretudo no fato de que as produções a serem publicadas no *vlog* – resenhas, dicas e tutoriais sobre como estudar de forma autônoma – devem ser criadas, apreciadas e avaliadas pelo coletivo de estudantes antes da publicação.

A competência 8 é desenvolvida em diferentes etapas dos projetos, que, além de trabalharem conhecimentos e habilidades, abarcam atitudes e valores indispensáveis para a saúde humana e a convivência social. Ela é tratada, por exemplo, no **Projeto 2**, cujo tema integrador é protagonismo juvenil. A proposta final é que os estudantes promovam um festival com apresentações de diferentes manifestações artístico-culturais. O projeto viabiliza a conjugação de práticas de letramento escolar com a vida cotidiana, valorizando e fortalecendo as potencialidades criativas e intelectuais dos estudantes. Ao mesmo tempo, incentiva a reflexão crítica sobre o papel do jovem na produção de bens culturais na contemporaneidade, mobilizando diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) em sua relação com manifestações artístico-culturais que colocam em debate questões pungentes na sociedade. Durante o projeto, os estudantes terão a oportunidade de desenvolver práticas de letramento diversas no âmbito da compreensão (*banner* digital, cartaz, entrevista, painel de grafite, poema, *rap* e reportagem) e da produção (cenopoesia, painel de grafite, letra de *rap* e *slam*) discursivas. O protagonismo juvenil desvelado pelo projeto permite aos estudantes aumentarem sua autoestima e seu sentimento de pertencimento identitário. Além disso, estimula-os a se (re)conhecer como integrantes do ambiente escolar e respeitar a diversidade em todas as suas formas.

A competência 9 é desenvolvida em todos os projetos desta obra, que prioriza o exercício de práticas de respeito, acolhimento e valorização da diversidade no contexto escolar. Um exemplo concreto do tratamento dessa competência está no **Projeto 6**, cujo tema integrador é mediação e intervenção sociocultural. O produto final consiste na organização de um Dia da Escola Aberta, com apresentações sobre a história e as regras de diversos jogos, seguidas de torneios de demonstração. A proposta inclui a mobilização de diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) a fim de promover os jogos como manifestações culturais e valorizar suas contribuições no processo educativo e na vida em sociedade, especialmente na resolução de conflitos e na convivência humana. Espera-se que os estudantes possam conhecer-se, apreciar-se e cuidar da saúde física e emocional, reconhecendo as próprias emoções e as dos outros e negociando conflitos de forma empática, respeitosa e com autocrítica. É também objetivo do **Projeto 6** desenvolver a argumentação com base em fatos, dados e informações confiáveis durante todo o processo de negociação e tomada de decisões necessário para a organização do evento. Integra o projeto a prática da compreensão leitora de tira, *meme*, infográfico, artigo informativo, trecho de livro, cartaz, ficha de informação e regras de jogo, entre outros, e a produção discursiva de exposição oral, ficha de informação e regras de jogo. A competência 9 é prioritária no **Projeto 6**, pois o diálogo, a empatia, o respeito aos diferentes posicionamentos e opiniões e a resolução de eventuais conflitos são constantemente estimulados durante a realização das atividades. Entende-se que essas habilidades são necessárias para o estabelecimento de relações respeitosas e para a promoção de uma cultura de paz.

A competência 10 também é contemplada nos seis projetos que compõem esta obra. Assim como outras competências, ela extrapola o âmbito do conhecimento e das habilidades e atinge a esfera dos valores e atitudes, não menos importantes na educação escolar. Como exemplo, retomamos o **Projeto 1**, cujo tema integrador é STEAM, no qual se estimulam a autonomia, a flexibilidade e a responsabilidade dos estudantes. Nota-se o exercício de respeitar o posicionamento dos colegas e o compromisso de buscar informações confiáveis no decorrer da realização das atividades propostas, cuja culminância é a criação coletiva de uma feira escolar.

## Organização da obra

Esta obra didática, apresentada em volume único, constitui-se de seis projetos integradores, cujo público-alvo são os estudantes do Ensino Médio. É composta de Livro do Estudante Impresso, Manual do Professor Impresso e Material Digital do Professor.

### Livro do Estudante Impresso

Todos os projetos do Livro do Estudante Impresso foram organizados em um conjunto de etapas articuladas:

- Etapa 1 – Para começo de conversa
- Etapa 2 – Conversando a gente se entende, com as seções Pensando e conversando 1 e 2
- Etapa 3 – Continuando a conversa
- Etapa 4 – Afinando a conversa, com as seções Pensando e realizando 1 a 5
- Etapa 5 – Para não jogar conversa fora
- Etapa 6 – Encerrando a conversa

Os seis projetos contam também com páginas de abertura, que aproximam os estudantes da temática desenvolvida em cada projeto, além de diversos quadros, os quais têm a função de dispor orientações e informações importantes para o seu desenvolvimento.

A seguir, apresentamos detalhes sobre a organização e os objetivos de cada uma dessas partes.

#### Páginas de abertura

Os projetos iniciam-se com as **páginas de abertura**. Elas são constituídas de diversas imagens que possibilitam a

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

Richmond

aproximação dos estudantes à temática que será desenvolvida no projeto. Apresentam-se também: uma questão desafiadora para os estudantes, que permeia todo o desenvolvimento do projeto e deve ser retomada ao final; informações importantes para a compreensão da proposta didática, relativas ao produto final a ser elaborado, aos gêneros discursivos estudados, ao tema integrador e ao tema desenvolvido; e os objetivos do projeto.

### Etapa 1 – Para começo de conversa

Após as páginas de abertura, inicia-se a **Etapa 1**. Nela, apresentam-se mais informações sobre o projeto. Trata-se de uma breve ativação do conhecimento prévio dos estudantes sobre o tema abordado e a explicação do trabalho a ser desenvolvido.

Esta etapa apresenta um quadro cujo conteúdo responde a possíveis indagações sobre o projeto, tais como: qual é o produto final? Quais são os gêneros discursivos? Qual é o tema? Qual é o objetivo? A quem se dirige? Onde será divulgado? Quem participará? Qual será a data de apresentação à comunidade escolar? Os estudantes poderão consultar o quadro sempre que necessário, tanto para relembrar os elementos do projeto quanto para completá-lo com informações que julgarem necessárias.

### Etapa 2 – Conversando a gente se entende

Nesta etapa, ativa-se o conhecimento prévio dos estudantes com relação ao tema do projeto e ao produto final visado de forma mais consistente. Além disso, iniciam-se práticas para o encaminhamento do trabalho, como a produção de charges, *memes*, gráficos, entrevistas, entre outros. No **Projeto 3**, por exemplo, os estudantes produzirão charges sobre tecnologia para serem compartilhadas com todos os colegas.

Esta etapa se divide em duas seções: **Pensando e conversando 1** e **Pensando e conversando 2**. Na primeira, os estudantes encontrarão, em quase todos os projetos, textos de humor, como charges, tiras, *memes* etc. Na segunda, eles observarão, principalmente, textos visuais e verbo-visuais, como fotografias, gráficos, cartazes etc. Por meio desses textos, promove-se uma reflexão inicial sobre o tema, sobre os gêneros discursivos constitutivos do projeto e sobre o produto final.

### Etapa 3 – Continuando a conversa

Esta etapa exige dos estudantes organização para dar prosseguimento ao projeto. Sugere-se a divisão das tarefas e a elaboração de um cronograma das atividades. Abre-se a possibilidade de realização dessa tarefa em papel (caderno e cartaz) ou em meio digital (aplicativo de agenda *on-line*), pois sabemos que essa escolha pode depender dos recursos disponíveis em cada escola e do perfil dos sujeitos envolvidos no processo. Esse cuidado é recorrente em todos os projetos.

### Etapa 4 – Afinando a conversa

Em todas as seções desta etapa, intituladas **Pensando e realizando 1** a **5**, encontram-se textos diversos (verbais, visuais e verbo-visuais) e atividades que servirão de insumo para que os estudantes aprofundem a reflexão sobre o tema do projeto e se encarreguem de tarefas que culminarão no produto final.

A escolha dos textos e das atividades desta etapa perpassa o interesse de todos os componentes curriculares da área de Linguagens e suas Tecnologias, sem prejudicar a perspectiva integradora dos projetos. Apresenta-se um trabalho com os textos que abarca as etapas de pré-leitura (primeira aproximação do estudante com o texto a fim de ativar seu conhecimento prévio), leitura (atividades que trabalham a competência leitora, em geral por intermédio de estratégias metacognitivas de leitura) e pós-leitura (consolidação e ampliação da compreensão da leitura com elementos extratextuais, implicando uma avaliação crítica do texto). Essa organização metodológica das atividades de compreensão dos textos contribui diretamente para o processo de formação de leitores, que é um desafio de todos os componentes curriculares da Educação Básica, em especial de Língua Portuguesa. Desse modo, buscamos participar ativamente do processo de educação linguística dos estudantes e, em particular, do estímulo à formação de leitores críticos.

É também nesta etapa que serão trabalhados textos em língua inglesa e, tal como ocorre nos textos em língua portuguesa, os estudantes poderão desenvolver a compreensão leitora em inglês e, igualmente, ampliar o conhecimento relativo às discursividades que se instituem em situações sociais nas quais esse idioma é usado. Tomando como exemplo o **Projeto 1**, na seção **Pensando e realizando 1** (**Etapa 4**), são propostas atividades com base na apresentação de títulos de artigos científicos em língua inglesa sobre o papel das artes na resolução de problemas na sociedade.

Os componentes Arte e Educação Física são contemplados, nas seções desta etapa, por meio da escolha dos textos e das atividades propostas, tanto em atividades de discussão quanto de práticas corporais e artísticas. Por exemplo, no **Projeto 1**, propõe-se, na seção **Pensando e realizando 3** (**Etapa 4**), uma discussão sobre atividades físicas e tecnologia em que os estudantes devem reconhecer os benefícios do uso da tecnologia para o aumento do desempenho físico-corporal. Em **Pensando e realizando 4** (**Etapa 4**) desse mesmo projeto, apresenta-se uma integração entre artes e matemática. Por meio da leitura de imagens, evidencia-se a utilização dos estudos de geometria em obras de artistas diversos. Em seguida, propõe-se a composição de uma obra de arte utilizando as noções de simetria e de figuras ou sólidos geométricos.

### Etapa 5 – Para não jogar conversa fora

Nesta etapa, os estudantes organizarão tanto as tarefas e as reflexões que já fizeram quanto as que ainda precisarão

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

Richmond

fazer para concluir o projeto. As orientações são apresentadas em passos, os quais conduzirão à execução do produto final.

### Etapa 6 – Encerrando a conversa

A **Etapa 6** consiste em um debate com toda a turma com o propósito de avaliar coletivamente o processo de construção do projeto. Busca-se e discute-se, ainda, a avaliação da comunidade escolar sobre o trabalho desenvolvido. Consideramos esta etapa fundamental, pois ela possibilita aos estudantes refletirem sobre possíveis contribuições que as práticas trouxeram para a aprendizagem dos sujeitos envolvidos no projeto.

### Quadros

Em todos os projetos existem quadros com finalidades diversas. Apresentam-se quadros no início e no final das etapas e seções, exceto no início da **Etapa 6**. O quadro introdutório tem o objetivo de dar orientações sobre a função da etapa ou da seção na organização do projeto. O quadro de encerramento faz uma síntese das atividades desenvolvidas e propõe ações que, progressivamente, conduzirão ao produto final. As etapas e seções contam também com o quadro **Materiais**, cujo papel é orientar os estudantes acerca dos recursos necessários para a execução de algumas atividades. Há, ainda, o quadro **Relembrando o gênero**, que oferece informações sobre os gêneros discursivos produzidos no decorrer dos projetos.

Após os projetos, encontram-se os seguintes apêndices: **Seu livro e a BNCC**, **Objetivos dos projetos e justificativa de sua pertinência**, **Referências bibliográficas comentadas** e **Sugestões de referências complementares para pesquisa ou consulta**.

## Manual do Professor Impresso

A função principal do Manual do Professor Impresso é promover um espaço de troca entre nós, professores-autores, e você, professor/a que utiliza a obra, no qual sugestões de encaminhamento de atividades podem ser repensadas de acordo com as singularidades de cada contexto educacional.

Além destas orientações gerais, você encontrará orientações específicas sobre o conteúdo de cada projeto e possibilidades de trabalho com eles. Inicialmente, são explicitados o produto final que a proposta pretende desenvolver, os gêneros discursivos que fazem parte da construção do projeto, o seu tema integrador e o tema desenvolvido. Em seguida, apresentam-se as características gerais do projeto e expõem-se os seus objetivos e a justificativa de sua pertinência. Também são apresentadas minuciosamente as competências e as habilidades da BNCC contempladas e a forma de sua abordagem. Posteriormente, explicita-se a relação entre os objetivos, as competências e as habilidades do projeto. O texto também apresenta o perfil do professor para conduzir a proposta e explica os conhecimentos fundamentais que ele deverá mobilizar para a sua consecução. Depois disso, encontram-se informações detalhadas sobre o conteúdo de cada etapa, com sugestões de encaminhamento das propostas. Os materiais necessários para a realização de cada tarefa, embora apareçam no quadro **Materiais** ao longo do Livro do Estudante, também estão listados resumidamente. Integram também essa parte da obra um cronograma de trabalho, indicando a duração sugerida para cada etapa, e propostas de avaliação das aprendizagens. Depois das orientações específicas, apresentam-se as **Referências bibliográficas comentadas** e as **Sugestões de referências complementares para pesquisa ou consulta**, que poderão auxiliar no desenvolvimento dos trabalhos.

Por fim, ao longo da reprodução do Livro do Estudante, presente no Manual do Professor Impresso, há, ainda, as respostas esperadas para as questões – ou a indicação de que se trata de uma resposta pessoal –, os objetivos pedagógicos de cada questão e, em alguns casos, o ícone de uma lupa, indicando que existem observações mais detalhadas sobre determinada questão na parte correspondente àquele projeto desta **Conversa entre professores**.

## Material Digital do Professor

O Material Digital do Professor tem caráter complementar e consiste em um videotutorial de curta duração para cada projeto, com linguagem de fácil entendimento.

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

Reprodução proibida.

Projeto 1

# Artes na ciência e ciência nas artes

**Produto final:** feira de artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática
**Gênero discursivo:** apresentação em feira escolar
**Tema integrador:** STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática)
**Tema desenvolvido:** a resolução de problemas da sociedade por meio de uma proposta educativa que integra artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática

## Introdução ao projeto: objetivos, justificativas, competências e habilidades

Professor/a,

Este projeto objetiva organizar uma feira escolar com base na proposta STEAM, que articula Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática. Por meio das atividades, os estudantes devem, ao final do projeto, ser capazes de responder à questão "Como posso colaborar para a resolução de problemas da sociedade usando artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática?".

Segundo Silva *et al.* (2017), o propósito da STEAM é desfazer rupturas entre disciplinas, trabalhando com a interdisciplinaridade por excelência, pois sua essência é a integração de saberes e de habilidades distintas. A interdisciplinaridade já costuma ocorrer nas obras didáticas de Linguagens e suas Tecnologias, seja entre os componentes curriculares que integram a área, seja com a área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. No entanto, o intenso diálogo com as Ciências da Natureza e suas Tecnologias e com a Matemática e suas Tecnologias, menos frequente, é um importante diferencial deste projeto. Assim, para sua realização, recomendamos buscar o envolvimento, além da equipe de Linguagens, de docentes de Ciências da Natureza e de Matemática para que eventuais problemas na elaboração dos produtos finais sejam resolvidos coletivamente.

Diversas questões sobre as ciências são discutidas, e os estudantes são instigados a (re)pensar as possíveis integrações entre áreas diversas do conhecimento, tanto na solução de problemas – especialmente os que envolvem a sua comunidade – quanto nas práticas educativas. Dessa forma, este projeto leva o estudante a compreender a proposta STEAM como uma possibilidade para ampliar os estudos, integrando disciplinas que, *a priori*, nem sempre se aproximam nas práticas escolares.

### Objetivos do projeto e justificativa de sua pertinência

No âmbito do tema integrador, este projeto visa ao desenvolvimento dos seguintes objetivos, seguidos da justificativa de sua pertinência.

- **Organizar uma feira de artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática na escola.**

A STEAM orienta-se pela articulação e aplicação dos conhecimentos de áreas diversas, e este processo pressupõe interdisciplinaridade. Dentro do âmbito das pesquisas acadêmicas, os estudos sobre características interdisciplinares têm ganhado espaço, conforme revela uma consulta ao Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES. Além disso, destacamos que é notável o crescimento de estudos sobre a interdisciplinaridade na educação ao longo dos anos.

Segundo Hardoim *et al.* (2019), o saber interdisciplinar nasce da necessidade de entender e explicar os fenômenos do mundo social e natural. Nesse sentido, as práticas educativas interdisciplinares são capazes de promover reflexões mais amplas inerentes à vida humana. Uma forma eficaz de colaborar nessa construção é a realização de práticas educativas baseadas em metodologias ativas, como é o caso da feira escolar de artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática aqui proposta, na qual o encontro entre os diversos saberes se consolida. Nesse caso, a feira também será uma forma de desenvolvimento da *cultura maker* na escola, ou seja, de uma produção própria dos estudantes para solucionar um problema cotidiano.

- **Construir propostas criativas para colaborar na resolução de problemas da sociedade.**
- **Refletir criticamente sobre a articulação entre artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática.**

Por meio da proposta educativa STEAM, este projeto permite aos estudantes se apropriarem criticamente de áreas diversas do conhecimento, ampliando o seu acesso aos multiletramentos, com destaque para os novos letramentos. Além disso, incentiva a elaboração de um produto final geralmente presente na rotina das instituições educativas: a feira escolar. Ao articular diversos campos dos saberes, estimula o desenvolvimento da argumentação e do pensamento crítico necessário para promover reflexões mais amplas próprias da vida em sociedade, com foco na resolução de problemas. O trabalho no projeto é, portanto, crítico, criativo e propositivo, permitindo a articulação entre estudantes de diferentes perfis na turma.

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

Richmond

- **Praticar a compreensão leitora de meme, diagrama, informe e resumo de projeto.**
- **Produzir diferentes materiais para a apresentação e a divulgação de uma feira escolar.**

A compreensão e a produção de textos desempenham papel central no processo de ensino-aprendizagem se considerarmos o texto – seja ele verbal, verbo-visual ou visual – como objeto dessa área, em especial dos componentes Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Arte. Sendo assim, um projeto com atividades que tenham esse propósito contribui para a ampliação do letramento dos estudantes e estimula a argumentação e a reflexão crítica sobre os temas levantados pelos textos lidos e produzidos.

O trabalho envolvendo as artes na ciência e a ciência nas artes promove a integração de linguagens variadas, considerando os interesses da comunidade escolar, que podem privilegiar e articular a palavra, a imagem e diferentes modalidades artísticas.

- **Integrar escola e comunidade.**
- **Desenvolver práticas de estudo autônomo e interdisciplinar.**

O desenvolvimento de práticas de estudo interdisciplinar busca estimular procedimentos mais amplos, dinâmicos e coletivos, reforçando atitudes e valores, e não somente as competências e habilidades. Este projeto contribui para o desenvolvimento da integração dos estudantes por meio da orientação na realização de tarefas, de forma colaborativa, crítica, criativa e propositiva no que se refere à construção de conhecimentos, ao planejamento e à tomada de decisões. Além disso, reflexões importantes sobre campos distintos do conhecimento poderão englobar toda a escola e, ainda, alcançar a comunidade por meio da feira escolar desenvolvida. A importância desses objetivos pode ser reafirmada com base na LDB (BRASIL, 1996), ao prever a articulação das famílias com a comunidade educativa, de forma a criar uma integração entre escola e sociedade.

## Competências gerais da BNCC contempladas e a forma de sua abordagem

Este projeto contempla nove competências gerais da Educação Básica previstas pela BNCC (BRASIL, 2018), as quais estão indicadas a seguir, acompanhadas de sua abordagem no trabalho proposto.

**Competência 1:** esta competência é prioritária no projeto, tendo em vista seu tema e seu produto final. Por meio da interdisciplinaridade, o encontro entre os diversos saberes se consolida e contribui para reflexões mais amplas inerentes à vida humana.

**Competência 2:** desenvolvida ao longo de todo o projeto, esta competência se caracteriza como um dos pilares do trabalho proposto, por ser fundamental em seu desenvolvimento. Estimula-se o pensamento crítico, criativo e propositivo e a reflexão por meio de propostas de pesquisa e de discussão. Além disso, a busca pelo conhecimento e a seleção de informações de maneira ativa e responsável são primordiais para a culminância na feira escolar, sendo estimuladas em todo o processo de elaboração e organização do projeto. Ainda, valorizam-se a criatividade e a imaginação, em especial para a resolução de problemas, seguindo a proposta da *cultura maker*. Nesse sentido, os conhecimentos construídos por meio do acesso às diferentes áreas (ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática) são fundamentais para o embasamento dos trabalhos dos estudantes.

**Competência 3:** o trabalho com esta competência é um pressuposto do tema do projeto, uma vez que o produto final deverá ter as artes como uma de suas bases. Além disso, há uma orientação especial na seção **Pensando e realizando 4** (**Etapa 4**), na qual é proposta uma discussão com base em obras de arte. Nessas composições, utilizam-se também elementos de estudos matemáticos de geometria. Assim, com base nos conhecimentos construídos ao longo do projeto, em pesquisas e, possivelmente, nas contribuições dos professores de Arte e de Matemática, os estudantes comporão uma obra de arte com esses elementos.

**Competência 4:** o trabalho com esta competência é constante em toda a composição do projeto, seja em atividades de compreensão leitora, seja em atividades de produção escrita. Ressaltamos que a utilização de linguagens diversas é uma das essências do projeto, haja vista que a interdisciplinaridade é o fio condutor de todo o trabalho. Ainda, a partilha de informações é estimulada e primordial no processo de elaboração do produto final.

**Competência 5:** esta competência está presente em todas as etapas do projeto. A compreensão e a utilização de tecnologias digitais, como aplicativos de agenda e de compartilhamento de conteúdo, são fundamentais no processo de produção do produto final. Além disso, as tecnologias podem ser usadas de acordo com as demandas específicas de cada trabalho produzido para a apresentação na feira escolar. Dessa forma, tomando por base o trabalho desenvolvido ao longo do projeto, os estudantes podem avançar na construção de propostas que contribuam para a solução de problemas da comunidade por meio do uso da tecnologia.

**Competência 6:** pretende-se orientar o aprendizado e favorecer o desenvolvimento do pensamento crítico dos estudantes por meio de práticas educativas interdisciplinares. A autonomia, a consciência crítica e a responsabilidade dos estudantes são desenvolvidas constantemente ao longo do projeto.

**Competência 7:** estimula-se, de forma prioritária neste projeto, a construção de argumentos bem definidos e embasados por meio de trabalhos coletivos. Dessa maneira, para além de pesquisas e de estudos individuais, busca-se um trabalho constante de intercâmbio de pontos de vista e de negociação respeitosa e colaborativa. Os fundamentos para a defesa das opiniões também são reforçados nas questões de leitura e nas orientações para as apresentações na feira escolar.

**Competência 9:** ao longo de todas as propostas, destaca-se a importância de colaborar, de dialogar e de respeitar as opiniões diversas, reforçando atitudes e valores. A resolução respeitosa de possíveis conflitos é trabalhada por meio do estímulo ao trabalho coletivo, com equilíbrio e consideração entre os integrantes do grupo, semeando a cultura de paz no âmbito micro.

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

Richmond

**Competência 10:** a autonomia, a flexibilidade e a responsabilidade dos estudantes vão ao encontro do respeito aos posicionamentos de seus pares na realização das atividades e do compromisso de buscar informações confiáveis e pertinentes às produções que serão apresentadas na feira escolar. Simultaneamente, o estímulo à integração entre escola e comunidade e o reforço das práticas de estudo interdisciplinar são constantes durante a realização do projeto.

## Habilidades da BNCC contempladas e a forma de sua abordagem

Neste projeto, são contempladas diversas Habilidades da área de Linguagens e suas Tecnologias previstas pela BNCC (BRASIL, 2018). Na tabela a seguir, elas estão indicadas, bem como as seções e etapas em que são trabalhadas e a forma de sua abordagem.

| HABILIDADE | SEÇÃO/ETAPA | ABORDAGEM |
|---|---|---|
| (EM13LGG101) | Todas | Em todas as etapas do projeto, por meio de atividades de leitura de textos verbais, verbo-visuais e visuais e da preparação das apresentações para a feira escolar, a compreensão e a análise da produção e da circulação de discursos são estimuladas. Tais atividades apresentam produções crítico-discursivas de gêneros diversos, um aspecto que se evidencia no decorrer de todo o trabalho.<br>Além disso, para sustentar a produção das apresentações, que estão ligadas ao uso da STEAM na educação, o projeto apresenta também um conjunto de atividades de produção de textos. Essa produção viabiliza, ainda, iniciativas de trabalho com gêneros discursivos que circulam em mídias digitais (por exemplo, memes). No entanto, há sempre uma preocupação em se criar alternativas de trabalho com suportes convencionais – papel, cartolina, papel pardo etc. – para o caso de não haver esses recursos digitais disponíveis na escola. |
| (EM13LGG103) | Todas | |
| (EM13LGG104) | Todas | |
| (EM13LGG201) | Todas | Em todas as seções, por meio da leitura de textos diversos e da produção de conteúdos para as apresentações da feira escolar, as linguagens verbais e artísticas estão inseridas e contextualizadas como parte do mundo social. A linguagem corporal é destacada no planejamento das apresentações, na **Etapa 5**. Assim, dado que os estudantes farão apresentações orais na feira escolar – gênero que pressupõe o domínio dessas linguagens –, estimula-se a conscientização sobre o fato de que a comunicação também ocorre por meio de expressões faciais, gestos e movimentos diversos com o corpo. Da mesma maneira, é ressaltado que linguagens diferentes são usadas para interagir em sociedade e, por isso, incentivam-se a expressão de posicionamentos e a tomada de decisões em conjunto. Estimular a harmonia nas relações de convívio, pautada no diálogo e na compreensão mútua, condições fundamentais para uma sociedade democrática, deve ser a principal preocupação. |
| (EM13LGG202) | Todas | |
| (EM13LGG204) | Todas | |
| (EM13LGG301) | Todas | A construção do projeto se dá por meio do trabalho colaborativo dos estudantes, tendo em vista as produções, que envolvem os elementos indispensáveis às apresentações em feiras escolares. A realização dessas atividades utiliza linguagem verbal, em modalidade oral e escrita, e outras modalidades de linguagem em suportes diversos.<br>Os estudantes são estimulados, com base nos textos verbais, verbo-visuais e visuais apresentados, a se posicionarem criticamente diante das visões de mundo apresentadas. Diversas questões polêmicas são trabalhadas ao longo do projeto, especialmente na **Etapa 2**, como a questão da disseminação de notícias falsas sobre a ciência. Estimula-se, assim, a participação dos estudantes em debates com base nos diferentes argumentos manifestados nos textos das atividades.<br>O projeto está pautado em práticas educativas interdisciplinares, que fazem parte dos grandes desafios da escola. A participação dos estudantes em discussões sobre questões sociais e educativas é promovida pela produção das apresentações da feira escolar. Sendo assim, em todo o projeto há o estímulo à criação, vista como uma forma de enfrentar os desafios presentes no âmbito educativo, e à participação em questões sociais relevantes, inclusive da sua comunidade, encarando desafios da contemporaneidade. |
| (EM13LGG302) | Todas | |
| (EM13LGG303) | Todas, em especial a Etapa 2 | |
| (EM13LGG305) | Todas | |
| (EM13LGG402) | Etapas 4 e 5 | O incentivo ao emprego da variedade e do estilo de língua apropriados à função social dos gêneros discursivos em questão, aos interlocutores diversos e à situação comunicativa específica está presente nas **Etapas 4** e **5**, uma vez que elas envolvem com mais profundidade a produção das apresentações para a feira escolar.<br>Nas **Etapas 2** e **4**, a língua inglesa está presente tanto em textos verbais (títulos de trabalhos e verbete de dicionário sobre arte) quanto em textos verbo-visuais (imagem e diagrama sobre STEAM). |
| (EM13LGG403) | Etapas 2 e 4 | |

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

Richmond

| | | |
|---|---|---|
| (EM13LGG501) | Pensando e realizando 3 (Etapa 4) e Etapa 5 | Em **Pensando e realizando 3** (**Etapa 4**), tematiza-se o movimento do corpo de forma consciente e intencional por meio de uma atividade que envolve exercícios físicos e música. Na **Etapa 5**, há uma lista de orientações referentes às apresentações da feira escolar. Nessa lista, a movimentação corporal também é destacada como um elemento importante, tendo em vista que se trata de um elemento visual relevante para construir sentidos. |
| (EM13LGG601) | Todas, em especial a Etapa 4 | Na seção **Pensando e realizando 4** (**Etapa 4**), há propostas que permitem, por meio de atividades que abordam a matemática nas artes visuais, o conhecimento do patrimônio artístico-cultural de diferentes tempos e lugares.<br>Os trabalhos produzidos pelos estudantes, relacionados com produções artísticas, estarão presentes nos estandes da feira escolar e, portanto, disponíveis para apreciação, inclusive estética, da comunidade. |
| (EM13LGG602) | Todas, em especial a Etapa 4 | |
| (EM13LGG603) | Todas | |
| (EM13LGG702) | Todas | As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) permeiam toda a elaboração do projeto, por meio do incentivo ao uso de aplicativos de agenda e de compartilhamento de conteúdo, além das possíveis demandas específicas de cada trabalho produzido para exposição na feira escolar.<br>Ademais, o uso das mídias digitais como fontes de informação é debatido ao longo de todo o projeto, estimulando os estudantes a interagirem com essas ferramentas de maneira crítica e reflexiva. |
| (EM13LGG703) | Todas | |
| (EM13LGG704) | Todas | |

Na tabela a seguir, estão indicadas as habilidades de Língua Portuguesa contempladas neste projeto, bem como as seções e etapas em que são trabalhadas e a forma de sua abordagem.

| HABILIDADE | SEÇÃO/ETAPA | ABORDAGEM |
|---|---|---|
| (EM13LP01) | Etapas 2, 4 e 5 | Nas etapas que envolvem leitura e produção de textos, abordam-se os elementos relacionados às condições de produção. Destacam-se, ainda, atividades que estimulam a argumentação e o pensamento crítico dos estudantes com relação aos pontos de vista e às perspectivas assumidas e combatidas nos textos lidos.<br>Considerando-se que os enunciados verbais, verbo-visuais e visuais presentes nas atividades dialogam com o grande debate proposto, há ocorrências de interdiscursividade e intertextualidade em todo o projeto. No que se refere às práticas educativas interdisciplinares, há, ao longo do trabalho, propostas de atividades que relacionam campos de saberes diversos, possibilitando a leitura e a produção de textos multissemióticos.<br>Na **Etapa 4**, ressalta-se o cuidado com as informações que fazem parte das apresentações da feira escolar. Nessa etapa, após serem estimulados a refletir sobre o que pretendem produzir, os estudantes decidem os temas dos trabalhos e os redigem, levando em consideração a finalidade e o público dessa produção. Ainda nesse sentido, a busca por informações em fontes confiáveis é estimulada.<br>Na **Etapa 5**, há orientações sobre a organização da feira escolar, com destaque para o cuidado com sua adequação ao contexto, incluindo a adequação da linguagem utilizada nas apresentações. Também há o estímulo ao ensaio da apresentação e ao cuidado com o ritmo da fala e com os movimentos corporais.<br>Além disso, ao longo do projeto, incentivam-se produções coletivas que promovem o envolvimento da turma na autoria dos trabalhos. |
| (EM13LP03) | Todas, em especial a Etapa 2 | |
| (EM13LP05) | Etapa 2 | |
| (EM13LP06) | Todas, em especial a Etapa 2 | |
| (EM13LP11) | Todas | |
| (EM13LP12) | Etapa 4 | |
| (EM13LP15) | Todas, em especial as Etapas 4 e 5 | |
| (EM13LP16) | Etapa 5 | |
| (EM13LP18) | Etapas 2, 4 e 5 | |
| (EM13LP28) | Todas | O estímulo ao estudo e à pesquisa são fundamentais para a produção das apresentações da feira. Nas **Etapas 1**, **2** e **3**, organizam-se os procedimentos e, nas **Etapas 4** e **5**, eles são executados. Em todas essas etapas, de alguma forma, estão presentes as orientações sobre a seleção das informações apropriadas.<br>A seção **Pensando e conversando 2** (**Etapa 2**) será útil tanto no auxílio para a seleção das informações que serão utilizadas nas apresentações quanto na avaliação dos resultados. Por isso, nesse momento, os estudantes são incentivados a realizarem entrevistas na escola. |
| (EM13LP30) | Todas | |
| (EM13LP31) | Etapa 4 | |
| (EM13LP32) | Etapas 1, 2, 3, 4 e 5 | |
| (EM13LP33) | Todas | |
| (EM13LP34) | Todas, em especial as Etapas 4 e 5 | |
| (EM13LP35) | Todas, em especial a Etapa 5 | |

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

Richmond

| | | |
|---|---|---|
| (EM13LP43) | Etapa 2 | Ao final da seção **Pensando e conversando 1** (**Etapa 2**), há uma atividade de produção de memes, com os objetivos de ativar o conhecimento prévio dos estudantes sobre o tema do projeto, além de ser utilizado para a divulgação da feira escolar. Sugere-se que os estudantes produzam o meme de forma digital, porém, caso isso não seja possível no contexto da escola, há também a orientação para produzi-lo à mão. |

## Relação entre objetivos, competências e habilidades

A articulação entre artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática (STEAM) é o pilar deste projeto e se dá, destacadamente, com dois princípios teórico-metodológicos desta obra: multiletramentos e interdisciplinaridade. Buscam-se o desenvolvimento da autonomia intelectual dos estudantes e a ampliação dos multiletramentos no espaço educativo. As sociedades contemporâneas são multimodais e multiculturais e, portanto, o desenvolvimento de multiletramentos é fundamental em uma educação cidadã. Para tanto, práticas educativas interdisciplinares são propostas e o produto final constitui-se como a criação de uma feira escolar. Justamente pelo fato de que essas práticas demonstram ser cada vez mais necessárias, é preciso refletir criticamente sobre suas inúmeras vantagens, mas também sobre suas eventuais dificuldades. É compreensível que o eventual desconhecimento das outras áreas envolvidas neste projeto gere dúvidas e inseguranças. Em vista disso, sugerimos, sempre que possível, a participação dos professores dos demais componentes curriculares envolvidos.

No que tange à proposta de ensino-aprendizagem integrado da STEAM, devemos considerar os modos de utilizá-la na sala de aula como uma diversificação das metodologias de ensino para práticas ativas, bem como do emprego de novas estratégias de aprendizagem. Dessa maneira, a STEAM configura, na educação, um espaço de enriquecimento da construção de conhecimento de áreas diversas. Por essas razões, no que se refere às atividades de compreensão leitora, de organização e de elaboração do produto final, buscamos possibilitar o desenvolvimento de diversas competências e habilidades.

A seguir estão destacadas as relações entre os objetivos do projeto, as competências e as habilidades contempladas por ele. Convém ressaltar que foram consideradas as competências e as habilidades com maior ênfase para alcançar cada um dos objetivos.

**Objetivo: organizar uma feira de artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática na escola.**

Competências gerais: 1; 2; 3; 7.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG101); (EM13LGG103); (EM13LGG104); (EM13LGG201); (EM13LGG202); (EM13LGG204); (EM13LGG301); (EM13LGG302); (EM13LGG303); (EM13LGG305); (EM13LGG402); (EM13LGG501); (EM13LGG601); (EM13LGG602); (EM13LGG603); (EM13LGG702); (EM13LGG703); (EM13LGG704).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01); (EM13LP03); (EM13LP06); (EM13LP11); (EM13LP12); (EM13LP15); (EM13LP16); (EM13LP18); (EM13LP33); (EM13LP34).

**Objetivo: construir propostas criativas para colaborar na resolução de problemas da sociedade.**

Competências gerais: 2; 5; 9.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 2; 3; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG204); (EM13LGG303); (EM13LGG305); (EM13LGG702).

**Objetivo: refletir criticamente sobre a articulação entre artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática.**

Competências gerais: 1; 2; 3; 5.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 3; 6; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG103); (EM13LGG104); (EM13LGG302); (EM13LGG303); (EM13LGG601); (EM13LGG702); (EM13LGG704).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP05); (EM13LP12); (EM13LP28).

**Objetivo: praticar a compreensão leitora de meme, diagrama, informe e resumo de projeto.**

Competências gerais: 5; 7.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 2; 4; 5.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG104); (EM13LGG201); (EM13LGG403); (EM13LGG501).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01); (EM13LP03); (EM13LP05); (EM13LP06); (EM13LP28); (EM13LP31).

**Objetivo: produzir diferentes materiais para a apresentação e a divulgação de uma feira escolar.**

Competências gerais: 4; 5; 7.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 3; 4; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG104); (EM13LGG301); (EM13LGG303); (EM13LGG402); (EM13LGG703).

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

Richmond

**Habilidades de Língua Portuguesa:** (EM13LP01); (EM13LP03); (EM13LP06); (EM13LP15); (EM13LP33); (EM13LP34); (EM13LP43).

**Objetivo: integrar escola e comunidade.**

**Competências gerais:** 9; 10.

**Competência específica de Linguagens e suas Tecnologias:** 2.

**Habilidade de Linguagens e suas Tecnologias:** (EM13LGG204).

**Objetivo: desenvolver práticas de estudo autônomo e interdisciplinar.**

**Competências gerais:** 6; 10.

**Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias:** 1; 2; 3; 5; 6; 7.

**Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias:** (EM13LGG104); (EM13LGG201); (EM13LGG301); (EM13LGG501); (EM13LGG603); (EM13LGG703).

**Habilidades de Língua Portuguesa:** (EM13LP11); (EM13LP18); (EM13LP28).

## Perfil do professor para liderar o desenvolvimento do projeto

Professor/a,

Se você está lendo esta **Conversa entre professores**, entendemos que assumiu a liderança na elaboração deste projeto.

É muito provável que você seja docente de algum dos componentes curriculares da área de Linguagens e suas Tecnologias, seja Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Arte, Educação Física, Língua Espanhola ou outra língua adicional oferecida em sua escola. Caso não seja de Língua Inglesa, seria importante ter proficiência leitora nessa língua ou solicitar o apoio de um professor que lecione o idioma. Ele pode ser convidado para atuar nas seções **Pensando e conversando 1** e **2** (**Etapa 2**) e **Pensando e realizando 1** (**Etapa 4**), nas quais há textos em língua inglesa.

Seria fundamental que você conseguisse transitar de forma confortável pelas áreas das Ciências da Natureza e suas Tecnologias e Matemática e suas Tecnologias ou que tivesse conhecimento sobre a STEAM. Caso este não seja o seu caso, não hesite em convidar colegas dessas áreas para auxiliarem no desenvolvimento do projeto. Aliás, em especial neste projeto, recomendamos que, na medida do possível, o planejamento e a condução do trabalho não fiquem exclusivamente a cargo de um professor líder. Caso seja possível em seu contexto, seria relevante contar com a participação dos demais docentes da escola, com destaque para os atuantes em Ciências da Natureza e suas Tecnologias e Matemática e suas Tecnologias. Essa é uma demanda do próprio tema integrador e do seu produto final. Certamente, seria uma forma de mostrar aos estudantes um exemplo da riqueza não somente do trabalho interdisciplinar, mas da atuação em equipes, além de enriquecer o desenvolvimento do projeto.

Por fim, para que os estudantes tenham mais liberdade para expressar suas ideias para o projeto e demonstrar sua criatividade, também sugerimos que seja criado ou fortalecido um vínculo entre você e eles.

## Orientações para o desenvolvimento do projeto

Após a finalização deste projeto, os estudantes deverão ter produzido trabalhos que contribuam para a solução de problemas da sociedade com base na proposta STEAM. Esses trabalhos deverão ser apresentados em uma feira escolar, também organizada por eles.

Como mencionado, STEAM é o acrônimo para *Science*, *Technology*, *Engineering*, *Arts and Mathematics*. A proposta surgiu nos Estados Unidos em 2006, como uma prática educativa que usa ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática para orientar o aprendizado e contribuir para o desenvolvimento do pensamento crítico dos estudantes. No caso deste projeto, será organizada uma feira escolar com a finalidade de promover a reflexão acerca de práticas educativas interdisciplinares, de forma a estimular a autonomia e o trabalho coletivo dos estudantes, refletindo sobre os problemas da comunidade e propondo soluções para eles, além de reforçar a educação por meio de atitudes e valores, bem como das propostas da *cultura maker*.

Vale ressaltar que o projeto não se restringe às orientações para a elaboração de uma feira escolar no que se refere à estrutura do evento, como local das apresentações, recursos eletrônicos etc. Uma feira escolar sem conteúdo, ou seja, sem trabalhos que apresentem informações relevantes sobre o seu tema, seria insatisfatória. É imprescindível estar atento a essa questão, tanto no que se refere a este projeto quanto a quaisquer outros projetos escolares. Assim, é importante que os estudantes reflitam criticamente e construam **argumentos** tanto sobre o tema quanto sobre os gêneros discursivos que serão produzidos para que possam elaborar com cuidado e qualidade os trabalhos que serão apresentados na feira, com foco em práticas educativas interdisciplinares que promovam o estudo e a aplicação integrada de artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática. As etapas apresentadas ao longo do projeto têm esse objetivo e são precedidas pelas páginas de abertura, que, além de apresentarem imagens que podem ser úteis para fomentar uma discussão prévia com os estudantes, já anunciam o tema, o produto final, os gêneros discursivos e os objetivos do projeto.

É importante lembrar que as atividades e o percurso proposto no projeto não devem ser entendidos de forma rígida. Somente com seu conhecimento em relação à turma e com a sua percepção acerca das características individuais dos estudantes é possível definir o encaminhamento e a ordem das etapas, das seções e das atividades para a produção da feira. Recomendamos, caso considere importante em seu contexto, que analise as alternativas que surgirem na própria turma, por iniciativa dos estudantes e de suas necessidades, em função do conhecimento prévio e das características do grupo.

### Etapa 1

Esta etapa organiza-se de modo a apresentar aos estudantes o tema do projeto, bem como orientar os passos iniciais de sua

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

Reprodução proibida.

organização. Além disso, a necessidade do trabalho coletivo é ressaltada.

Tendo em vista a necessidade de avançar na construção da cultura de paz a partir das relações interpessoais, sugerimos solicitar a cada grupo que escolha um de seus integrantes para liderar a mediação de conflitos que eventualmente ocorram durante o projeto. Caso opte por essa prática, recomendamos lembrar aos estudantes que o escolhido deve dispor de algumas características pessoais compatíveis com a função. Da mesma forma, a divisão de tarefas nos grupos deve ser orientada levando em conta as características de cada estudante.

Além disso, para a ativação do conhecimento prévio dos estudantes ou o início do processo de construção de conhecimento sobre STEAM e sobre feiras escolares, esta etapa aborda as condições de produção do produto final.

Professor/a, caso seja possível, sugerimos que, na **questão 1**, os estudantes circulem pela sala de aula para falar com outros colegas além dos mais próximos. Na **questão 3**, caso a turma não conheça feiras escolares, recomendamos que aproveite a oportunidade para explicar como são.

Cabe lembrar que já nesta etapa há sugestões, que se repetem ao longo do projeto, de uso de computadores, *tablets* e celulares em algumas atividades, quando possível. Com isso, amplia-se a proximidade da escola com práticas que podem levar ao pensamento computacional.

## Etapa 2

Esta etapa inicia a reflexão sobre o papel da proposta STEAM no contexto escolar e sobre a presença das artes na ciência, tecnologia, engenharia e matemática por meio da leitura e da produção de memes. Propõe-se, ainda, a partir desses textos, a realização de uma entrevista com integrantes da comunidade escolar sobre as imagens que representam a STEM (sem Arte) e a STEAM (com Arte).

### Pensando e conversando 1

O início da **Etapa 2** apresenta atividades de reflexão acerca da STEAM. Tais atividades buscam auxiliar o processo de percepção da relação entre artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática, além de incentivar o estudo de forma interdisciplinar. Para possibilitar uma reflexão crítica (e bem-humorada) sobre o acesso às informações científicas e sobre notícias falsas que circulam socialmente, apresentam-se memes que enfocam questões relacionadas à ciência, à matemática e às artes.

Professor/a, é interessante estimular a reflexão dos estudantes sobre a visão negativa da ciência, presente no meme do **item I** da **questão 2**, chamando a atenção para o fato de que a falta de interesse pode acabar contribuindo para o acesso inadequado à informação e, na maioria dos casos, para a disseminação de notícias falsas, como as presentes nos memes dos **itens II** e **III** da mesma questão. Portanto, é preciso refletir sobre a tendência de se disseminar conteúdos postados na internet que possam, de alguma forma, propagar equívocos sobre temas diversos. Sugerimos que se aproveite a oportunidade para reforçar a importância da pluralidade de ideias e para explicar a diferença entre fatos, que são inquestionáveis, e opiniões, que são – e devem ser – diversas.

Ao final da seção, há uma atividade de produção de memes para a divulgação da feira escolar. Deve-se destacar que o conceito das produções e seu potencial de humor e reflexão são mais importantes do que a qualidade das imagens presentes nos memes. Se no contexto de sua escola não for possível produzir o meme em formato digital, convém distribuir os estudantes que demonstram maior afinidade e gosto pelo desenho da forma mais equilibrada possível pelos grupos, para que eles possam produzi-lo à mão. Convidar o professor de Arte para atuar mais ativamente na orientação desta etapa também é uma opção, caso ele já não seja o professor líder do projeto.

Professor/a, como o tipo de meme apresentado no **item II** da **questão 4** é bastante difundido na internet, é provável que alguém na turma o conheça. Sugerimos que considere todas as respostas coerentes que os estudantes venham a dar, mesmo que não seja a indicada como esperada.

### Pensando e conversando 2

Seguem-se aos memes outras imagens com o objetivo de dar continuidade à reflexão acerca do tema do projeto. Nesta seção, há um estímulo à discussão sobre STEM *versus* STEAM, ou seja, sobre a inclusão das artes na proposta, mostrando que elas dão vida e beleza às áreas de ciência, tecnologia, engenharia e matemática. Há também um estímulo à reflexão sobre as possíveis definições da palavra "arte", ressaltando que em inglês o sentido de *arts* se aproxima à ideia de "humanidades", antecipando uma questão que será abordada na seção **Pensando e realizando 1** (**Etapa 4**).

A produção de imagens que representem a STEM (sem Arte) e a STEAM (com Arte) visa à realização de entrevista junto à comunidade escolar no que diz respeito às percepções sobre as diferenças entre as duas propostas.

Professor/a, a **questão 3** pode ser uma ótima oportunidade para iniciar uma reflexão sobre as artes como elemento humanizador. É importante observar que, embora uma das visões que circulam sobre STEAM no Brasil seja referente à inclusão das artes no sentido de manifestações artísticas de artes visuais, música, dança, teatro etc., na proposta de sua criação, a ideia é incluir também as "artes" no sentido da definição dada no dicionário em inglês, ou seja, englobando as humanidades.

## Etapa 3

Na **Etapa 3**, o objetivo é organizar as tarefas de preparação da feira escolar e planejar os trabalhos para as apresentações de cada grupo, com a elaboração de um cronograma que assegure a realização do projeto no período determinado.

Nesta etapa, propõe-se o início do planejamento de trabalhos que solucionem um problema da sociedade, preferencialmente um que afete a escola ou a comunidade.

Avalie se é necessário auxiliar os grupos na gestão dessa organização, a fim de evitar que alguns estudantes fiquem sobrecarregados.

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

Richmond

Caso a turma já tenha um bom conhecimento prévio sobre a STEAM, uma sugestão a ser avaliada é a inversão entre as **Etapas 2** e **3**. Assim, a organização do projeto já seria feita no início do seu desenvolvimento e a **Etapa 2** poderia ir além da ativação de conhecimento prévio e avançar na reflexão e na preparação do produto final.

## Etapa 4

O objetivo da **Etapa 4** é refletir criticamente e construir conhecimento sobre as possibilidades diversas de integração entre ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática. As propostas acontecem por meio da leitura de textos verbais, visuais e verbo-visuais, cuja ênfase, sem prejuízo da abordagem integradora, perpassa todos os componentes do campo das linguagens.

### Pensando e realizando 1

Na **questão 2**, é proposta a leitura de uma imagem e de um diagrama sobre a STEAM. Propõe-se uma análise detalhada dos termos – em inglês – usados nos conteúdos específicos e nas disciplinas apontadas. Mesmo que você não seja professor de Língua Inglesa, é possível conduzir a discussão, visto que a proposta visa a ativar conhecimentos prévios acerca de alguns aspectos da STEAM e mobilizar estratégias de inferência lexical na prática da compreensão leitora, especialmente por meio dos cognatos. No entanto, o professor de Língua Inglesa também pode contribuir, especialmente na **questão 5**, que traz títulos de artigos científicos em inglês sobre o papel das artes na resolução de problemas na sociedade. É justamente esta a reflexão promovida nesta seção: qual é o papel das artes para a solução de problemas de outras áreas? Como é possível a integração de áreas diversas em um projeto com a proposta STEAM? É importante que esse debate seja mediado, de forma a garantir a escuta dos diversos pontos de vista e o respeito às posições divergentes. No entanto, a condução do debate deve também ser capaz de ajudar os estudantes a perceberem que contribuições de práticas artísticas são inúmeras, podendo as artes não somente se integrarem a outras áreas, mas também colaborarem para a solução de problemas na sociedade.

A definição do tema e do problema comunitário a ser resolvido, além das disciplinas que irão compor o foco do trabalho dos estudantes e a sua apresentação na feira escolar, conclui este momento do projeto.

### Pensando e realizando 2

Neste momento, os textos a serem lidos são títulos, em português, de trabalhos desenvolvidos em escolas, abarcando artes e outras áreas do conhecimento ou apresentando soluções para problemas que ocorrem na própria escola ou comunidade, temas coerentes com os tratados nos títulos dos artigos científicos de **Pensando e realizando 1**. A integração entre os componentes Língua Portuguesa e Língua Inglesa se aprofunda, ainda que a ênfase recaia sobre o primeiro. Por esse motivo, recomendamos que o professor de Língua Portuguesa conduza este momento de forma mais ativa. Em seguida, gera-se uma aproximação dos jovens ao mundo da ciência ao se apresentar o Prêmio Jovem Cientista. Ressaltam-se, ainda, alguns ganhadores do prêmio, todos estudantes do Ensino Médio. Além disso, o **item b** da **questão 6** pode ser utilizado, caso você considere relevante, para problematizar a noção do senso comum de que para fazer ciência é necessário estar nos grandes centros urbanos do país. Para enriquecer a discussão, sugerimos que selecione e leve para a turma alguns dados sobre a pesquisa no Brasil, presentes no relatório intitulado *Research in Brazil: a report for CAPES* (CROSS, 2017). A desconstrução dessas e de outras crenças negativas pode incentivar o desenvolvimento dos trabalhos e o desempenho dos estudantes. Ao final desta seção, propõe-se a redação do tema do trabalho e uma síntese tal como os exemplos apresentados na seção.

Professor/a, na **questão 3**, pode ser importante reforçar que o foco da atividade são a coerência e a adequação da hipótese que criarem. Na **questão 5**, caso a turma não tenha acesso à informação, sugerimos que explique que o Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) realiza, desde 1981, o Prêmio Jovem Cientista, reconhecendo trabalhos desenvolvidos por estudantes do Ensino Médio, do Ensino Superior e de pós-graduação (Mestrado e Doutorado). No **item a** da **questão 6**, caso considere relevante, informe à turma que o tema da alternativa I foi da edição de 2011; da II, da edição de 2013; e da III, de 2014.

### Pensando e realizando 3

Por meio da leitura da capa do livro de resultados do Prêmio Jovem Cientista de 2012 e do resultado das pesquisas vencedoras na categoria Ensino Médio, propõe-se uma discussão sobre a relação entre tecnologia e atividades físicas. Nesse momento, sugerimos a participação do professor de Educação Física. Seu conhecimento especializado acerca dos benefícios de atividades e exercícios físicos para a saúde pode incluir, por exemplo, o uso de aparelhos e aplicativos que sirvam de apoio, demonstrando os benefícios do uso de tecnologias para o aumento do desempenho físico-corporal.

### Pensando e realizando 4

A integração entre artes e ciência é reforçada nesta seção. Nela, o artista e cientista Leonardo da Vinci, apresentado na **questão 4** da seção **Pensando e conversando 1** (**Etapa 2**), é retomado. Por meio da leitura de imagens, evidencia-se a utilização dos estudos matemáticos sobre geometria em obras de artistas diversos. Em seguida, propõe-se a composição de uma obra de arte (pintura, escultura, colagem, arte digital etc.) que tenha alguma relação com o projeto de STEAM, utilizando as noções de simetria e de figuras ou sólidos geométricos. Neste momento, sugerimos a participação do professor de Matemática.

Para abordar as relações entre Arte e Matemática, é muito importante, nesta etapa, a participação dos professores desses componentes. Caso isso não seja possível, recomendamos que você consulte as referências bibliográficas e as sugestões complementares ao final, pois as obras indicadas podem ajudá-lo/a.

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

Reprodução

### Pensando e realizando 5

Nesta seção, as atividades mostram que é possível se divertir com a ciência. Nelas, são apresentados alguns desafios curiosos, todos com explicações científicas.

A explicação do primeiro desafio, apresentado na **questão 1**, é a seguinte: a leitura da palavra, e não da cor em que ela está escrita, é explicada em psicologia pelo efeito Stroop, que mostra a interferência semântica causada pelo processamento automático da leitura do texto verbal. Isso ocorre em função da forte presença da leitura verbal no dia a dia das pessoas alfabetizadas ao longo de toda a sua vida.

Sobre os desafios apresentados na **questão 2**, as imagens representam fenômenos de ilusão de óptica, que ocorrem porque nosso sistema visual não é preciso no processamento de todas as informações que vemos, o que faz que o cérebro funcione com base em interpretações prováveis. Essas ilusões de óptica são criadas para "enganar" essa interpretação provável do nosso cérebro.

Professor/a, sugerimos que oriente os estudantes a buscarem a explicação científica de cada um dos desafios em fontes confiáveis. Recomendamos, ainda, ressaltar que nem todo conteúdo encontrado na internet é verdadeiro. Nesse momento, você pode retomar a discussão feita na seção **Pensando e conversando 1** (**Etapa 2**) sobre a disseminação de notícias falsas sobre ciência.

## Etapa 5

Esta etapa visa à conclusão dos trabalhos e à organização da feira escolar propostos neste projeto.

Na **questão 1**, privilegia-se a produção dos trabalhos, após todos os apontamentos, pesquisas e realizações ao longo das etapas. Cabe orientar os estudantes sobre o fato de que existem feiras escolares sobre diferentes assuntos e com finalidades diversas. Assim, é preciso refletir sobre os objetivos escolhidos, bem como suas motivações. Se possível, convide o professor de Educação Física para orientar os ensaios, visando a conscientizar os estudantes sobre os efeitos de sentido da postura corporal em apresentações orais. O docente de Arte pode colaborar na organização do estande, nos recursos visuais das apresentações e na produção de materiais para divulgação do evento. Os professores de Língua Portuguesa e de Língua Inglesa também podem ser de grande ajuda, não apenas elucidando a pronúncia de palavras menos familiares, mas também orientando sobre ritmo, tom de voz e demais características adequadas à fala em uma apresentação oral. Ressaltamos, ainda, que a troca de opiniões sobre os trabalhos desenvolvidos não deve ser realizada unicamente com os professores, mas também com os outros grupos da turma. Dessa forma, sugerimos que os estudantes ensaiem suas apresentações com os próprios colegas de classe, encorajando que discutam e manifestem opiniões e sugestões de forma respeitosa e colaborativa.

No que tange à realização da feira, sempre que possível, auxilie a turma na divisão de tarefas, bem como na escolha dos responsáveis pelos diversos requisitos para a realização do evento, desde a reserva do local até a providência dos materiais de apoio necessários. Lembre aos estudantes de que a feira não se resume à apresentação dos trabalhos ao público; deve-se pensar no evento como um todo, o que demanda um trabalho detalhado e criterioso. Por isso, ainda que o protagonismo seja dos estudantes, sugerimos, sempre que possível, envolver também os professores na organização e na divisão de tarefas.

Sugerimos que verifique eventuais riscos à integridade física dos estudantes, que podem ser ocasionados tanto na preparação dos trabalhos dos grupos quanto na montagem da feira.

## Etapa 6

Nesta etapa, há a sugestão de uma roda de conversa entre os participantes dos trabalhos e, em seguida, uma pesquisa de satisfação com o público da feira escolar. Tudo isso atende ao objetivo principal da etapa: a avaliação. Contudo, cabe ressaltar que a avaliação engloba não só o produto final, mas também todo o processo de criação, de elaboração e de execução.

Dessa maneira, julgamos essa etapa como essencial a qualquer projeto, visto se tratar de um momento de reflexão e de tomada de consciência sobre a própria aprendizagem. Nesse sentido, esse momento é fundamental e deve fazer parte de todo processo, pois pode favorecer a geração de novas questões, fomentando a aprendizagem como um processo contínuo. Por essa razão, o projeto educacional não deve, jamais, encerrar-se em sua culminância.

## Materiais para o desenvolvimento do projeto

Há, ao longo do projeto, um quadro intitulado **Materiais**, que indica os recursos que serão utilizados em cada uma das etapas.

Para a concretização do produto final, é imprescindível: local amplo com mesas, ambientado para a feira escolar; materiais para os experimentos; pôsteres em lona ou em papel.

Para as demais atividades, sempre são indicados materiais com uso de mídias digitais, bem como alternativas não tecnológicas, caso não seja possível utilizar essas tecnologias em seu contexto.

Os outros materiais necessários são: aparelho de som; aplicativo de agenda; aplicativo de redes sociais; aplicativo editor de textos; aplicativo ou plataforma de compartilhamento de documentos; aplicativo ou plataforma de desenho; aplicativo ou *site* gerador de memes; computador, *tablet* ou celular com acesso à internet; câmera fotográfica digital; impressora; papel.

Os materiais alternativos sugeridos são: caneta esferográfica; caneta hidrográfica; cartolina; cola; giz de cera; lápis; lápis de cor; papel pardo; pincel; régua; tesoura; tinta.

## Cronograma

A previsão de duração do projeto é de um trimestre, porém podemos diminuí-la para um período menor, de dois meses, ou aumentá-la para um maior, de até um semestre. Estima-se cerca de 1h40min semanais de aulas para o desenvolvimento das atividades propostas, mas sugerimos que amplie a duração do projeto, caso seu tempo em sala seja menor.

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

Em processo

Para que o projeto dure três meses, com a carga horária semanal proposta, sugerimos que algumas atividades de produção, como a realização das pesquisas e a produção dos documentos compartilhados e dos memes, sejam realizadas em horário extraclasse na escola ou, se possível, em casa. Se o projeto for realizado em um bimestre, as atividades da **Etapa 4** podem ser feitas em casa e corrigidas em aula. Caso opte por realizá-lo em um semestre, recomendamos que todas essas atividades sejam realizadas em aula.

Uma proposta de cronograma para a realização do projeto em um trimestre seria a seguinte: **Etapa 1** na primeira semana; **Etapa 2** na segunda e na terceira semanas; **Etapa 3** na quarta semana; **Etapa 4** da quinta à nona semana; **Etapa 5** na décima e na décima primeira semanas; e **Etapa 6** na décima segunda semana.

## Avaliação das aprendizagens

A seguir, apresentamos alguns critérios gerais que se relacionam ao desempenho individual dos estudantes no decorrer do processo, além de critérios que se referem à realização das atividades em cada uma das etapas e, ainda, uma proposta de autoavaliação para os estudantes.

Reforçamos a recomendação de que você leve em consideração as diferenças individuais, pois a diversidade deve ser considerada no momento de verificar o desempenho de cada um.

No que diz respeito ao desempenho individual dos estudantes no decorrer do processo, sugerimos considerar: o empenho dedicado à proposta do projeto; a comunicação com os colegas do grupo e com a turma; a presteza para apresentar ideias e executar atividades; o acolhimento às sugestões dos colegas; a atuação colaborativa e respeitosa; a dedicação para executar as tarefas de acordo com o cronograma.

Em relação à realização das atividades em cada etapa, sugerimos considerar:

**Etapa 1:** colaboração na organização do projeto.

**Etapa 2:** leitura cuidadosa; análise de imagens; argumentação fundamentada; iniciativa e criatividade; pensamento crítico em relação aos temas abordados.

**Etapa 3:** colaboração no planejamento do projeto; contribuições para o cronograma e a definição das tarefas.

**Etapa 4:** leitura crítica; argumentação consistente; posicionamentos bem fundamentados; respeito às opiniões diferentes; observação de imagens; resolução de problemas; reflexão crítica; reconhecimento das próprias habilidades; formulação de hipóteses.

**Etapa 5:** iniciativa e criatividade; atuação receptiva à feira escolar; prontidão na execução das atividades; atuação colaborativa.

**Etapa 6:** engajamento nas atividades.

### Avaliação em grupo

Para permitir que os estudantes avaliem a própria atuação e a do grupo, avançando na promoção da autonomia e do desenvolvimento do trabalho em equipe, é relevante que, ao final de cada etapa, haja um estímulo à reflexão coletiva a partir das seguintes questões:

1. Seu grupo realizou as tarefas previstas nesta etapa?
2. Todos contribuíram de maneira equânime?
3. Vocês trabalharam juntos de forma harmoniosa, mesmo em casos de discordância de opinião?
4. O que vocês mudariam no modo como o seu grupo trabalha para a próxima etapa ou para o próximo projeto?

Após a finalização do projeto, sugerimos a realização da roda de conversa com toda a turma para uma autoavaliação coletiva, conforme indicado no Livro do Estudante (**Etapa 6**).

### Proposta de autoavaliação

Sugerimos que, após a finalização do projeto, os estudantes respondam às seguintes questões.

1. O que foi mais interessante neste projeto para você? Por quê?
2. Elaborar as apresentações da feira escolar fez você refletir sobre o uso da STEAM e sobre a integração de disciplinas? Explique a que conclusões você chegou a respeito disso.
3. Este projeto permitiu ampliar sua reflexão sobre a relação entre artes e ciência, tecnologia, engenharia e matemática? Justifique.
4. Você acredita que, após ter participado do projeto, você sabe construir propostas criativas para colaborar na resolução de problemas da sociedade? Justifique.
5. Em seu caderno, desenhe um *emoji* ( ) que represente seu desempenho em cada um dos seguintes tópicos:
   - **a** debates e leituras iniciais;
   - **b** pesquisas para a realização do projeto;
   - **c** empenho na organização da feira escolar;
   - **d** participação na divulgação do projeto.
6. O projeto teve o resultado que você esperava? Por quê?
7. Sua atitude ao longo do projeto foi colaborativa, solidária e respeitosa com os colegas? Explique.

ISTOCKPHOTO

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

Richmond

Projeto 2

# Juventude, educação e cultura

**Produto final:** festival com apresentações de diferentes manifestações artístico-culturais
**Gêneros discursivos:** cenopoesia, grafite, *rap*, *slam*
**Tema integrador:** protagonismo juvenil
**Tema desenvolvido:** culturas juvenis na escola

## Introdução ao projeto: objetivos, justificativas, competências e habilidades

Professor/a,

Este projeto visa à integração efetiva dos estudantes, em um movimento colaborativo, com a finalidade de organizar um festival com apresentações de diferentes manifestações artístico-culturais, pautado em práticas de letramento, a partir do trabalho com gêneros diversos (*banner* digital, cartaz, reportagem, entrevista, grafite, *rap*, cenopoesia, *slam*). Aqui, motiva-se a participação ativa dos jovens, propiciando a realização de atividades que os representem – com base em dados sobre eles próprios e sobre sua realidade – e os tornem protagonistas capacitados para intervir de forma ética em uma sociedade essencialmente plural.

A arte, como atividade que vincula emoção, alteridade e reflexão, permite aos participantes, seja o próprio artista, seja seu público, dentro de uma dimensão dialógica, vivenciarem as potencialidades que as linguagens estéticas despertam. Ela leva os indivíduos a encontrar pontos de vista diferenciados, decisivos para um raciocínio que desvela posicionamentos diante dos sujeitos e das realidades que os cercam.

Em sua dimensão formativa, chegar ao produto final deste projeto por meio das atividades propostas significa verificar, no desenvolvimento dos estudantes, a capacidade de articular línguas, linguagens, tecnologias e artes. Isto é, vê-los envolvidos em ações ainda mais criativas e propositivas, sendo corresponsáveis por elas, uma vez que vinculam o uso de algumas tecnologias atuais às possibilidades diversas com as quais a reutilização de materiais nos brinda, principalmente levando em consideração a necessidade, sempre urgente, do despertar da consciência acerca da proteção ambiental e do consumo responsável. Além disso, este projeto auxilia significativamente os estudantes no exercício da argumentação, da valorização e da fruição das expressões artísticas, do autoconhecimento, da autonomia, do respeito aos demais e da empatia, elementos tão necessários ao trabalho em equipe.

### Objetivos do projeto e justificativa de sua pertinência

No que tange ao âmbito do tema integrador, este projeto almeja desenvolver os seguintes objetivos, seguidos da justificativa de sua pertinência.

- **Organizar na escola um festival com diferentes manifestações artístico-culturais de modo a estimular a participação ativa do jovem em uma perspectiva cidadã.**

A organização de um festival com diferentes manifestações artístico-culturais requer multiletramentos, ou seja, a capacidade de usar a linguagem vinculando a oralidade, a escrita, imagens, cores, ilustrações etc. em um processo complexo de produção de sentidos. E a escola, dentro de uma perspectiva crítica, precisa estar atenta às diferentes modalidades de linguagem e coadunar os saberes resultantes das experiências de vida dos estudantes com as diversas expressões artísticas, valorizando e deixando fluir referências que os identificam.

Além disso, a escola é também responsável pelo desenvolvimento físico, intelectual e cultural dos estudantes, conforme ressalta a Lei de Diretrizes e Bases – LDB (BRASIL, 1996); portanto, promover práticas como as provenientes deste projeto contribui para a formação cidadã e merece o devido destaque.

- **Conjugar práticas de letramento escolar com as da vida cotidiana, possibilitando a produção de dados sobre si mesmo e sobre o mundo que o cerca.**
- **Valorizar e fortalecer as suas potencialidades criativas e intelectuais.**
- **Refletir criticamente sobre o papel do jovem na produção de bens culturais na contemporaneidade por meio de seu engajamento em diversos coletivos.**

As culturas juvenis têm voz, mas, muitas vezes, elas não são ouvidas, tendo em vista os espaços a que estão restritas, os obstáculos advindos da falta de estrutura social e a violência a que muitos jovens são submetidos. A música, a dança, o teatro, a literatura e a pintura os fazem rever conceitos, refletir sobre os cuidados físicos e emocionais que devem dispensar a

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

Richmond

si mesmos e pensar sobre seu papel na sociedade, além de poder libertá-los de muitos empecilhos nocivos a um convívio pacífico, contribuindo assim para a cultura de paz.

Os jovens são produtores de cultura e o projeto para a realização de um festival pode estimulá-los a se expressarem e a expressarem tal realidade. Espera-se que a realização do evento desperte diferentes aptidões, gere amizades, fortaleça talentos e leve os estudantes a se manifestarem por meio de diferentes linguagens, ampliando seu repertório cultural e unindo letramentos da vida cotidiana e da escola.

Uma boa articulação entre o protagonismo da juventude e a arte pode ser muito frutífera na promoção da cidadania. Para tanto, convém estimular produções para que os jovens aprofundem seu conhecimento histórico e sociocultural; aumentem seu poder de argumentação; articulem letramentos diversos e estejam atentos à importância da tecnologia nesse processo; pratiquem o autorreconhecimento e o (re)conhecimento dos demais; desenvolvam a empatia, a cooperação, a inclusão e o cuidado com a natureza.

- **Mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) em sua relação com manifestações artístico-culturais que colocam em debate questões pungentes na sociedade.**
- **Praticar a compreensão leitora de *banner* digital, cartaz, entrevista, painel de grafite, poema, *rap* e reportagem.**
- **Produzir cenopoesia, painel de grafite, letra de *rap* e *slam*.**

O desenvolvimento de um projeto que dá relevo a diferentes tipos de manifestações artístico-culturais possibilita aos estudantes a valorização e a fruição da arte, bem como a ampliação dos conceitos de texto e de discurso, de seu repertório sociocultural e do reconhecimento das referências constituintes de sua identidade.

O corpo, os movimentos, a imagem, o som e as cores constituem um todo por meio do qual emergem novas possibilidades de reflexão e produção de sentidos. O *rap*, a cenopoesia, o *slam* e o grafite como produções artísticas levam os estudantes a repensarem atitudes e reverem conceitos, além de lhes oferecerem a oportunidade de se (re)verem e de se (re)conhecerem em termos identitários e socioculturais.

Além disso, com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), a vida contemporânea demanda capacidades específicas de leitura e de escrita, interferindo nas práticas de letramento na escola. Por sua vez, atualmente diversas expressões artísticas apontam para uma nova maneira de conceber e de estar no mundo contemporâneo, ao mesmo tempo que contribuem para dar visibilidade a diversas formas de fazer arte e de explorar as variadas modalidades de linguagem.

- **Desenvolver práticas de letramentos e de culturas de reexistência.**

Este projeto associa práticas de (multi)letramentos a respostas críticas, criativas e propositivas, subjacentes a suas etapas de elaboração, nas quais se procura destacar a importância da argumentação nos mais variados contextos dos quais participamos.

As atividades propostas pela escola precisam fazer sentido para os estudantes, dar relevo à empatia, às potencialidades de cada um, à cooperação, ao diálogo, à inclusão e à consciência ambiental. Os estudantes precisam interagir, trocar experiências e saberes, sentir-se agentes no processo de construção e de aprofundamento do conhecimento. Educar significa abarcar, de maneira ampla, a formação dos discentes, de modo que eles possam tecer relações entre a vida familiar e a comunitária, o trabalho, os conhecimentos adquiridos nas instituições de ensino e a pesquisa, os movimentos e as organizações sociais, bem como as manifestações culturais – Art. 1º, LDB (BRASIL, 1996).

Possibilitar a expressão, individual e coletiva, por meio da cenopoesia, do *slam*, do grafite e do *rap* é uma prática pedagógica que integra ensino, aprendizagem, reflexão crítica, liberdade artística, pluralismo de ideias, resistência, resiliência e reexistência, contribuindo, assim, para dar destaque ao protagonismo da juventude, de acordo com os diferentes perfis de estudantes. Para Souza (2011, p. 186), reexistir usando a arte como forma de expressão significa engajar-se por meio da linguagem, valorizando outras maneiras de construir sentidos e permitindo a abertura de espaços para culturas que já estão na escola, mas que são invisibilizadas.

## Competências gerais da BNCC contempladas e a forma de sua abordagem

Este projeto contempla oito competências gerais da Educação Básica previstas pela BNCC (BRASIL, 2018), as quais estão indicadas a seguir, acompanhadas de sua abordagem no trabalho proposto.

**Competência 1:** os propósitos desta competência coincidem com os objetivos do festival, porque todas as manifestações artístico-culturais apresentadas desvelam, a partir do aprofundamento do conhecimento, ações cooperativas, democráticas e inclusivas. As atividades da **Etapa 1** solicitam aos estudantes que mantenham o diálogo com os colegas e argumentem de forma empática ao se referirem aos seus conhecimentos sobre festivais, sobre a importância de desenvolver uma atividade como essa na escola e sobre os tipos de manifestações que devem fazer parte do produto final a ser elaborado. Propostas com esse perfil levam os estudantes a darem relevo aos conhecimentos construídos historicamente, a (re)conhecerem a si e aos demais identitariamente, a fim de compreenderem as peculiaridades das realidades que os cercam.

**Competência 3:** é um dos eixos prioritários da engrenagem deste projeto, pois está intrinsecamente vinculada à produção artístico-cultural. A valorização da arte e a fruição artística são fundamentais para a realização das tarefas propostas, para a execução do projeto como um todo e para a ampliação do repertório cultural dos estudantes. Na **Etapa 2**, mais especificamente na **questão 4** da seção **Pensando e conversando 2**, eles deverão retextualizar um poema ou uma música a partir de grafitagem no papel. Ao realizar essa tarefa, os estudantes expressam sua identidade, tornando perceptível o processo subjetivo que orienta a escolha do poema ou da música e da imagem para a realização do grafite; estabelecem diálogos a partir de um trabalho colaborativo, interdisciplinar e investigativo de autoria; e divulgam seu trabalho na

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

Richmond

escola, permitindo o compartilhamento e o reconhecimento da autoria de sua arte.

**Competência 4:** na produção do festival com diferentes manifestações artístico-culturais, os estudantes, envolvidos em práticas de multiletramento, articulam as linguagens verbal, corporal, visual e sonora, com base em um ponto de vista crítico de valorização da experiência artística, atravessada pelo prazer estético. Tais ponderações se observam em todas as etapas de elaboração deste projeto, mas principalmente nas **Etapas 2** e **4**. Nelas, a expressão das linguagens e sua articulação, bem como o compartilhamento de informações, ideias e sentimentos, se dão de forma mais expressiva.

**Competência 5:** tanto na fase de planejamento, na realização de pesquisas, assim como na produção dos textos e na execução efetiva do projeto, o uso crítico, ético e consciente das tecnologias digitais é de grande relevo. Pode-se verificá-lo na **questão 6** da seção **Para começo de conversa** (**Etapa 1**), na qual os estudantes, a depender das condições estruturais da escola, poderão criar um arquivo *on-line* para ser compartilhado com toda a turma e com o professor, referente à organização do projeto. Nesse sentido, o uso das TDIC facilita e agiliza o trabalho.

**Competência 7:** as pesquisas realizadas para o desenvolvimento deste projeto precisam estar fundamentadas em uma seleção crítica e responsável de informações, ancorada, por sua vez, em práticas de (multi)letramentos que orientem para o reconhecimento de fontes confiáveis. Por meio dessas práticas, os estudantes podem também construir sua argumentação, tomando decisões, fazendo escolhas, defendendo sua opinião e respeitando a dos demais, atitudes que evidenciam a prioridade desta competência. Na **Etapa 4**, na última atividade da seção **Pensando e realizando 2**, os estudantes devem decidir que temas de impacto social podem ser relevantes na produção de painéis grafitados a serem divulgados ao longo do festival. Já as atividades da **Etapa 6** requerem colaboração, posicionamento crítico, debate, negociação, tomadas de decisões e intervenções.

**Competência 8:** o protagonismo juvenil propiciado pelo projeto permite a seus partícipes aumentarem sua autoestima e seu sentimento de pertencimento ao ambiente escolar, (re)conhecerem-se, estarem atentos ao seu bem-estar físico (sobretudo para se prepararem para as apresentações no festival) e valorizarem e respeitarem a diversidade em todas as suas formas. Esta competência é prioritária para o projeto e também desperta a atenção dos estudantes para o autoconhecimento, o autocuidado e as especificidades identitárias. A título de exemplo, destaca-se, dentre outras, a **questão 5** da seção **Pensando e realizando 1** (**Etapa 4**), por meio da qual as estudantes e professoras negras da escola poderão se sentir representadas pela imagem com uma frase da poeta Ryane Leão, e todos poderão refletir sobre essa questão, levando em consideração o seu lugar de fala.

**Competência 9:** o trabalho colaborativo, coletivo e empático é inerente à proposta deste projeto. Seu desdobramento e efetiva realização dependem do desenvolvimento dessa competência, porque suas condições de produção estão atreladas ao exercício do diálogo, da capacidade de dirimir dificuldades e de enfrentar, em equipe, situações-problema. A **questão 4** da seção **Pensando e conversando 1** (**Etapa 2**) representa um bom exemplo. Com base em um *banner* digital, os estudantes refletem sobre a definição de "protagonismo juvenil" e sobre como o festival cultural organizado por eles pode contribuir para esse protagonismo. Com atividades como essas, em pleno diálogo com as demais, é possível observar como se ampliam potencialidades, saberes, identidades e atitudes colaborativas e cooperativas, ao mesmo tempo que se estimulam atitudes e valores para a convivência harmoniosa em sociedade.

**Competência 10:** o desenvolvimento desta competência permite ao estudante ser mais autônomo e motiva-o a ser mais resiliente, determinado e responsável, com relação tanto a si mesmo quanto aos demais. Na **Etapa 4**, ao final da seção **Pensando e realizando 1**, propõe-se a organização de uma apresentação de *slam* para o festival. Outro exemplo é a **questão 1** da **Etapa 6**, na qual os estudantes fazem uma autoavaliação do projeto realizado, exercitando seu poder de argumentação, de um ponto de vista crítico e autônomo. O destaque do protagonismo jovem permite aos estudantes fortalecerem sua autoestima, sentirem-se representados, conceberem-se como produtores de conhecimento e de arte e acreditarem no valor de suas produções.

## Habilidades da BNCC contempladas e a forma de sua abordagem

Neste projeto, são contempladas diversas habilidades da área de Linguagens e suas Tecnologias. A tabela a seguir as indica, bem como as seções e etapas em que são trabalhadas e a forma de sua abordagem.

| HABILIDADE | SEÇÃO/ETAPA | ABORDAGEM |
|---|---|---|
| (EM13LGG101) | Todas | Os estudantes, ao longo do projeto, são orientados a compreender, analisar, interpretar, produzir e utilizar linguagens diversas, segundo uma perspectiva de multiletramentos, que motiva a formação crítica e o respeito à diversidade. As atividades lhes permitem compartilhar conhecimentos e experiências e inserir-se em diferentes situações enunciativas, aumentando seu engajamento social e discursivo a partir de motivações de cunho identitário e sociocultural. |
| (EM13LGG103) | Todas, mas principalmente as Etapas 2 e 4 | |
| (EM13LGG104) | Todas | |
| (EM13LGG201) | Todas | |
| (EM13LGG301) | Todas | O exercício da colaboração, do trabalho em equipe, do diálogo, da argumentação e do respeito mútuo atravessa de forma significativa todas as etapas deste projeto. Na **Etapa 3**, sugere-se que os estudantes pensem nas tarefas necessárias à realização do festival, decidam quem ficará incumbido delas, reflitam sobre as apresentações e organizem um cronograma de execução. Assim, possibilita-se que os estudantes produzam individual e coletivamente; posicionem-se criticamente; exercitem o diálogo, o debate, as negociações de ideias e propostas; tomem decisões e façam intervenções por meio delas. |
| (EM13LGG302) | Todas | |
| (EM13LGG303) | Todas | |
| (EM13LGG304) | Todas | |
| (EM13LGG305) | Etapas 2 e 4 | |

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

Em impressão

| | | |
|---|---|---|
| (EM13LGG401) | Etapas 2 e 4 | Nas fases de planejamento, incentiva-se a negociação para a divisão de tarefas e plena execução do festival. Os estudantes são motivados a se valerem da variedade e do estilo de linguagem verbal necessários à função social dos gêneros discursivos focalizados. A análise crítica de textos e a preocupação com a variação no uso da língua são bastante recorrentes nas **Etapas 2** e **4**. O uso da língua inglesa poderá ocorrer em todas as etapas do projeto, por conta da busca e do acesso a informações diversas, mas se destaca na **questão 4** da seção **Pensando e realizando 2** (**Etapa 4**), por conta da análise dos painéis de grafite, veiculados nessa língua. |
| (EM13LGG402) | Etapas 2 e 4 | |
| (EM13LGG403) | Etapas 2, 3 e 4 | |
| (EM13LGG501) | Etapas 1, 3 e 5 | Essas habilidades são contempladas na negociação de ideias durante a organização do projeto (**Etapa 1**), nas análises colaborativas de textos (**Etapa 2**), no cronograma e na distribuição de tarefas (**Etapa 3**), na produção musical, na dança e na postura nas apresentações de *slam*, *rap* e cenopoesia (**Etapa 4**) e na avaliação do projeto (**Etapa 6**). A dimensão artística ressignifica expressões, gestos e sons, compreendidos em contextos específicos das práticas socioculturais fundadas no festival juvenil de manifestações artísticas. Assim, pode-se afirmar que a reflexão e o prazer estético se fazem presentes em várias atividades do projeto, contribuindo para a diversificação do repertório cultural dos estudantes. |
| (EM13LGG503) | Todas | |
| (EM13LGG601) | Etapas 1, 2 e 4 | A reflexão crítica a partir da relação entre arte e vida se dá em todas as etapas. Neste projeto, a apropriação, a apreciação e a fruição de manifestações artístico-culturais diversificadas são recorrentes nas **Etapas 2** e **4**. Estas são as que trazem mais oportunidades de fruição (elaboração de grafite em **Pensando e conversando 2** – **Etapa 2**); composição de *rap* (**Pensando e realizando 3** – **Etapa 4**); batalha de rimas (**Pensando e realizando 5** – **Etapa 4**), por exemplo. |
| (EM13LGG602) | Etapas 2 e 4 | |
| (EM13LGG603) | Etapas 2 e 4 | |
| (EM13LGG604) | Todas | |
| (EM13LGG701) | Todas | As TDIC funcionam como elementos centrais no festival juvenil de manifestações artístico-culturais e são utilizadas em todas as etapas. As atividades buscam explorar algumas de suas funcionalidades a partir de uma reflexão crítica e criativa que visa a conceber a cultura digital com base em uma perspectiva ética e responsável no acesso ao conhecimento. São capazes de auxiliar, portanto, na compreensão da tecnologia como uma possibilidade de reduzir fronteiras e entender a diversidade como algo positivo, ampliando a compreensão da alteridade e os movimentos de caráter intercultural. Nas **Etapas 3** e **5**, por exemplo, as tecnologias podem ser utilizadas na organização do projeto, e na **Etapa 6**, na tabulação dos resultados da enquete. |
| (EM13LGG703) | Todas | |
| (EM13LGG704) | Etapas 1, 2 e 4 | |

No que diz respeito à Língua Portuguesa, as habilidades contempladas, bem como as seções e etapas em que são trabalhadas e a forma de sua abordagem, são as seguintes.

| HABILIDADE | SEÇÃO/ETAPA | ABORDAGEM |
|---|---|---|
| (EM13LP01) | Etapas 2 e 4 | Ao longo do desenvolvimento do projeto, evidenciam-se a argumentação e o pensamento crítico como requisitos fundamentais para sustentar pontos de vista, ter atitudes propositivas e negociar posicionamentos e sentidos. A interdiscursividade funciona como eixo constituinte do projeto, tendo em vista que uma diversidade importante de enunciados verbais, verbo-visuais e visuais se articula para desvelar o protagonismo dos jovens estudantes no ambiente escolar por meio da arte. A interpretação é contemplada em todas as etapas, seja nas atividades para ativar o conhecimento prévio, seja na compreensão dos enunciados. Com relação às habilidades de análise de textos, segundo suas condições de produção, argumentação, intertextualidade e interdiscursividade, elas estão mais desenvolvidas nas **Etapas 2** e **4**. |
| (EM13LP03) | Todas | |
| (EM13LP05) | Etapas 2 e 4 | |
| (EM13LP07) | Etapas 2 e 4 | |
| (EM13LP12) | Todas | O projeto em questão tem caráter interdisciplinar. Toma como imprescindível a abertura de espaço às vozes juvenis que estão na escola – por vezes invisibilizadas – e o destaque à autoria desse público nas manifestações artístico-culturais. Dessa forma, em todas as etapas de sua composição são recorrentes a seleção e o tratamento ético das informações. A preocupação com entonação, ritmo e melodia na elaboração de textos orais se dá na **Etapa 4**, na qual são sugeridas a composição de *rap* e a preparação da apresentação do *slam* e da cenopoesia. Atividades como essas propiciam aos estudantes o desenvolvimento da autonomia e o engajamento discursivo a partir de produções artísticas autorais. |
| (EM13LP13) | Etapa 4 | |
| (EM13LP15) | Todas | |
| (EM13LP16) | Etapa 4 | |
| (EM13LP17) | Etapa 4 | |
| (EM13LP18) | Todas | |

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

Richmond

| | | |
|---|---|---|
| (EM13LP20) | Todas | Por meio das atividades propostas, todas as etapas têm o intuito de dar protagonismo à cultura juvenil, enfatizando questões que despertam o interesse dos estudantes e particularidades sobre produções artísticas de sua autoria e próprias de sua faixa etária. Entre as múltiplas possibilidades, citamos a **questão 3** da seção **Pensando e conversando 2** (**Etapa 2**), na qual os estudantes são estimulados a compreender a importância do respeito e da valorização das diferenças, bem como da representatividade no ambiente escolar, com base na reflexão sobre o projeto Grafite na Escola (Escola Estadual Parque Jurema III). |
| (EM13LP28) | Todas, com ênfase nas Etapas 3 e 5 | A produção e a apresentação do festival pressupõem uma séria dedicação no que se refere ao estudo, à pesquisa e à seleção de dados ou informações. Os conhecimentos compartilhados auxiliarão no desenvolvimento intelectual, interpessoal e cultural de todos os participantes. O trabalho com o conhecimento prévio, introdução e pesquisa inicial da proposta se dá na **Etapa 1**; a organização dos procedimentos e o passo a passo para sua realização ocorrem, respectivamente, nas **Etapas 3** e **5**; a avaliação do projeto se dá na **Etapa 6**; e o desenvolvimento do poder de síntese e a fruição das produções artístico-culturais ocorrem nas **Etapas 2** e **4**. Sem uma atenção séria à pesquisa, à seleção consciente de conhecimentos, ao estudo e à produção, o projeto pode não promover o protagonismo juvenil de maneira efetiva. |
| (EM13LP29) | Etapas 2 e 4 | |
| (EM13LP32) | Todas | |
| (EM13LP33) | Etapas 1, 2, 4 e 6 | |
| (EM13LP46) | Todas | Todas as etapas do festival levam os estudantes a compartilharem e produzirem sentidos, baseando-se na reflexão crítica proveniente da análise de manifestações diversas de arte (*rap*, grafite, *slam*, cenopoesia). O produto final visa à participação dos jovens no festival com suas próprias produções. A sociabilização, o (re)conhecimento identitário, o respeito à alteridade, a empatia e o reconhecimento do valor da diversidade numa sociedade plural como a brasileira são decisivos para que inscrevam práticas culturais de seu tempo e práticas de letramento, aumentando a autoestima, o autoconhecimento e a crença em suas potencialidades. A batalha das rimas (**Pensando e realizando 5 – Etapa 4**) é uma boa mostra da relevância de tais ponderações. |
| (EM13LP47) | Etapas 2 e 4 | |
| (EM13LP53) | Etapas 2 e 4 | |

## Relação entre objetivos, competências e habilidades

A realização do festival conjuga propostas que visam a ampliar a argumentação, a aproximação e a produção da arte por parte dos jovens, bem como promover o autoconhecimento e o diálogo intercultural. Para atender a esses propósitos, as TDIC são tratadas neste projeto como fontes de pesquisa, como possibilidade de desenvolvimento de (multi)letramentos e de aprimoramento da seleção crítica de conhecimentos, bem como meio de acesso a saberes variados, tão relevantes à construção de argumentos e ao embasamento de opiniões. Dessa forma, propiciam-se o aprofundamento e a diversificação da cultura digital da turma, contribuindo ainda para o letramento crítico dos estudantes, conforme os fundamentos teóricos que orientam a proposta dos projetos.

O intuito maior da elaboração e apresentação de um festival em que tenham relevância manifestações artístico-culturais, com a mobilização de diferentes linguagens e com o respeito e o efetivo diálogo com a diversidade, é promover o protagonismo dos estudantes a partir da sua arte, aumentando a autoestima, a autonomia intelectual e a confiança em suas produções, potencialidades e talentos. Essa perspectiva de conjugar cultura e educação leva os estudantes a refletir sobre a importância do uso de diferentes linguagens, nas mais diversas interações e contextos em que eles se inserem.

A diversificação das metodologias e das estratégias de aprendizagem que balizam este projeto valoriza a pesquisa, a leitura, a produção e a análise de textos como caminhos para a elaboração do produto final. Tais procedimentos permitem o desenvolvimento de diversas competências e habilidades por parte dos estudantes.

A seguir estão destacadas as relações entre os objetivos do projeto, as competências e as habilidades contempladas por ele. Convém ressaltar que foram consideradas as competências e as habilidades com maior ênfase para alcançar cada um dos objetivos.

**Objetivo: organizar na escola um festival com diferentes manifestações artístico-culturais de modo a estimular a participação ativa do jovem em uma perspectiva cidadã.**

**Competências gerais:** 1; 3; 5; 7; 8.

**Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias:** 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7.

**Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias:** (EM13LGG101); (EM13LGG103); (EM13LGG104); (EM13LGG201); (EM13LGG301); (EM13LGG302); (EM13LGG303); (EM13LGG304); (EM13LGG305); (EM13LGG402); (EM13LGG403); (EM13LGG503); (EM13LGG601); (EM13LGG602); (EM13LGG603); (EM13LGG604); (EM13LGG701); (EM13LGG703).

**Habilidades de Língua Portuguesa:** (EM13LP01); (EM13LP03); (EM13LP05); (EM13LP12); (EM13LP15); (EM13LP16); (EM13LP17); (EM13LP18); (EM13LP20); (EM13LP28); (EM13LP29); (EM13LP32); (EM13LP33); (EM13LP46); (EM13LP47); (EM13LP53).

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

Ricmond

**Objetivo: conjugar práticas de letramento escolar com as da vida cotidiana, possibilitando a produção de dados sobre si mesmo e sobre o mundo que o cerca.**

Competências gerais: 4; 5; 7.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 3; 4; 5; 6; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG101); (EM13LGG103); (EM13LGG104); (EM13LGG301); (EM13LGG302); (EM13LGG303); (EM13LGG304); (EM13LGG403); (EM13LGG503); (EM13LGG604); (EM13LGG701); (EM13LGG703); (EM13LGG704).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01); (EM13LP03); (EM13LP05); (EM13LP12); (EM13LP15); (EM13LP16); (EM13LP17); (EM13LP18); (EM13LP20); (EM13LP28); (EM13LP29); (EM13LP32); (EM13LP46).

**Objetivo: valorizar e fortalecer as suas potencialidades criativas e intelectuais.**

Competências gerais: 3; 8; 9; 10.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 3; 4; 5; 6; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG101); (EM13LGG103); (EM13LGG104); (EM13LGG301); (EM13LGG302); (EM13LGG303); (EM13LGG304); (EM13LGG305); (EM13LGG402); (EM13LGG403); (EM13LGG501); (EM13LGG503); (EM13LGG601); (EM13LGG604); (EM13LGG701); (EM13LGG703).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01); (EM13LP03); (EM13LP12); (EM13LP15); (EM13LP16); (EM13LP18); (EM13LP20); (EM13LP28); (EM13LP32); (EM13LP46).

**Objetivo: refletir criticamente sobre o papel do jovem na produção de bens culturais na contemporaneidade por meio de seu engajamento em diversos coletivos.**

Competências gerais: 3; 4; 5; 7; 9; 10.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG101); (EM13LGG103); (EM13LGG104); (EM13LGG201); (EM13LGG301); (EM13LGG302); (EM13LGG303); (EM13LGG304); (EM13LGG305); (EM13LGG402); (EM13LGG403); (EM13LGG501); (EM13LGG503); (EM13LGG601); (EM13LGG604); (EM13LGG701); (EM13LGG703).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01); (EM13LP03); (EM13LP12); (EM13LP15); (EM13LP17); (EM13LP18); (EM13LP20); (EM13LP28); (EM13LP29); (EM13LP32); (EM13LP33); (EM13LP46).

**Objetivo: mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) em sua relação com manifestações artístico-culturais que colocam em debate questões pungentes na sociedade.**

Competências gerais: 3; 4; 5; 7; 8.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG101); (EM13LGG103); (EM13LGG104); (EM13LGG201); (EM13LGG301); (EM13LGG302); (EM13LGG303); (EM13LGG304); (EM13LGG403); (EM13LGG503); (EM13LGG604); (EM13LGG701); (EM13LGG703).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01); (EM13LP03); (EM13LP05); (EM13LP12); (EM13LP15); (EM13LP16); (EM13LP17); (EM13LP18); (EM13LP20); (EM13LP28); (EM13LP32); (EM13LP46); (EM13LP47); (EM13LP53).

**Objetivo: praticar a compreensão leitora de *banner* digital, cartaz, entrevista, painel de grafite, poema, *rap* e reportagem.**

Competências gerais: 4; 5; 7; 8.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 3; 4; 5; 6; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG101); (EM13LGG103); (EM13LGG104); (EM13LGG301); (EM13LGG302); (EM13LGG303); (EM13LGG304); (EM13LGG401); (EM13LGG403); (EM13LGG503); (EM13LGG604); (EM13LGG701); (EM13LGG703).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP03); (EM13LP07); (EM13LP12); (EM13LP15); (EM13LP18); (EM13LP20); (EM13LP28); (EM13LP32); (EM13LP46); (EM13LP47); (EM13LP53).

**Objetivo: produzir cenopoesia, painel de grafite, letra de *rap* e *slam*.**

Competências gerais: 3; 4; 5; 8; 10.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 3; 4; 5; 6; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG101); (EM13LGG103); (EM13LGG104); (EM13LGG301); (EM13LGG302); (EM13LGG303); (EM13LGG304); (EM13LGG305); (EM13LGG402); (EM13LGG403); (EM13LGG501); (EM13LGG503); (EM13LGG601); (EM13LGG604); (EM13LGG701); (EM13LGG703).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01); (EM13LP03); (EM13LP12); (EM13LP13); (EM13LP15); (EM13LP17); (EM13LP18); (EM13LP20); (EM13LP28); (EM13LP32); (EM13LP33); (EM13LP46); (EM13LP47); (EM13LP53).

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

Richmond

**Objetivo: desenvolver práticas de letramentos e de culturas de reexistência.**

Competências gerais: 1; 3; 5; 7; 8; 9; 10.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 3; 4; 5; 6; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG101); (EM13LGG103); (EM13LGG104); (EM13LGG301); (EM13LGG302); (EM13LGG303); (EM13LGG304); (EM13LGG402); (EM13LGG403); (EM13LGG501); (EM13LGG503); (EM13LGG601); (EM13LGG604); (EM13LGG701); (EM13LGG703).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01); (EM13LP03); (EM13LP12); (EM13LP15); (EM13LP17); (EM13LP18); (EM13LP20); (EM13LP28); (EM13LP29); (EM13LP32); (EM13LP33); (EM13LP46); (EM13LP47); (EM13LP53).

## Perfil do professor para liderar o desenvolvimento do projeto

Professor/a, se você está lendo esta **Conversa entre professores**, é porque foi escolhido/a para liderar o desenvolvimento deste projeto ou optou por fazê-lo.

É muito provável que você seja docente da área de Linguagens e suas Tecnologias, de qualquer um dos seus componentes curriculares, seja Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Arte, Educação Física, Língua Espanhola ou outra língua adicional oferecida em seu contexto escolar. Caso não seja de Língua Inglesa, seria necessário ter proficiência leitora nessa língua ou contar com o apoio de um colega que seja professor desse idioma.

É recomendável que você tenha também um bom conhecimento das mídias trabalhadas no projeto, em especial de edição de textos e ferramentas de busca, uso de computadores, *tablets* ou celulares com acesso à internet, plataformas de compartilhamento de vídeos e de documentos, aplicativos para edição de planilhas, desenhos e agenda. Caso você não domine alguma(s) dessas tecnologias, sugerimos que procure um colega com os conhecimentos necessários para cooperar com você.

Tendo em vista as características deste projeto e do produto final, o ideal é que o planejamento e a condução do trabalho não fiquem exclusivamente a cargo de um professor líder. Por essa razão, conforme seu contexto, sugerimos buscar a participação não apenas dos diferentes docentes de Linguagens e suas Tecnologias, com destaque para o de Arte, mas também de professores de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, especialmente de História e Geografia, que poderiam colaborar com novos enfoques sobre o tema central e as discussões propostas nas atividades.

Outra sugestão é a criação ou o fortalecimento de um vínculo entre você e os estudantes, para que eles tenham mais liberdade de expressar suas ideias relativas ao projeto, de demonstrar sua criatividade e de exercer seu protagonismo.

## Orientações para o desenvolvimento do projeto

Ao final deste projeto, os estudantes deverão ter produzido um festival de manifestações artístico-culturais como forma de exercer e promover o protagonismo juvenil. Tal proposta envolve práticas de (multi)letramentos, desenvolvimento da argumentação, desempenho individual e coletivo por meio da arte e (re)conhecimento mútuo no que concerne a questões de identidade e subjetividade. Estudo, pesquisa, colaboração e adaptação do projeto à infraestrutura da escola se integram em um movimento de coletividade, respeito às diferenças e reexistência a partir da reinscrição mais efetiva dos sujeitos em práticas de linguagem (grafite, cenopoesia, *rap*, *slam*).

O referido festival contribuirá para potencializar a autoestima dos estudantes e a valorização da arte – uma arte que surge das frestas das portas e janelas da escola, arte que o jovem entende e da qual se faz autor.

O percurso proposto no projeto é composto de sugestões para o trabalho. De acordo com o perfil da turma e as características individuais dos estudantes, é possível definir o encaminhamento e a ordem das etapas, seções e atividades de maneira mais adequada para o desenvolvimento do projeto. Pode ser um diferencial considerar também as sugestões da turma em relação a uma abordagem mais superficial ou mais profunda dos assuntos tratados, em função do conhecimento prévio e dos interesses do grupo.

### Etapa 1

Nesta etapa, os estudantes ficarão a par do tema do projeto e iniciarão a sua organização. Por isso, é importante valorizar a colaboração e o diálogo na resolução de situações-problema e de conflitos. Distribuir as tarefas segundo características da personalidade dos estudantes poderá ajudar bastante. E sua orientação, professor/a, é fundamental nesse processo.

A ativação do conhecimento prévio, a reflexão sobre as manifestações artístico-culturais na escola e o protagonismo da juventude são frequentes nas atividades da seção **Para começo de conversa**. Para a realização da **questão 1**, caso seja possível no seu contexto escolar, sugerimos que os estudantes circulem pela sala de aula para falar com outros colegas, além dos mais próximos, como forma de ampliar o senso de coletividade.

No momento de iniciar a organização do projeto, com o preenchimento das informações que faltam no quadro da **questão 6**, é recomendável ter uma conversa com os estudantes sobre as manifestações artísticas que serão contempladas no festival. Conforme o perfil da turma e o contexto no qual a escola está inserida, sugerimos avaliar se seria mais pertinente adequar as manifestações propostas às realidades dos estudantes, pois convém que eles possam opinar democraticamente sobre a atividade artística que apresentarão. Quanto ao local do evento, se na escola não houver um espaço adequado, sugerimos considerar a possibilidade de um lugar público, como uma praça ou uma quadra, para a sua realização.

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

Richmond

O envolvimento e a criatividade de todos são essenciais para adaptar as particularidades do projeto à realidade da escola, fomentando a proteção à natureza, o uso de produtos reciclados e o consumo responsável como atitudes éticas.

Já nesta etapa, assim como em outras partes do projeto, recomenda-se o uso de computadores, *tablets* e celulares em algumas atividades, caso seja possível em seu contexto. Com isso, amplia-se a proximidade da escola com práticas que podem favorecer o pensamento computacional.

## Etapa 2

Nesta etapa, inicia-se a reflexão e a pesquisa sobre as diferentes modalidades de manifestações artístico-culturais juvenis. Propõe-se, a partir da leitura de *banners* digitais, da análise de imagens e de cartazes de divulgação e da produção de grafite no papel, aprofundar os conhecimentos sobre o tema do projeto.

Sugerimos, ao longo das atividades, chamar a atenção dos estudantes para as diferentes linguagens usadas nas manifestações artísticas exploradas nas seções **Pensando e conversando 1** e **2**.

### Pensando e conversando 1

As propostas desta seção levam os estudantes a observarem como as mais variadas linguagens ganham forma e permitem aos indivíduos se manifestarem artisticamente, ressaltando a importância do respeito à diversidade. Além disso, os estudantes refletem sobre como a cultura pode transformar vidas e oferecer representatividade e oportunidades às pessoas e sobre como os jovens podem se engajar em atividades culturais.

As imagens presentes na **questão 2** são de uma modalidade artística chamada cenopoesia, que conjuga artes cênicas, música, poesia e outras formas de expressão, como cantigas populares e circo. Se houver acesso à internet em sua escola, pode ser interessante mostrar aos estudantes vídeos de atos cenopoéticos. Neste momento, torna-se importante ressaltar que esse tipo de intervenção artístico-cultural em espaço público urbano ajuda a ampliar os modos de ver, apreciar, expressar-se e comunicar-se do cidadão, por meio da exposição a diferentes linguagens (imagens, sons, movimentos corporais) a partir de práticas sociais mais democráticas e acessíveis.

Na **questão 3**, as imagens são de uma atividade artística denominada *slam* (ou batalha de poesia), que surgiu nos Estados Unidos nos anos 1980, mas só no início deste século começou a ser difundido no Brasil. Atualmente, existem vários *slammers* no país e também coletivos formados em torno dessa arte. Como a questão se refere a grupos que têm pouca representatividade social, recomendamos discutir com os estudantes que, ao apresentar mulheres negras em posição de destaque, fazendo ecoar suas vozes, as imagens fomentam uma reflexão sobre a condição da mulher, principalmente a negra, na sociedade contemporânea, além de mostrar que todos os espaços de arte e cultura precisam ser valorizados. Ademais, os estudantes poderão ampliar a discussão sobre a necessidade de acabar com todos os outros tipos de preconceito, como o cultural, o social, o linguístico etc., que ainda existem em nosso convívio social.

Na **questão 5**, os estudantes poderão pesquisar sobre cenopoesia e *slam*, assim como sobre outras manifestações culturais, sobretudo aquelas produzidas por jovens.

Essa é também uma oportunidade de conhecer e fortalecer práticas sociais de reexistência, "cujos modos específicos de funcionamento têm implicações importantes para as formas pelas quais os sujeitos envolvidos nessas práticas constroem relações de identidades e de poder" (SOUZA, 2011, p. 35).

Com relação à pesquisa, recomendamos reforçar o cuidado na hora de buscar as fontes e de selecionar informações.

### Pensando e conversando 2

As atividades desta seção possibilitam aos estudantes refletir criticamente sobre o tema do projeto, sobre diferentes espaços de produção artística, sobre alguns gêneros musicais e sobre o grafite, com a finalidade de se prepararem para a elaboração do festival.

Professor/a, sugerimos que você estimule os estudantes a observar que alguns dos cartazes presentes na **questão 1** anunciam a apresentação de manifestações artísticas realizadas em escolas e espaços públicos, os quais fazem parte do nosso patrimônio cultural. Desse modo, é interessante levá-los a compreender que o patrimônio cultural nos identifica como grupo e que, portanto, além de termos livre acesso a esses lugares, somos corresponsáveis por sua manutenção.

Além disso, sugere-se chamar a atenção da turma para o fato de que o cartaz II anuncia a apresentação de manifestações artísticas das periferias, configurando-as como centros de criação e de difusão da arte. A partir daí, é possível promover um bate-papo com os estudantes sobre as fronteiras entre centro e periferia. Convém mostrar a eles que essas divisões são cada vez mais tênues, principalmente na era da cultura digital e do mundo globalizado. A cultura produzida por diferentes grupos sociais, independentemente de onde estejam, não pode ser considerada menor do que quaisquer outras culturas; portanto, o conceito de "periferia" não pode ser usado para fundamentar outros tipos de preconceito ou separações (NASCIMENTO, 2010).

Com relação ao projeto Grafite na Escola, em foco na **questão 3**, considere aproveitar a oportunidade para trazer a poesia para a sala de aula, por meio não só de textos de poetas brasileiros consagrados, mas também das produções dos próprios jovens.

A **questão 4** solicita aos estudantes a representação de uma música ou poema por meio de um grafite no papel, apesar de o grafite ser mais conhecido como uma forma de manifestação artística caracterizada por painéis coloridos produzidos em espaços públicos. É possível que alguns estudantes já realizem esse tipo de expressão artística, então este pode ser um momento de explorar mais as habilidades de desenho e pintura e reconhecer o valor de uma produção autoral e colaborativa.

## Etapa 3

Nesta etapa, os estudantes começarão a organizar as tarefas para a execução do festival. Convém reforçar o senso de

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

Richmond

autonomia, de coletividade e de diálogo na solução de situações-problema. É importante que desenvolvam sua inteligência estratégica, ou seja, que sejam capazes de planejar ações, estabelecer prazos e tomar decisões.

No momento da distribuição de tarefas, recomendamos que as diferenças individuais sejam observadas e, se possível, respeitadas, para que os estudantes se responsabilizem por aquelas tarefas mais acordes com suas características e habilidades.

Para a organização do cronograma e das tarefas a serem realizadas, sugere-se a criação de uma agenda *on-line*. É recomendável auxiliar os estudantes no uso dos recursos digitais ou convidar uma pessoa com conhecimentos de informática para acompanhar essa tarefa.

É possível inverter as **Etapas 2** e **3**, caso a turma já tenha considerável conhecimento prévio sobre o tema do projeto. Assim, a organização já seria feita no início do seu desenvolvimento e a **Etapa 2** poderia avançar na reflexão e na preparação do produto final.

## Etapa 4

Nesta etapa, os estudantes começarão as reflexões a partir das quais elaborarão as manifestações artísticas para o festival. Aqui, eles são estimulados a fazer relações entre a cultura juvenil e seus diversos tipos de representação, bem como a refletir sobre a mobilização das comunidades por meio da arte produzida por coletivos juvenis.

### Pensando e realizando 1

As atividades desta seção auxiliam os estudantes na reflexão sobre a cultura juvenil em diferentes espaços. Será necessário que pesquisem sobre a mobilização dos coletivos juvenis e que pensem sobre o *slam*, manifestação artístico-cultural já apresentada na **Etapa 2**.

A reprodução dos trechos da reportagem em dois momentos permite explorar com mais atenção as informações apresentadas, visto que se trata de uma forma de arte ainda pouco conhecida em alguns contextos. No entanto, existem no país vários coletivos dedicados ao *slam*; realiza-se anualmente uma competição nacional dessa arte, o *Slam* BR; em São Paulo, ocorre o *Slam* Interescolar; e, no país, existem *slammers* que participam de competições internacionais, como é o caso da artista Pieta Poeta, que ganhou o *Slam* BR 2018 e pôde participar da Copa do Mundo de *Slam*, realizada anualmente na França.

A reportagem presente na seção apresenta outras informações sobre essa arte de caráter eminentemente popular e com potencial para dar voz a grupos minorizados da população. As reflexões motivadas pelas questões podem levar os estudantes a resgatar a ideia de que a cultura transforma vidas, explorada na **Etapa 2**.

Para a realização do *slam* proposto no final da seção, sugere-se avaliar se a competição será significativa para os estudantes, de acordo com o interesse deles e o contexto da escola. Caso se considere que essa manifestação artística não vai motivá-los, recomenda-se avaliar a possibilidade de fazer um recital de poesias de autores selecionados pela turma ou outra atividade escolhida democraticamente.

### Pensando e realizando 2

Nesta seção, os estudantes lerão uma reportagem que trata da ressignificação do espaço escolar por meio do grafite e refletirão sobre como ele funcionou como ferramenta de intervenção para dirimir a prática de *bullying* na Escola Municipal Araucária, em Curitiba (PR).

Em seguida, a partir da análise de painéis de grafite em inglês, os estudantes são convidados a escolherem temas de impacto social para produzirem painéis grafitados autorais. Esse é um momento em que as diferentes opiniões devem ser consideradas e respeitadas, por isso, professor/a, sua atuação como mediador de possíveis conflitos é fundamental.

Para a realização da tarefa proposta ao final desta seção, observando o contexto da escola, sugere-se avaliar se há material disponível que possa ser fornecido aos estudantes. Seria interessante contar com a contribuição voluntária de colegas que se sintam à vontade em compartilhar materiais de uso escolar, ou com doações, para que a atividade possa ser desenvolvida da melhor maneira possível. Recomenda-se analisar se é possível promover uma campanha no bairro para arrecadar os materiais necessários à confecção dos painéis. Essa é uma forma de envolver a comunidade no festival e de promover a consciência ambiental.

### Pensando e realizando 3

Nesta seção, os estudantes terão a possibilidade de conhecer um pouco mais sobre o *rap*, de refletir sobre suas características e de desenvolver o letramento crítico a partir de discussões sobre esse gênero musical e seus temas mais frequentes. Pode-se aproveitar essa oportunidade para trabalhar aspectos referentes a ritmo, melodias, recursos sonoros e usos linguísticos específicos, por conta das especificidades do *rap*.

Para a realização da tarefa proposta no final da seção, de acordo com o contexto da escola e o engajamento da turma no projeto, sugere-se avaliar se a criação de letras de *rap* motivará os estudantes. Caso se considere que eles não se sentirão à vontade para compor as letras e preparar as apresentações, recomenda-se permitir-lhes que sugiram outra manifestação artístico-cultural envolvendo música, tais como a criação de coreografias para uma canção, a encenação de um videoclipe, uma competição de paródias etc.

### Pensando e realizando 4

Nesta seção, os estudantes lerão trechos de uma entrevista sobre cenopoesia e poderão observar que ela se apresenta como uma composição que carrega linguagens diversas.

Como o gênero cenopoesia não é muito conhecido, convém propor aos estudantes assistir a vídeos que o apresentem. Além disso, como a última atividade da seção é a elaboração de um ato cenopoético, vale a pena ponderar a importância

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

Rigmond

da expressão corporal nesse gênero e explorar a relação entre a produção de sentidos e o movimento. Nesse caso, a ajuda do professor de Educação Física será bem-vinda.

### Pensando e realizando 5

Esta etapa tem como objetivo apresentar o jogo como um recurso que vai além do entretenimento. Com a finalidade de estabelecer uma relação entre o jogo como estratégia de ensino e aprendizagem e a apreciação e a fruição de manifestações artísticas, a "Batalha de Rimas 5 × 5" rememora o caráter coletivo do projeto.

### Etapa 5

Nesta etapa, os estudantes terão acesso a mais orientações para a realização do festival. Você pode aproveitar este momento para tirar as dúvidas que ainda restam e pedir a eles que reflitam sobre o quanto aprenderam e de que forma se envolveram nas atividades ao longo da preparação do projeto. Aconselhamos valorizar o empenho de todos e ajudá-los a divulgar a atividade. Caso a direção da escola concorde, sugira aos estudantes que convidem alguns membros da família e amigos.

### Etapa 6

Nesta etapa, os estudantes farão uma autoavaliação de seu desempenho no projeto. É oportuno auxiliá-los a entender que críticas são bem-vindas para o desenvolvimento de todos e, portanto, aspectos positivos e negativos farão parte das reflexões e do debate. Também pode ser necessário ajudá-los na elaboração da enquete que farão na escola a respeito do projeto realizado e de seus resultados. Recursos digitais poderão ser úteis na coleta de dados. Se julgar conveniente, aproveite para destacar a importância do registro e do aprofundamento de conhecimento, do diálogo e do autoconhecimento provenientes de um trabalho colaborativo.

## Materiais para o desenvolvimento do projeto

Ao longo do projeto, o quadro **Materiais** indica os recursos necessários para cada uma de suas etapas. Entretanto, sugerimos que eles sejam adaptados ao perfil da escola e utilizados no escopo da proteção ambiental e do consumo responsável. Além disso, há elementos no projeto que variarão de acordo com a forma de sua implantação; portanto, alguns materiais necessários não podem ser previstos, especialmente cenários e figurinos das apresentações do festival.

Os demais materiais que podem ser necessários são: aplicativo de agenda; aplicativo ou plataforma de compartilhamento de documentos; caneta esferográfica; caneta hidrográfica; cartolina; computador, *tablet* ou celular com acesso à internet; cronômetro; dois sacos; giz de cera; lápis; lápis de cor; madeira; papel pardo; papel sulfite; papelão; régua; tinta e pincel; tinta em *spray*.

## Cronograma

A previsão de duração do projeto é de um trimestre, porém podemos diminuí-la para um período menor, de dois meses, ou aumentá-la para um maior, de até um semestre. Estima-se cerca de 1h40min semanais de aulas para o desenvolvimento das atividades propostas, mas sugerimos que amplie a duração do projeto, caso seu tempo em sala seja menor.

Para que o projeto dure três meses, com a carga horária semanal proposta, sugerimos que algumas atividades de produção, como a produção dos documentos compartilhados, a realização das enquetes, as pesquisas e a escrita do roteiro de cenopoesia, sejam realizadas em horário extraclasse na escola ou, se possível, em casa. Se o projeto for realizado em um bimestre, as atividades da **Etapa 4** podem ser feitas em casa e corrigidas em aula. Caso opte por realizá-lo em um semestre, recomendamos que todas essas atividades sejam realizadas em aula.

Para três meses de desenvolvimento, sugerimos o seguinte cronograma: **Etapa 1** na primeira semana; **Etapa 2** na segunda e terceira semanas; **Etapa 3** na quarta semana; **Etapa 4** da quinta à nona semana; **Etapa 5** na décima e décima primeira semanas; e **Etapa 6** na décima segunda semana.

## Avaliação das aprendizagens

Apresentamos a seguir alguns critérios gerais relacionados ao desempenho individual dos estudantes ao longo do processo e outros relativos à realização das atividades em cada etapa. Nos itens sugeridos, reforçamos a recomendação de levar em consideração as diferenças individuais, pois a diversidade deve ser levada em conta no momento de verificar o desempenho de cada um.

Em relação ao desempenho individual dos estudantes ao longo do processo, sugerimos considerar: o engajamento na proposta do projeto; a interação com os colegas do grupo e com a turma; a iniciativa para sugerir ideias e realizar atividades; a receptividade às sugestões dos colegas; a atitude colaborativa e respeitosa; e o empenho para realizar as tarefas segundo o cronograma.

Em relação à realização das atividades em cada etapa, sugerimos considerar:

**Etapa 1:** participação na organização do projeto.

**Etapa 2:** leitura atenta; observação de imagens; argumentação fundamentada; iniciativa e criatividade; engajamento nas atividades de letramento; engajamento e senso de coletividade nas atividades de fruição artístico-culturais.

**Etapa 3:** participação no planejamento do projeto; contribuições para o cronograma e a definição das tarefas.

**Etapa 4:** leitura crítica; argumentação consistente; posicionamentos bem fundamentados; respeito às opiniões divergentes; resolução de problemas; reflexão crítica; reconhecimento das próprias habilidades; engajamento nas atividades de fruição artística.

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

Richmond

**Etapa 5:** iniciativa e criatividade; presteza na realização das atividades; atitude de cooperação.

**Etapa 6:** iniciativa e responsabilidade; poder de argumentação e diálogo; acolhimento das críticas; valorização do registro das atividades como memória da escola e dos partícipes.

## Avaliação em grupo

Para permitir que os estudantes avaliem a própria atuação e a do grupo, avançando na promoção da autonomia e do desenvolvimento do trabalho em equipe, é relevante que, ao final de cada etapa, haja um estímulo à reflexão coletiva a partir das seguintes questões:

1. Seu grupo realizou as tarefas previstas nesta etapa?
2. Todos contribuíram de maneira equânime?
3. Vocês trabalharam juntos de forma harmoniosa, mesmo em casos de discordância de opinião?
4. O que vocês mudariam no modo como o seu grupo trabalha para a próxima etapa ou para o próximo projeto?

Ao final do projeto, sugerimos a realização de debate com toda a turma para uma autoavaliação coletiva, conforme indicado no Livro do Estudante (**Etapa 6**).

## Proposta de autoavaliação

Sugerimos que, após a finalização do projeto, os estudantes respondam às seguintes questões.

1. O que você achou mais interessante neste projeto? Por quê?
2. Elaborar grafites, compor *rap*, participar de um *slam* e produzir cenopoesia fizeram você refletir sobre o protagonismo juvenil? Explique a que conclusões você chegou a respeito disso.
3. Este projeto permitiu ampliar a reflexão sobre a relação entre o autoconhecimento e as manifestações artístico-culturais? Justifique.
4. Você acredita que após ter participado do projeto sabe argumentar com mais propriedade no seu dia a dia? Justifique.
5. No caderno, utilize as expressões "ótimo", "muito bom", "bom" e "preciso melhorar" para avaliar o seu desempenho em cada um dos seguintes tópicos:
   a. debates e leituras iniciais;
   b. pesquisas para a realização do projeto;
   c. empenho na realização das atividades de fruição artístico-culturais;
   d. participação na divulgação do projeto;
   e. empenho nas apresentações do festival.
6. O projeto teve o resultado que você esperava? Justifique sua opinião.
7. Para uma nova edição do festival, que sugestões você daria?
8. Sua atitude ao longo do projeto foi colaborativa, solidária e respeitosa com os colegas? Explique.

# Projeto 3 #tecnologiaeeducação

**Produto final:** canal de *vlog* sobre tecnologia e educação
**Gêneros discursivos:** charge, enquete, gráfico, resenha, dica e tutorial em vídeo
**Tema integrador:** midiaeducação
**Tema desenvolvido:** tecnologia na educação

## Introdução ao projeto: objetivos, justificativas, competências e habilidades

Professor/a,

Este projeto tem como objetivo principal envolver os estudantes em uma tarefa colaborativa de produção de um canal de *vlog* sobre tecnologia e educação. Nele, abordam-se relações entre mídia e educação – tema integrador desenvolvido –, valorizando as contribuições que a tecnologia pode oferecer ao processo educativo escolar e às diversas aprendizagens que a vida em sociedade envolve. Por meio das atividades propostas, os estudantes devem, ao final do projeto, ser capazes de responder à questão: "eu consigo usar a tecnologia para estudar?".

O produto final a ser elaborado pela turma promove um engajamento da comunidade escolar, com a finalidade de

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

Richmond

estimular práticas de estudo autônomo. Assim, os estudantes da escola que não tiverem a oportunidade de integrar a equipe elaboradora do projeto também poderão ser beneficiados na qualidade de público do canal de vídeos criado.

Segundo Setton (2011), mídia é um conceito amplo, que engloba os meios de comunicação de massa mais tradicionais, como rádio, televisão, jornal, revista, livro, fotografia e cinema, e também os meios eletrônicos de comunicação, como celulares, DVDs, CDs e, ainda, computadores e redes de comunicação, como a internet.

Como entendemos que as mídias tradicionais costumam já estar representadas de forma intensa em obras didáticas, especialmente nos componentes curriculares da área de Linguagens e suas Tecnologias, optamos por enfocar, neste projeto, os meios eletrônicos de comunicação. Para a realização do produto final, será necessário utilizar celulares ou computadores com acesso à internet, mídias muito presentes na contemporaneidade e que podem aproximar os estudantes do pensamento computacional.

A polêmica que envolve o uso de mídias da cultura digital, especialmente os telefones celulares, em situações do cotidiano e na escola é trazida ao debate, propiciando uma reflexão sobre seus benefícios e seus aspectos negativos. Dessa forma, o caráter formativo deste projeto está evidenciado e se sustenta em uma perspectiva crítica, criativa e propositiva, levando os estudantes de diferentes perfis a observar a tecnologia como uma possível aliada dos estudos, não como algo a ser combatido.

## Objetivos do projeto e justificativa de sua pertinência

Este projeto busca, no âmbito do tema integrador, desenvolver os objetivos a seguir (acompanhados da justificativa de sua pertinência).

- **Criar um canal de *vlog* com resenhas, dicas e tutoriais sobre como estudar de forma autônoma, relacionando tecnologia e educação.**

As mídias da cultura digital ainda não estão presentes na educação com o mesmo peso que têm atualmente na sociedade. O uso da internet, por meio de computadores e celulares, e, principalmente, o recurso de criação de vídeos para canais em plataformas de compartilhamento são ainda pouco explorados nas escolas. Por essa razão, este objetivo foi definido como o principal do projeto, assentado no produto final a ser desenvolvido.

Segundo dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua – PNAD Contínua (IBGE, 2018), 96,7% dos domicílios brasileiros possuem aparelho de televisão, e essa possivelmente seja a mídia mais presente nas residências do país. No entanto, enquanto esse quantitativo vem diminuindo, o número de computadores e celulares, bem como o acesso à internet, vem aumentando: 43,4% dos domicílios contam com computadores, 79,4% têm acesso à internet e 78,2% da população maior de 10 anos de idade têm celulares. Além disso, a faixa etária com maior acesso à rede vai de 14 a 39 anos. De 14 a 17 anos, idade padrão dos estudantes do Ensino Médio, o uso da internet alcança 84,9% da população. Ainda segundo a PNAD Contínua, assistir a vídeos é um dos objetivos mais frequentes do uso da internet, tendo sido citado por 81,8% dos usuários e perdendo apenas para o envio de mensagens de texto ou de voz e para as conversas por chamadas de voz ou vídeo.

Tais dados confirmam o acesso muito frequente a plataformas de compartilhamento de vídeos pelos jovens no uso da internet, como se pode observar sobretudo em centros urbanos, o que torna este projeto atrativo para os estudantes. Permite, ainda, sua aproximação ao pensamento computacional.

- **Ampliar o letramento midiático, especialmente quanto ao uso de tecnologias na educação.**
- **Compreender o funcionamento da produção, da circulação e da recepção de informações em mídias contemporâneas.**
- **Refletir criticamente sobre o uso da tecnologia no mundo atual, especialmente na educação.**

As mídias digitais estão fortemente presentes na nossa sociedade, sobretudo entre os jovens; no entanto, é necessário ampliar as reflexões sobre esse fenômeno. Assim, este projeto permite aos estudantes que se apropriem criticamente da cultura digital, ampliando o seu acesso aos multiletramentos, com destaque para os novos letramentos. Incentiva-se a produção de conteúdos em uma das mídias mais populares na faixa etária dos estudantes do Ensino Médio e estimula-se o desenvolvimento do pensamento crítico, criativo e propositivo necessário para lidar com as informações, que nem sempre provêm de fontes especializadas e confiáveis. O projeto também reforça que mesmo fontes sem compromisso com a difusão de conhecimentos especializados podem favorecer a produção de conteúdos de qualidade, como é o caso do produto final a ser elaborado.

O desenvolvimento do pensamento crítico é uma das finalidades do Ensino Médio, de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (BRASIL, 1996), o que reafirma a importância desses objetivos, diretamente relacionados ao tema do projeto.

- **Mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) no que diz respeito à tecnologia.**
- **Praticar a compreensão leitora de charge, gráfico, reportagem, diretriz, capa e página *web* de apresentação de projeto de divulgação artístico-cultural.**
- **Produzir charge, enquete, gráfico, resenha, dica e tutorial em vídeo.**

Considerando o texto, seja ele verbal, verbo-visual ou visual, como objeto privilegiado de estudos da área de Linguagens e suas Tecnologias, em especial para Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Arte, a compreensão e a produção textual desempenham papel central no processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, as atividades presentes no projeto com essa finalidade contribuem para ampliar o letramento dos estudantes

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

Richmond

e, consequentemente, promover a reflexão crítica com relação aos temas abordados nos textos lidos e produzidos.

Por sua vez, ao trabalhar a tecnologia na sociedade e na educação, o produto final integra linguagens diversas – imagéticas, verbais e corporais –, considerando as demandas das mídias da cultura digital contemporâneas.

- **Desenvolver práticas de estudo autônomo.**

A autonomia intelectual é uma das finalidades do Ensino Médio, de acordo com a LDB (BRASIL, 1996). Ao orientar a realização de tarefas de forma colaborativa e crítica, o projeto, pautado em atitudes, em valores e na cultura de paz, contribui para o desenvolvimento da autonomia dos estudantes em relação não só ao aprofundamento de conhecimentos, mas também ao planejamento e à tomada de decisões. Além disso, por meio do produto final desenvolvido, considerações importantes sobre o estudo autônomo poderão alcançar toda a comunidade escolar e mesmo ultrapassar os muros da escola.

## Competências gerais da BNCC contempladas e a forma de sua abordagem

Este projeto contempla oito Competências Gerais da Educação Básica previstas pela BNCC (BRASIL, 2018), as quais estão indicadas a seguir, acompanhadas de sua abordagem no trabalho proposto.

**Competência 2:** está presente no projeto por meio das tarefas propostas, relacionadas a diferentes âmbitos do conhecimento. A pesquisa, incluindo todas as dimensões citadas no texto descritivo da competência, é necessária para a concretização do produto final e é estimulada em todas as etapas do projeto. Os estudantes são motivados a investigar sobre os temas que abordarão em seus vídeos e a analisá-los com reflexão e de maneira crítica, criativa e propositiva. O planejamento e a execução dos passos para a realização do projeto requerem imaginação e criatividade em diversos aspectos. Além disso, os estudantes são instigados a buscar soluções para as questões propostas na discussão dos temas, inclusive para a questão desafiadora que orienta o projeto, por meio de recursos tecnológicos, como a criação do canal de *vlog* e a produção de vídeos.

**Competência 3:** é contemplada no projeto de forma mais explícita na seção **Pensando e realizando 4** (**Etapa 4**), na qual o texto para discussão foi retirado de um *site* sobre um projeto de visitas virtuais a lugares destacados do patrimônio cultural brasileiro. Com base na leitura e em pesquisas, os estudantes comporão uma resenha em vídeo sobre a importância da internet para aprofundar o conhecimento acerca de manifestações artísticas e de patrimônios culturais.

**Competência 4:** é prioritária neste projeto, pois a utilização de diversas linguagens, com destaque para a verbal (oral e escrita), a visual, a digital e a corporal, é estimulada em todos os momentos do projeto, seja em atividades de leitura de textos verbais, verbo-visuais ou visuais, seja na sua produção. Por meio de tais práticas, e especialmente na produção dos vídeos do *vlog*, se dá a partilha de informações e experiências construídas pelos estudantes.

**Competência 5:** é prioritária neste projeto, tendo em vista seu tema e seu produto final. Por essa razão, busca-se desenvolver essa competência em todas as atividades, algumas com foco na compreensão e outras com ênfase na utilização e criação de tecnologias, como as tarefas propostas para a elaboração do produto final. O enfoque se dá nas práticas sociais escolares, na solução de problemas e no exercício autônomo e protagonista em relação ao uso das mídias na educação.

**Competência 7:** sendo prioritária neste projeto, todo o trabalho realizado nele é coletivo e, como tal, requer uma permanente negociação entre os estudantes, que precisam apresentar suas opiniões, defendendo-as com argumentos consistentes. A importância de construir argumentações bem fundamentadas é destacada sobretudo nas questões de leitura e nas orientações para a apresentação dos conteúdos nos vídeos do *vlog*.

**Competência 8:** o projeto valoriza o cuidado com a saúde física, com destaque para a seção **Pensando e realizando 3** (**Etapa 4**), na qual a relação entre tecnologia e atividade física é debatida. Por meio dessa discussão, os estudantes fazem uma pesquisa sobre o assunto e elaboram um dos vídeos do *vlog*.

**Competência 9:** o estímulo à colaboração, ao diálogo, ao respeito às opiniões divergentes e à resolução de possíveis conflitos é permanente e assinalado em diversos momentos ao longo da realização das atividades, já que a maior parte delas é resolvida por meio do trabalho em grupo. Assim, amplia-se uma proposta educativa que se pauta em atitudes e valores, ampliando a cultura de paz.

**Competência 10:** é permanente ao longo do projeto e se constitui como um de seus objetivos o estímulo à autonomia, com reforço da autoestima dos estudantes como sujeitos capazes de produzir conhecimento. Paralelamente, flexibilidade e responsabilidade coadunam-se com o estímulo ao respeito às posições e aos argumentos de colegas durante as atividades e com a necessidade de oferecer informações corretas e adequadas nos vídeos que serão divulgados no *vlog*.

## Habilidades da BNCC contempladas e a forma de sua abordagem

Neste projeto, são contempladas diversas Habilidades da área de Linguagens e suas Tecnologias. A tabela a seguir as indica, bem como as seções e etapas em que são trabalhadas e a forma de sua abordagem.

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

Reimpressão

| HABILIDADE | SEÇÃO/ETAPA | ABORDAGEM |
|---|---|---|
| (EM13LGG101) | Todas | Em todas as etapas do projeto, são estimuladas a compreensão e a análise da produção e da circulação de discursos, tanto em atividades de leitura de textos verbais, verbo-visuais e visuais quanto na preparação do canal de *vlog*, que representa uma produção discursiva crítica, criativa e propositiva – aspecto ressaltado ao longo de todo o trabalho – em mídia audiovisual.<br>Além disso, o projeto apresenta um conjunto de atividades de compreensão de textos verbais, verbo-visuais e visuais para respaldar a produção dos vídeos, que pertencem a campos sociais de educação e tecnologia. Com essa produção, viabilizam-se iniciativas de remidiação de gêneros discursivos que circulavam em mídias impressas – como resenhas, dicas e tutoriais em jornais e revistas – e passam a ser produzidos em mídias digitais, com o emprego de novas semioses, como sons e imagens em movimento, por exemplo. |
| (EM13LGG103) | Todas | |
| (EM13LGG104) | Todas | |
| (EM13LGG105) | Todas | |
| (EM13LGG201) | Todas | As linguagens verbais e artísticas estão presentes em todas as seções por meio da leitura de textos diversos e da produção de conteúdos para os vídeos, de forma contextualizada e entendidas como parte do mundo social. A linguagem corporal, para além daquela que é utilizada espontaneamente nas interações durante o trabalho coletivo na realização das atividades, é focalizada no planejamento e na gravação dos vídeos, como forma de conscientizar os estudantes de que nos comunicamos também por meio de expressões faciais, gestos e movimentos diversos com o corpo e que essa forma de comunicação adquire cada vez mais significado nos gêneros verbo-visuais veiculados em mídias digitais. Do mesmo modo, ao estimular a expressão de opiniões e a tomada de decisões em conjunto, procura-se chamar a atenção também para o fato de que, ao usarmos diferentes linguagens para interagir com os outros, nossa principal preocupação deve ser a de buscar o convívio harmonioso, pautado no diálogo e no entendimento mútuo, requisitos indispensáveis para uma sociedade democrática. |
| (EM13LGG204) | Todas | |
| (EM13LGG301) | Todas | O projeto é construído por meio do trabalho colaborativo dos estudantes na realização de práticas de linguagem verbal, em modalidade oral e suporte audiovisual. As produções são elaboradas considerando-se os elementos do funcionamento das mídias digitais envolvidas.<br>Em todos os textos verbais, verbo-visuais e visuais presentes nas atividades, os estudantes são incentivados a se posicionarem e argumentarem criticamente diante das visões de mundo neles presentes, compreendendo a pluralidade de ideias.<br>Ao longo do projeto, uma questão polêmica central é trabalhada: as vantagens e as desvantagens do uso da tecnologia no convívio social, especificamente no espaço escolar. Os estudantes são convocados a debatê-la com base nos diferentes argumentos presentes nos textos das atividades.<br>O uso de novas tecnologias de informação e comunicação, um dos grandes desafios contemporâneos, pauta o produto final deste projeto. A produção do *vlog* representa uma prática de linguagem que possibilita a atuação dos estudantes na discussão de questões sociais e educativas. Dessa maneira, a criação como elemento de enfrentamento de desafios contemporâneos perpassa todo o projeto. |
| (EM13LGG302) | Todas | |
| (EM13LGG303) | Todas | |
| (EM13LGG305) | Todas | |
| (EM13LGG402) | Etapas 4 e 5 | Nas etapas que envolvem a produção dos vídeos, os estudantes são incentivados a empregar a variedade e o estilo de linguagem verbal adequados à função social dos gêneros discursivos em pauta, à situação comunicativa e aos interlocutores, predominantemente jovens.<br>A língua inglesa está presente nas **Etapas 2**, **4** e **5**, tanto em textos verbais e verbo-visuais para leitura e reflexão quanto nas instruções para a gravação e a edição dos vídeos e a organização do canal. |
| (EM13LGG403) | Etapas 2, 4 e 5 | |
| (EM13LGG501) | Pensando e realizando 3 (Etapa 4) e Etapa 5 | Na seção **Pensando e realizando 3** (**Etapa 4**), há uma discussão sobre tecnologia e atividade e exercício físicos, na qual o movimento corporal consciente e intencional é tematizado. Na **Etapa 5**, ao longo das orientações para a preparação dos vídeos, a movimentação do corpo no momento das filmagens também é destacada como um elemento importante, visto que são elementos visuais significativos para a construção de sentidos. |
| (EM13LGG601) | Pensando e realizando 4 (Etapa 4) | Na seção **Pensando e realizando 4** (**Etapa 4**), há propostas que permitem a apropriação de patrimônio artístico-cultural brasileiro de diferentes tempos e lugares, bem como sua fruição. A materialização das experiências dos estudantes estará presente na resenha em vídeo que produzirão para o canal de *vlog*. |
| (EM13LGG602) | Pensando e realizando 4 (Etapa 4) | |

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

Richmond

| | | |
|---|---|---|
| (EM13LGG701) | Todas | Grande parte das atividades do projeto e seu produto final têm como elementos centrais as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). As atividades exploram algumas de suas funcionalidades e propõem seu uso ético, criativo, responsável e adequado aos contextos nos quais são utilizadas. Além disso, o impacto dessas tecnologias nas situações do cotidiano e na educação é analisado criticamente.<br>O projeto não enfoca apenas o canal de *vlog* e os vídeos para ele criados como produtos finais; o processo de realização também é evidenciado, com o emprego de diferentes mídias e ferramentas digitais, por meio do trabalho coletivo da turma. Destaca-se, além disso, o estímulo ao uso das redes digitais como fontes de pesquisa para obter informações e fundamentar posicionamentos e argumentos plurais. |
| (EM13LGG702) | Todas | |
| (EM13LGG703) | Todas | |
| (EM13LGG704) | Todas | |

Na tabela a seguir, estão indicadas as habilidades de Língua Portuguesa contempladas neste projeto, bem como as seções e etapas em que são trabalhadas e a forma de sua abordagem.

| HABILIDADE | SEÇÃO/ETAPA | ABORDAGEM |
|---|---|---|
| (EM13LP01) | Etapas 2, 4 e 5 | Ao longo do projeto, são abordados elementos relativos às condições de produção dos textos, com destaque para os pontos de vista e as perspectivas assumidas e combatidas nos textos. Dessa forma, ocupam papel central a argumentação e o pensamento crítico dos estudantes com relação aos posicionamentos plurais assumidos nos textos lidos. Igualmente, tais elementos são importantes na produção dos vídeos do *vlog*, considerando os gêneros discursivos em tela, seu público-alvo e sua função social.<br>A interdiscursividade perpassa todo o projeto, uma vez que os enunciados verbais, verbo-visuais e visuais presentes dialogam em torno do grande debate proposto: as vantagens e as desvantagens da tecnologia para a sociedade e para a educação. No que diz respeito à intertextualidade em sentido estrito, há um trabalho mais específico desenvolvido na **Etapa 4**, uma vez que o texto da seção **Pensando e realizando 1** cita as diretrizes da Unesco discutidas em **Pensando e realizando 2**.<br>O cuidado com as informações que serão divulgadas no *vlog* é ressaltado na **Etapa 4**, na qual os roteiros dos vídeos serão produzidos, levando em conta a finalidade e o público dessa produção. Igualmente, a busca por informações em fontes confiáveis é estimulada, de forma a desenvolver o senso crítico dos estudantes, considerando a diversidade e o apelo presente em meios digitais.<br>Na **Etapa 5**, há orientações sobre a produção dos vídeos e recomenda-se especial cuidado com sua adequação ao contexto, incluindo gestos e expressões, posturas e direção do olhar para a câmera. Também nessa etapa, estimula-se o uso de *software* de edição de vídeos. Ao longo do projeto, incentiva-se o compartilhamento *on-line* das produções, inclusive na elaboração dos roteiros dos vídeos para o *vlog* durante a **Etapa 4**, promovendo o engajamento da turma no processo coletivo autoral. |
| (EM13LP03) | Todas, especialmente Pensando e realizando 1 e 2 (Etapa 4) | |
| (EM13LP05) | Etapa 4 | |
| (EM13LP11) | Etapa 4 | |
| (EM13LP12) | Etapa 4 | |
| (EM13LP16) | Etapa 5 | |
| (EM13LP17) | Etapa 4 | |
| (EM13LP18) | Todas | |
| (EM13LP28) | Etapas 1, 4 e 5 | A produção dos vídeos do *vlog* requer uma significativa tarefa de estudo e pesquisa. A organização dos procedimentos se dá na **Etapa 1**, e sua execução, nas **Etapas 4** e **5**. As orientações sobre a seleção das informações pertinentes estão presentes especialmente na **Etapa 4**, momento de elaboração dos roteiros.<br>Em dois momentos – **Pensando e conversando 2** (**Etapa 2**) e **Etapa 6** –, os estudantes são estimulados a realizarem enquetes na escola para colaboração tanto na seleção das informações que serão utilizadas nos vídeos quanto na avaliação dos resultados. |
| (EM13LP32) | Etapa 4 | |
| (EM13LP33) | Pensando e conversando 2 (Etapa 2) e Etapa 6 | |

## Relação entre objetivos, competências e habilidades

Este projeto busca articular novas tecnologias, educação e desenvolvimento da autonomia intelectual. Dessa forma, contribui para a ampliação dos multiletramentos no espaço escolar, que é um dos princípios teórico-metodológicos desta obra, com destaque para o letramento midiático. Justamente pelo fato de as mídias da cultura digital estarem cada vez mais presentes no nosso dia a dia, é preciso refletir criticamente sobre suas inúmeras vantagens, mas também sobre suas eventuais desvantagens. No que diz respeito à educação, é preciso considerar os modos de utilizá-las na sala de aula, como possibilidades de ampliação do acesso ao conhecimento; como conscientização acerca da importância das diferentes linguagens para interações em contextos variados; como diversificação das metodologias de ensino; e como meios auxiliares no emprego de estratégias de aprendizagem. Para tanto, o projeto propõe a criação de um *vlog*,

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

Ricmond

orientando a execução de diversas tarefas e oferecendo subsídios por meio de leituras e realização de atividades. As tarefas, leituras e atividades, por sua vez, encaminham a elaboração do produto final e, ao mesmo tempo, levam o estudante a desenvolver diversas competências e habilidades, além de avançar na reflexão sobre as linguagens e na compreensão de seu princípio dialógico e de seu funcionamento por meio de gêneros discursivos, conforme os princípios teórico-metodológicos desta obra.

A seguir, estão demonstradas as relações entre os objetivos do projeto e as competências e as habilidades da BNCC nele contempladas. Cabe ressaltar que foram consideradas as competências e as habilidades mais importantes para alcançar cada um dos objetivos.

**Objetivo: criar um canal de *vlog* com resenhas, dicas e tutoriais sobre como estudar de forma autônoma, relacionando tecnologia e educação.**

Competências gerais: 2; 5.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 2; 3; 4; 5; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG101); (EM13LGG103); (EM13LGG105); (EM13LGG201); (EM13LGG204); (EM13LGG301); (EM13LGG305); (EM13LGG402); (EM13LGG403); (EM13LGG501); (EM13LGG701); (EM13LGG703).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP11); (EM13LP12); (EM13LP16); (EM13LP17); (EM13LP18); (EM13LP32); (EM13LP33).

**Objetivo: ampliar o letramento midiático, especialmente quanto ao uso de tecnologias na educação.**

Competência geral: 5.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 3; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG302); (EM13LGG701); (EM13LGG703); (EM13LGG704).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP17); (EM13LP18).

**Objetivo: compreender o funcionamento da produção, da circulação e da recepção de informações em mídias contemporâneas.**

Competência geral: 5.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 6; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG103); (EM13LGG104); (EM13LGG601); (EM13LGG702).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01); (EM13LP18).

**Objetivo: refletir criticamente sobre o uso da tecnologia no mundo atual, especialmente na educação.**

Competência geral: 5.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 3; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG104); (EM13LGG302); (EM13LGG702).

**Objetivo: mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) no que diz respeito à tecnologia.**

Competências gerais: 3; 4; 8.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 2; 5; 6.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG105); (EM13LGG201); (EM13LGG501); (EM13LGG602).

**Objetivo: praticar a compreensão leitora de charge, gráfico, reportagem, diretriz, capa e página *web* de apresentação de projeto de divulgação artístico-cultural.**

Competência geral: 7.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 3; 4.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG105); (EM13LGG303); (EM13LGG403).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01); (EM13LP03); (EM13LP05).

**Objetivo: produzir charge, enquete, gráfico, resenha, dica e tutorial em vídeo.**

Competências gerais: 7; 9.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 2.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG104); (EM13LGG201).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP05); (EM13LP12).

**Objetivo: desenvolver práticas de estudo autônomo.**

Competência geral: 10.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 3; 4; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG305); (EM13LGG403); (EM13LGG701); (EM13LGG704).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP11); (EM13LP12); (EM13LP28); (EM13LP32); (EM13LP33).

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

Richmond

## Perfil do professor para liderar o desenvolvimento do projeto

Professor/a, entendemos que se você está lendo esta **Conversa entre professores** é porque foi escolhido/a ou optou por liderar o desenvolvimento deste projeto.

É muito provável que você seja docente de algum dos componentes curriculares da área de Linguagens e suas Tecnologias, seja Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Arte, Educação Física, Língua Espanhola ou outra língua adicional oferecida em seu contexto escolar. Caso não seja de Língua Inglesa, provavelmente será necessário ter proficiência leitora nessa língua ou contar com o apoio de um colega que seja professor desse idioma, que pode ser convidado para atuar em algumas ocasiões.

Seria conveniente que você tivesse, também, um bom conhecimento sobre as mídias trabalhadas no projeto, em especial sobre a gravação e a edição de vídeos, o uso de computadores, *tablets* ou celulares com acesso à internet, plataformas de compartilhamento de vídeos e aplicativos para edição de documentos, planilhas, desenhos e agenda. Caso não domine algumas dessas tecnologias, recomendamos que procure um colega com os conhecimentos necessários para cooperar com você. Se a sua escola tiver um professor de Informática, ele poderá ajudá-lo nas tarefas nas quais essas tecnologias estiverem mais presentes.

Recomendamos que, na medida do possível, avalie a possibilidade de o planejamento e a condução do trabalho não ficarem exclusivamente a cargo do professor líder. Caso seja possível em seu contexto, seria relevante contar com a participação dos demais docentes de Linguagens e suas Tecnologias e do professor de Informática, se houver, ou de Matemática. Essa é uma demanda do próprio tema integrador e do seu produto final, mas também é uma maneira de mostrar aos estudantes um exemplo da riqueza proporcionada pela atuação em equipe.

Outra sugestão é a criação ou o fortalecimento de um vínculo entre você e os estudantes, para que eles tenham mais liberdade para expressar suas ideias relativas ao projeto, demonstrar sua criatividade e exercer seu protagonismo.

## Orientações para o desenvolvimento do projeto

Ao final deste projeto, os estudantes deverão ter criado um canal de *vlog* para veicular vídeos sobre tecnologia e educação produzidos por eles, enfocando, por meio de resenhas, dicas e tutoriais, temas que envolvam o estudo de forma autônoma.

*Vlog* é, na verdade, a abreviação de *videoblog*, o que significa que se trata basicamente de um blogue cujo conteúdo são vídeos, e não textos escritos (acompanhados ou não de imagens), como os que predominam nos blogues tradicionais. Assim como acontece com os blogues, há *vlogs* sobre os mais diversos assuntos e com diferentes finalidades. No caso deste projeto, será criado um canal sobre tecnologia e educação com a finalidade de discutir e informar acerca de práticas e possibilidades de estudo independente, de forma a estimular a autonomia dos estudantes no que diz respeito a sua própria aprendizagem.

O projeto, portanto, não pode prescindir da criação de um canal para armazenamento e exibição de vídeos em uma plataforma disponível na internet para esse fim, conforme será detalhado mais adiante. Contudo, um canal sem conteúdo, isto é, sem vídeos que apresentem informações sobre o seu tema ou que discutam algum ou alguns de seus aspectos, é claramente insuficiente para um projeto como este. Assim, é preciso criar também os vídeos que farão parte do canal. Estes, como já mencionado, tratarão de práticas e possibilidades de estudo autônomo, sob a forma de resenhas, dicas e tutoriais. Para tanto, será necessário que estudantes de diferentes perfis reflitam criticamente tanto sobre o tema quanto sobre os gêneros que produzirão. As etapas propostas neste projeto são precedidas pelas páginas de abertura, que já informam o produto final, os gêneros discursivos, o tema e os objetivos do projeto, além de incluírem imagens que podem ser utilizadas para uma discussão inicial com os estudantes.

As etapas propostas, com suas seções e atividades, não devem ser vistas como algo inflexível. Somente em contato com a turma, avaliando seu conhecimento prévio e as características individuais dos estudantes, é possível definir o encaminhamento e a sequenciação das atividades, etapas e seções para a produção do *vlog*. Caso considere importante em seu contexto, sugerimos que avalie as alternativas oferecidas pelos próprios estudantes e observe suas demandas e necessidades, pois isso pode enriquecer o trabalho realizado.

### Etapa 1

Nesta etapa, os estudantes conhecerão o tema do projeto e começarão a organizá-lo coletivamente.

As atividades visam a ativar o conhecimento prévio (ou construir conhecimentos) sobre *vlogs* e sobre os gêneros discursivos resenha, dica e tutorial. Tratam também das condições de produção e do público-alvo de um canal como o que será produzido. Enfatizam, ainda, a necessidade de negociação e de respeito às opiniões divergentes para, coletivamente, definir os parâmetros gerais de elaboração do produto final.

Professor/a, caso considere apropriado, busque participar da composição dos grupos, garantindo, na medida do possível, que cada grupo conte com ao menos um estudante mais familiarizado com o mundo dos *vloggers* e com mais conhecimento sobre os *vlogs* e suas variedades. Você pode, também, pedir a cada grupo que escolha um de seus membros para atuar mais diretamente na mediação dos conflitos que eventualmente ocorram, incentivando a construção de uma cultura da paz em ambiente escolar. Caso opte por esse procedimento, lembre aos estudantes que o escolhido deve possuir ao menos algumas características pessoais adequadas à função, como saber ouvir, ser conciliador, ser capaz de ponderar sobre diferentes perspectivas de uma mesma questão e propor soluções que abarquem, ao menos parcialmente, as propostas em disputa.

Na **questão 1**, caso os estudantes não conheçam *vlogs* de estudo, recomendamos que aproveite esse momento para explicar como são. Se for possível em seu contexto escolar, o ideal seria que vissem, em aula, vídeos desse tipo.

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

Richmond

## Etapa 2

Esta etapa visa a iniciar a discussão sobre o papel das tecnologias de informação e comunicação no mundo contemporâneo, por meio da leitura de charges e de gráficos. Propõe-se, ainda, a produção de uma charge para ser exposta em sala ou na pasta digital de compartilhamento, com o intuito de promover o engajamento dos estudantes com a proposta do projeto, além de ser utilizada em um ou mais vídeos do *vlog*. Também é solicitada a realização de uma enquete sobre as formas de estudo preferidas pelos estudantes da comunidade escolar, bem como a transformação dos resultados da enquete em um gráfico, para ser utilizado em um ou mais vídeos do *vlog*.

### Pensando e conversando 1

A **Etapa 2** inicia-se com atividades que propõem reflexão acerca do que se consideram novas tecnologias, buscando auxiliar na inferência sobre o quão efêmero pode ser o reinado de uma nova tecnologia em um cenário caracterizado pelo desenvolvimento exponencial das mídias digitais. Seguem-se charges que enfocam o comportamento humano diante de novas tecnologias, abrindo a possibilidade de reflexão crítica e bem-humorada sobre a chamada sociedade da informação em que vivemos. Professor/a, aqui é interessante chamar a atenção dos estudantes para o fato de que a tecnologia não impõe, por si só, uma desconexão com os eventos vivenciados sem a mediação das TDIC, nem com as pessoas de carne e osso ao nosso redor. Contudo, é preciso refletir sobre a tendência de reduzir tudo a conteúdos a serem postados nas redes sociais, que terminam por se sobrepor às experiências não mediadas pelas tecnologias.

Há, ao final desta seção, a sugestão da produção de um texto do gênero, com o objetivo de levar o estudante a praticar o humor crítico e reflexivo, como o que costuma ser proporcionado nesses textos. Mais importantes que a qualidade dos desenhos, sejam eles analógicos ou digitais, são o conceito da charge e seu potencial humorístico e reflexivo. Contudo, especialmente se em seu contexto escolar for mais realista optar pela produção da charge à mão, convém se certificar de que os estudantes que demonstrarem maior afinidade com o desenho e habilidade nele estejam distribuídos da forma mais equânime possível pelos grupos. Cabe, ainda, convidar o professor de Arte para atuar mais ativamente na orientação do trabalho nesse momento, caso já não se trate do professor líder do projeto.

Professor/a, pode ser importante ressaltar que, na **questão 4**, a charge é um gênero predominantemente argumentativo, e, portanto, é preciso estar atento ao elaborá-la.

### Pensando e conversando 2

Seguem-se às charges imagens e gráficos com o objetivo de estimular a reflexão acerca das transformações nas formas de estudar geradas pela difusão de novas tecnologias, bem como seu impacto em outras áreas do comportamento humano. A proposta de realização de uma enquete junto aos estudantes quanto aos seus hábitos e formas de estudar visa à obtenção de dados acerca das características da comunidade escolar e do impacto das novas tecnologias sobre ela. Sugere-se, por fim, que os resultados da enquete sejam transformados em gráfico a ser exibido em um dos vídeos produzidos para o *vlog*.

Professor/a, a **questão 1** pode ser o momento de avançar também no debate sobre a produção de informações nas mídias digitais e como isso pode ser positivo (permitindo à turma, por exemplo, produzir um canal de *vlog* como o proposto neste projeto), mas também pode ser negativo (ao propiciar a produção e a circulação de informações erradas, tanto por desconhecimento quanto com más intenções, como as *fake news*). Já as **questões 2** e **3** permitem avançar no debate sobre a circulação e a recepção das mídias da cultura digital no contexto da escola e no Brasil. Ainda na **questão 3**, caso os estudantes não conheçam o trabalho e os objetivos do IBGE, sugerimos que aproveite esse momento para informá-los. Essa questão pode ser uma oportunidade para a reflexão e o desenvolvimento do raciocínio lógico e argumentativo. É importante levar os estudantes a perceberem que nem sempre existe uma relação de causa e efeito entre duas informações válidas acerca de determinado assunto ou grupo social, pois pode haver na turma o estabelecimento de uma relação direta entre pouca prática de atividades ou exercícios físicos e o crescimento do uso de tecnologias móveis. Não se pode afirmar peremptoriamente que quanto maior o acesso à internet menor será a realização de atividades e/ou exercícios físicos apenas pela relativa coincidência entre os percentuais de usuários da internet e os de não praticantes de esportes, sem levar em conta outras variáveis, em especial o percentual de coincidência entre os membros desses dois grupos. Essa é uma discussão essencial para o desenvolvimento do letramento crítico na era da informação, pois o que passa a distinguir uma leitura perspicaz de uma superficial não é mais simplesmente o conhecimento prévio acerca do assunto, mas a capacidade de identificar que relações podem, de fato, ser estabelecidas entre as informações disponíveis e quais não passam de ilações, que não podem ser comprovadas em decorrência da insuficiência de dados. A participação do professor de Língua Portuguesa nesse momento é altamente recomendada, caso já não se trate do professor líder do projeto.

## Etapa 3

A **Etapa 3** tem como objetivos a organização e a divisão das tarefas em um cronograma que garanta a realização do projeto no período previsto.

Além da divisão de tarefas e do estabelecimento do cronograma a ser cumprido, esta etapa propõe uma reflexão sobre os tipos e temas de cada vídeo a ser produzido, sugerindo possibilidades, porém sem fechar a porta para a criatividade e a iniciativa do grupo. Aqui pode ser importante acompanhar mais de perto a divisão de tarefas pela turma, para evitar que uns fiquem sobrecarregados (independentemente de sua eventual inclinação a centralizar e controlar o trabalho) enquanto outros tenham sua participação reduzida ao mínimo.

Caso você perceba que a turma tem conhecimento prévio sólido sobre o tema do projeto, sugerimos que avalie a possibilidade de inverter as **Etapas 2** e **3**. Com isso, a organização do projeto já seria feita no início do seu desenvolvimento e a **Etapa 2** poderia promover um maior avanço na reflexão e também na preparação do produto final.

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

Reprodução

## Etapa 4

Nesta etapa, os objetivos são refletir criticamente e construir conhecimento, considerando estudantes de diferentes perfis, sobre diferentes aspectos da relação entre tecnologia e educação, com base na leitura de textos verbais, visuais e verbo-visuais cuja ênfase, sem prejuízo da abordagem integradora, perpassa todos os componentes da área de Linguagens e suas Tecnologias.

### Pensando e realizando 1

A seção começa com a proposta de leitura de uma reportagem sobre diretrizes da Unesco para o uso de tecnologias móveis, como o telefone celular e o *tablet*, na educação.

Caso não seja o professor líder do projeto, é conveniente convidar o docente de Língua Portuguesa para participar mais ativamente desse momento do desenvolvimento.

A polêmica central a ser debatida é: o celular deve ser utilizado em sala de aula ou banido desse ambiente? Que usos do celular podem servir à educação e que usos podem ser nocivos à aprendizagem no ambiente escolar? É importante que esse debate seja mediado, de forma a garantir a escuta dos diversos pontos de vista, respeitando-se posições e argumentos divergentes e a pluralidade de ideias. Contudo, a condução deve também ser capaz de ajudar os estudantes a perceber que o uso responsável e intencional das tecnologias móveis para fins educacionais apresenta mais vantagens que desvantagens, especialmente se os estudantes estiverem conscientes dos usos inadequados no contexto da educação formal.

A elaboração de uma resenha sobre o tema, a ser transformada coletivamente em roteiro para um vídeo do canal, conclui esse momento do projeto, sendo desejável, mais uma vez, a participação ativa do professor de Língua Portuguesa na orientação da tarefa. Para que os estudantes tenham contato com resenhas em vídeo, se ainda não tiverem visto alguma, sugerimos que sejam apresentados alguns exemplos ou que eles as pesquisem na internet. É possível encontrar canais com boas resenhas sobre livros, filmes e outras produções culturais.

### Pensando e realizando 2

O texto a ser lido nesta seção é um trecho, em inglês, das diretrizes da Unesco sobre as quais versa a reportagem de **Pensando e realizando 1**. A integração entre esses dois momentos da etapa é marcada pela presença de questões que remetem à reportagem, como ativação de conhecimento prévio a ser utilizado durante a leitura do trecho das diretrizes. A integração entre os componentes Língua Portuguesa e Língua Inglesa aprofunda-se agora, ainda que a ênfase recaia mais sobre o segundo. Por esse motivo, recomendamos que o professor de Língua Inglesa seja convidado a conduzir esse momento de forma mais ativa, caso já não se trate do líder do projeto. Caso considere relevante, o **item c** da **questão 6** pode ser utilizado para problematizar a noção de senso comum de que para compreender um texto em língua estrangeira basta traduzi-lo. A desconstrução dessa crença pode ser decisiva no desenvolvimento da competência leitora em língua inglesa dos estudantes. Sugerimos verificar se é necessário orientá-los a refletir acerca da relevância que o significado literal da segunda opção desse item teria para o sentido do texto. Eles podem ser estimulados a pensar se existe algum motivo para que os países citados sejam aqueles, e não outros, observando se há mais alguma referência a esses países (ou à região que fica entre um e outro) no texto ou se não seria mais provável que a expressão tenha sido usada com sentido figurado. Um modo de instigar a reflexão é perguntar se eles conhecem expressões como "do Oiapoque ao Chuí" ou "de cabo a rabo".

Ao final, encontram-se orientações para a pesquisa e a produção de um roteiro para um vídeo de dicas sobre como usar o celular para incrementar os estudos. Lembre aos estudantes que textos desse gênero tendem a começar estabelecendo uma situação ou problema a ser superado por meio das dicas fornecidas. Portanto, convém levar algum tempo na formulação do problema a ser solucionado, seguindo adiante apenas quando essa formulação satisfizer plenamente os membros do grupo. Caso os estudantes tenham dúvidas sobre um formato adequado para o vídeo, recomendamos que pesquisem alguns exemplos. Uma rápida consulta possibilitará o acesso a dicas em vídeo sobre os mais variados temas.

### Pensando e realizando 3

Com base na leitura da capa e do fragmento de um documento da Organização Mundial da Saúde, propõe-se uma discussão acerca dos efeitos positivos e negativos das tecnologias sobre as atividades e os exercícios físicos e, consequentemente, sobre a saúde. A participação do professor de Educação Física nesse momento pode ser particularmente proveitosa, caso já não se trate do professor líder do projeto. Seu conhecimento especializado acerca dos benefícios de atividades e exercícios físicos para a saúde pode incluir o uso de aparelhos e aplicativos que lhes sirvam de apoio, ajudando a desconstruir a crença generalizada acerca do antagonismo entre tecnologia e vida saudável. Aproveite a menção às "mudanças nos meios de transporte utilizados", feita no fragmento do documento da OMS presente na **questão 2**, para promover uma discussão sobre a educação para o trânsito e a importância de cultivar valores e atitudes apropriados à promoção da cultura de paz ao participar das relações no trânsito, seja no papel de motorista, ciclista, pedestre etc. A orientação do professor de Educação Física também é recomendada durante o planejamento do roteiro do vídeo de dicas sobre o tema a ser publicado no *vlog*. Os exemplos pesquisados em **Pensando e realizando 2** podem ser acessados novamente se os estudantes quiserem variar a forma como apresentarão as dicas nesse novo vídeo para o canal.

### Pensando e realizando 4

A democratização do acesso ao patrimônio artístico e cultural do Brasil e do mundo é um dos maiores benefícios proporcionados pelas TDIC, em especial pelas tecnologias móveis. Hoje, há *sites* e aplicativos que permitem visitar virtualmente diversos museus no mundo todo e conhecer seu acervo, de modo a ampliar a experiência estética de quem os utiliza. Recomendamos convidar o professor de Arte, caso já não se trate do professor líder do projeto, para falar sobre a importância dos museus e seus acervos, além de orientar a pesquisa dos estudantes. A resenha a ser filmada e publicada no *vlog* poderá incluir imagens de páginas da internet e aplicativos de

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

Preliminar

museus e centros históricos, bem como breves trechos de visitas virtuais realizadas por meio deles. É importante, contudo, verificar no próprio *site* da instituição se não há restrição legal ao uso de tais imagens. Antes de fazer o roteiro, é aconselhável buscar exemplos de resenhas com o tema proposto para que os estudantes tenham uma referência.

### Pensando e realizando 5

Nesta seção, as atividades buscam conscientizar os estudantes de que há diversos estilos de aprendizagem e que, portanto, pessoas diferentes aprendem melhor de maneiras diferentes. Assim, não existe um jeito único de aprender nem de estudar. Encontrar técnicas de estudo que melhor se adequem ao estilo de aprendizagem de cada um pode ser o segredo para o sucesso na escola e fora dela. Oriente os estudantes a selecionarem algumas tecnologias da informação e pensarem como cada uma delas poderia ser usada para melhor atender ao seu estilo de aprendizagem.

O gênero tutorial já deve ser familiar aos estudantes. No entanto, se eles tiverem dúvidas de como preparar o roteiro do tutorial, é aconselhável que procurem alguns exemplos com formatos variados.

Na **questão 2**, **item b**, a proposta é mostrar aos estudantes que temos facilidade de reconhecer a palavra intrusa quando temos conhecimentos prévios sobre o assunto. Por esse motivo, a dificuldade que provavelmente terão com a terceira lista de palavras é proposital.

## Etapa 5

Esta etapa visa à criação do canal e à produção e publicação dos vídeos propostos neste projeto.

A primeira atividade desta seção concentra-se na produção dos vídeos. É importante orientar os estudantes sobre o fato de que existem *vlogs* sobre diferentes assuntos e com finalidades diversas. Assim, antes de adotar alguma dica de um canal voltado a quem vai gravar e postar vídeos na internet, é preciso refletir se essa dica é adequada à natureza do *vlog* proposto neste projeto.

Se possível, convide o professor de Educação Física, caso ele já não seja o líder do projeto, para orientar os ensaios, visando a conscientizar os estudantes sobre os efeitos de sentido da postura corporal em vídeos. Os docentes de Língua Portuguesa e de Língua Inglesa também podem participar desta etapa, caso já não sejam os líderes do projeto, não apenas elucidando a pronúncia de palavras menos familiares, no caso de Língua Inglesa, mas também orientando o ritmo, o tom de voz e as demais características adequadas à fala em um vídeo. A participação do professor de Língua Inglesa nesta etapa pode ser ainda mais importante caso os estudantes tenham decidido pelo uso de um editor de vídeos cuja interface esteja nessa língua. Nesse caso, porém, é importante que eles sejam incentivados a inferir os sentidos dos termos que encontrarem da maneira mais autônoma possível, por meio da utilização de conhecimento prévio, contexto e outras estratégias que reduzam ao mínimo a necessidade de auxílio do professor acerca do idioma. O docente de Arte também pode trazer muitas contribuições, por exemplo, com orientações quanto ao cenário, à iluminação e ao formato do vídeo.

No que tange à criação do canal, a familiaridade com o preenchimento de cadastros *on-line* para a criação de perfis em redes e plataformas digitais pode ser de grande ajuda. Contudo, mesmo aqueles que não estiverem muito familiarizados com essas mídias dificilmente terão dificuldade em lidar com elas, já que as plataformas costumam dar explicações bastante claras a respeito do cadastro e de seu preenchimento. Uma vez decidido quem será o responsável pelo canal (recomenda-se que seja o professor líder do projeto), este utilizará seus dados pessoais para preencher os campos indicados como obrigatórios no formulário. Geralmente, esses campos são indicados por asteriscos ou pela cor vermelha. Sugerimos que o nome do canal (e o *e-mail*, caso optem pela criação de um) seja decidido coletivamente. O mesmo se aplica à descrição do canal. Ainda que para a sua elaboração seja recomendável a formação de um ou mais pequenos grupos responsáveis por propor o texto-base, este deve ser apreciado (e alterado) pelo coletivo de estudantes antes da publicação.

Sugerimos que verifique eventuais riscos à integridade física dos estudantes, que podem ser ocasionados durante a produção dos vídeos, com possíveis cenários que criem, por exemplo.

## Etapa 6

O objetivo desta etapa é levar os estudantes a avaliar o trabalho realizado, refletindo acerca de seus efeitos sobre o processo de aprendizagem do grupo envolvido.

Consideramos esta uma etapa essencial. Nenhum projeto deve se encerrar com a confecção do produto. É, sobretudo, no processo de realização e na reflexão sobre ele que estão as maiores potencialidades de um projeto educacional. A culminância do projeto, portanto, não estaria completa sem esse momento de reflexão e tomada de consciência sobre a aprendizagem. Lembramos, contudo, que mesmo esta etapa não constitui exatamente um ponto final do projeto, pois a reflexão acerca de seu desenvolvimento tende a gerar novas questões, fomentando a aprendizagem como um processo contínuo.

## Materiais para o desenvolvimento do projeto

Ao longo do projeto, o quadro **Materiais** indica os recursos necessários para cada uma de suas etapas.

Para a concretização do produto final, são imprescindíveis: câmera fotográfica digital, celular ou *tablet*; computador, preferencialmente com acesso à internet.

É desejável, ainda, um local ambientado para a gravação e um aplicativo de edição de vídeos.

Para as demais atividades, sempre são indicados materiais com uso de mídias digitais, bem como alternativas não tecnológicas. Os materiais necessários são, além daqueles já citados acima: aplicativo de agenda; aplicativo ou plataforma de compartilhamento de documentos; aplicativo ou plataforma de elaboração de charge; aplicativo para edição de planilhas; aplicativo para edição de vídeos; impressora; papel sulfite; programa de edição de texto.

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

Richmond

Os materiais alternativos sugeridos são: caderno; caneta esferográfica; caneta hidrográfica; cartolina ou papel pardo; cola; compasso; giz de cera; lápis; lápis de cor; régua; tesoura; tinta e pincel.

## Cronograma

A previsão de duração do projeto é de um trimestre, porém podemos diminuí-la para um período menor, de dois meses, ou aumentá-la para um maior, de até um semestre. Estima-se cerca de 1h40min semanais de aulas para o desenvolvimento das atividades propostas, mas sugerimos que amplie a duração do projeto, caso seu tempo em sala seja menor.

Para que o projeto dure três meses, com a carga horária semanal proposta, sugerimos que algumas atividades de produção, como a produção dos documentos compartilhados, da charge e do gráfico, a realização das enquetes, as pesquisas e a escrita dos roteiros, sejam realizadas em horário extraclasse na escola ou, se possível, em casa. Se o projeto for realizado em um bimestre, as atividades da **Etapa 4** podem ser feitas em casa e corrigidas em aula. Caso opte por realizá-lo em um semestre, recomendamos que todas essas atividades sejam realizadas em aula.

Para três meses de desenvolvimento, sugerimos o seguinte cronograma: **Etapa 1** na primeira semana; **Etapa 2** nas segunda e terceira semanas; **Etapa 3** na quarta semana; **Etapa 4** da quinta à décima semana; **Etapa 5** na décima primeira e na décima segunda semanas; e **Etapa 6** também na décima segunda semana.

## Avaliação das aprendizagens

Para a avaliação, sugerimos considerar as diferenças individuais, observando a maior ou menor facilidade de cada estudante para executar as tarefas, de acordo com suas habilidades. Por exemplo: um estudante extrovertido pode ter mais facilidade para realizar a enquete proposta na **questão 6** da seção **Pensando e conversando 2** (**Etapa 2**) do que um colega que é tímido; um estudante com mais conhecimentos sobre as novas tecnologias pode ter iniciativa para a criação da pasta *on-line* para organizar os arquivos do projeto, como é orientado na **questão 3** da **Etapa 1**, ou para a pesquisa de aplicativos indicada na **questão 4** da seção **Pensando e conversando 1** (**Etapa 2**), diferentemente do estudante que ainda não domina essas tecnologias. Portanto, como a criação do *vlog* é uma responsabilidade coletiva, que envolve diversos procedimentos, é aconselhável que, na distribuição das tarefas, as características individuais dos estudantes sejam consideradas.

Em relação ao desempenho individual dos estudantes ao longo do processo, levando em conta seus diferentes perfis, sugerimos considerar: o engajamento na proposta do projeto; a interação com os colegas do grupo e com a turma; a iniciativa para sugerir ideias e realizar atividades; a receptividade às sugestões dos colegas; a atitude colaborativa e respeitosa; o empenho para realizar as tarefas segundo o cronograma.

Em relação à realização das atividades em cada etapa, sugerimos considerar:

**Etapa 1:** participação na organização do projeto.

**Etapa 2:** leitura atenta; observação de imagens; argumentação fundamentada; iniciativa e criatividade; criticidade em relação às tecnologias.

**Etapa 3:** participação no planejamento do projeto; contribuições para o cronograma e a definição das tarefas.

**Etapa 4:** leitura crítica; argumentação consistente; posicionamentos bem fundamentados; respeito às opiniões divergentes; observação de imagens; resolução de problemas; reflexão crítica; reconhecimento das próprias habilidades; formulação de hipóteses.

**Etapa 5:** iniciativa e criatividade; atitude receptiva ao uso de tecnologias; presteza na realização das atividades; atitude de cooperação.

**Etapa 6:** engajamento nas atividades.

## Avaliação em grupo

Para permitir que os estudantes avaliem a própria atuação e a do grupo, avançando na promoção da autonomia e do desenvolvimento do trabalho em equipe, é relevante que, ao final de cada etapa, haja um estímulo à reflexão coletiva a partir das seguintes questões:

1. O grupo realizou as tarefas previstas nesta etapa?
2. Todos contribuíram de maneira equânime?
3. Vocês trabalharam juntos de forma harmoniosa, mesmo em casos de discordância de opinião?
4. O que vocês mudariam no modo como o seu grupo trabalha para a próxima etapa ou para o próximo projeto?

Após a finalização do projeto, sugerimos a realização do debate com toda a turma para uma autoavaliação coletiva, conforme indicado no Livro do Estudante (**Etapa 6**).

## Proposta de autoavaliação

Sugerimos que, após a finalização do projeto, os estudantes respondam às seguintes questões.

1. O que você achou mais interessante neste projeto? Por quê?
2. Elaborar os vídeos fez que você refletisse sobre o uso das tecnologias em suas formas de estudar? Explique a que conclusões você chegou sobre isso.
3. Este projeto permitiu ampliar sua reflexão sobre como funciona a produção, a circulação e a recepção de informações nas mídias digitais? Justifique.
4. Você acredita que, após ter participado do projeto, sabe usar melhor a internet no seu dia a dia? Justifique.
5. Em seu caderno, desenhe um *emoji* ( ) para seu desempenho em cada um dos seguintes tópicos:
   a. debates e leituras;
   b. pesquisas para a realização do projeto;
   c. organização do canal e dos vídeos;
   d. participação na divulgação do projeto.
6. O projeto teve o resultado que você esperava? Por quê?
7. Sua atitude ao longo do projeto foi colaborativa, solidária e respeitosa com os colegas? Explique.

ISTOCKPHOTO

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

Ribeiro

# Projeto 4 *Bullying* não é brincadeira

**Produto final:** documentário sobre *bullying* e sofrimento psíquico no ambiente escolar

**Gêneros discursivos:** tira, entrevista, roteiro, sinopse, cartaz, documentário

**Tema integrador:** mediação de conflitos

**Tema desenvolvido:** *bullying* e sofrimento psíquico no ambiente escolar

## Introdução ao projeto: objetivos, justificativas, competências e habilidades

Professor/a,

Este projeto tem como objetivo principal envolver os estudantes em uma tarefa colaborativa de produção de um documentário sobre *bullying* para o canal de *vlog* construído no **Projeto 3**. Alinha-se, portanto, com uma perspectiva de aprender fazendo, propiciando a chamada "cultura *maker*", tanto no que diz respeito à criação do documentário, produto final do projeto, quanto em momentos específicos de seu desenvolvimento, como na proposta de elaboração de um jogo *antibullying*, em **Pensando e realizando 3** (**Etapa 4**). Tendo a mediação de conflitos como tema integrador, o projeto aborda o *bullying* e o sofrimento psíquico no ambiente escolar e os explora de forma ética, com vistas a exercitar a empatia, o diálogo e a resolução de conflitos, além de cooperar para a superação do sofrimento. Por meio das atividades propostas, os estudantes devem se preparar para, ao final do projeto, responder a questões como: houve mudança em minha compreensão sobre a importância de as relações humanas serem pautadas pela ética, pelo espírito colaborativo e pelo respeito à diversidade? Sinto-me mais bem preparado para atuar de maneira respeitosa e colaborativa, assim como para mediar conflitos de maneira justa e compreensiva? Sou capaz de colaborar de modo ativo na construção de uma cultura de paz?

O produto final deste projeto promove uma discussão sobre o *bullying*, um tema pertinente, atual e, infelizmente, presente no contexto da escola, gerando o engajamento da comunidade escolar e estimulando práticas de estudo autônomo.

O *bullying*, ou intimidação sistemática, é definido pela Lei 13.185/2015 como um ato de violência, física ou psicológica, intencional e repetitivo e sem motivação evidente, praticado por um ou mais indivíduos contra uma ou mais pessoas com o objetivo de intimidá-la(s) ou agredi-la(s), causando dor e angústia. A discussão sobre o *bullying* e o sofrimento que dele decorre é trazida ao debate, propiciando uma reflexão sobre os diversos conflitos existentes na vida social e sobre os instrumentos que permitem conciliar as diferenças existentes, além da mediação como forma de ação para a promoção da empatia no ambiente escolar. Assim, o caráter formativo deste projeto está evidenciado e se sustenta em uma perspectiva crítica, que busca promover uma cultura de paz e de atitudes e valores democráticos. Dessa forma, leva o estudante a refletir sobre as diversas práticas que ocorrem no ambiente escolar e a promover o respeito à diversidade nesse ambiente.

### Objetivos do projeto e justificativa de sua pertinência

No que tange ao âmbito do tema integrador, este projeto almeja desenvolver os seguintes objetivos, acompanhados da justificativa de sua pertinência.

- **Mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) a fim de criar, coletivamente, um documentário de curta duração sobre *bullying* e sofrimento psíquico nas escolas para ser publicado no canal de *vlog* criado pela turma no Projeto 3.**

A prática sistemática do *bullying* está presente não só no cotidiano escolar, mas em nossa sociedade como um todo. Por esse motivo, escolheu-se esse objetivo como o principal do projeto, orientador de seu produto final.

O relatório "Violência escolar e *bullying*" (UNESCO, 2019) ressalta que o *bullying* ocorre em todo o mundo e afeta uma parcela significativa de crianças e adolescentes, exercendo um impacto negativo não apenas naquele que o sofre, mas também no agressor e nas testemunhas. No Brasil, os dados da Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar (IBGE, 2016) relativa ao ano de 2015 mostram que 88,9% dos estudantes frequentam escolas onde essa prática é proibida. No entanto, 20,1% desses estudantes informaram praticar *bullying*.

Em relação ao aspecto legal, a Lei 13.185/2015 institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (*Bullying*) e a Lei 13.663/2018 inclui na LDB a obrigatoriedade de promoção, por parte das escolas, de medidas de conscientização, prevenção e combate à violência e de promoção de uma cultura de paz.

A escolha do gênero documentário e a opção de postar o material no *vlog* criado pela turma são motivadas pela

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

Richmond

importância da mídia e das novas tecnologias em nossa sociedade, sobretudo entre os jovens.

Todas essas informações confirmam a já conhecida existência do *bullying*, a necessidade de tratar do tema na escola (agora respaldada pela existência de leis específicas) e a importância do gênero e do meio de divulgação escolhidos.

- **Promover o respeito à pessoa humana e aos seus direitos, desenvolvendo a escolha de estilos de vida éticos.**
- **Perceber os conflitos como inerentes à vida social, o que exige a busca constante por instrumentos conciliadores de diferenças, sem simplificá-las nem apagá-las.**
- **Reconhecer a importância da mediação como forma de ação individual e coletiva na promoção de uma cultura de paz e de valores democráticos.**
- **Promover e aprofundar a empatia, o diálogo e o respeito à diversidade no ambiente escolar.**

A presença do *bullying* e do sofrimento psíquico em nossa sociedade é uma realidade, sobretudo entre os jovens. Desse modo, faz-se necessário refletir sobre os conflitos existentes e buscar formas de agir que promovam o respeito mútuo, a empatia e a cooperação, possibilitando uma convivência saudável e ética, pautada pelos conceitos de responsabilidade e cidadania.

A importância dessa discussão se torna ainda maior quando levamos em conta os impactos do *bullying* na saúde física e no bem-estar emocional dos adolescentes. De acordo com relatório divulgado pela UNESCO (2019), dores de estômago e de cabeça e dificuldade para comer e dormir estão entre os efeitos comprovados do *bullying*, além de maior propensão a dificuldades interpessoais, depressão, solidão, ansiedade, autoestima baixa e tendências à automutilação e ao suicídio. O *bullying* produz, ainda, um impacto negativo no desempenho do estudante, uma vez que pode diminuir a concentração durante as atividades e levá-lo a faltar às aulas, evitar atividades escolares ou abandonar a escola. Esse sofrimento pode atingir não só aqueles que são alvo do *bullying*, mas também as testemunhas e até mesmo os próprios agressores, que também precisam de atenção e cuidado.

Dentre as ações propostas pelo documento para combater o problema, destacamos: (i) o envolvimento de crianças e adolescentes no planejamento e na implantação de intervenções de prevenção e combate ao *bullying* nas escolas; (ii) a conscientização sobre os impactos prejudiciais do *bullying* e os benefícios de uma escola sem violência; (iii) a construção de um ambiente escolar seguro e inclusivo, por meio de intervenções que visem à transformação da cultura da escola; (iv) o desenvolvimento de conhecimentos, atitudes e habilidades necessárias à não violência. Este projeto permite aos estudantes discutirem e se apropriarem criticamente do tema abordado com vistas à produção de conhecimentos que lhes possibilitem a criação do produto final. Tal produto será fruto do protagonismo dos estudantes e de sua argumentação em todas as etapas de preparação, estimulará a prevenção e o combate ao *bullying*, promovendo a empatia e a cooperação, contribuirá para a resolução de conflitos e superação do sofrimento, promoverá a cultura de paz e de não violência (inclusive a autoprovocada) e favorecerá a construção de ambientes mais seguros e inclusivos para o exercício da cidadania.

- **Praticar a compreensão leitora de tira, cartaz, capa, sinopse, artigo e notícia, além da produção de tira, entrevista, roteiro, sinopse, cartaz e documentário.**

A compreensão e a produção textual ocupam um papel central nessa área, uma vez que o texto, seja ele verbal, visual ou verbo-visual, é o seu principal objeto de estudo, sobretudo para línguas e artes.

As atividades presentes no projeto contribuem para ampliar o letramento dos estudantes e promover a reflexão crítica e a capacidade de argumentação com relação ao *bullying* e ao sofrimento psíquico.

A elaboração de um documentário possibilita aos estudantes a compreensão de uma linguagem própria, que inclui a produção de diferentes sentidos de acordo com as diferentes escolhas de planos, enquadramentos, movimentos de câmera etc., o que lhes possibilita uma postura mais crítica e ética diante do texto e pode fomentar, ainda, uma mudança nos modos de ser e de perceber o mundo e sua comunidade, contribuindo para o exercício da cidadania com responsabilidade.

- **Desenvolver a aprendizagem colaborativa e a autonomia no trabalho em equipe.**

A prática da autonomia é estimulada tanto na LDB (BRASIL, 1996) quanto na BNCC (BRASIL, 2018) e é um dos objetivos do Ensino Médio. Ao orientar a realização de tarefas de forma colaborativa e crítica, o projeto contribui para o desenvolvimento da autonomia dos estudantes, além de incentivar atitudes cooperativas, consideradas igualmente importantes pela BNCC.

## Competências gerais da BNCC contempladas e a forma de sua abordagem

Este projeto contempla nove competências gerais da Educação Básica previstas pela BNCC (BRASIL, 2018), as quais estão indicadas a seguir, acompanhadas de sua abordagem no trabalho proposto.

**Competência 1:** está presente sobretudo nas **Etapas 4** e **5**. Os estudantes são estimulados à pesquisa, à busca de novos conhecimentos e à reflexão sobre eles, com vistas à preparação do produto final. São estimulados, desse modo, a procurar, de maneira ativa e autônoma, compreender o mundo ao seu redor e buscar soluções para os conflitos nele existentes, cooperando para a promoção de uma sociedade mais ética e inclusiva.

**Competência 2:** a valorização do pensamento científico, crítico e criativo está presente no projeto por meio das tarefas propostas. A prática da pesquisa e a reflexão sobre os resultados obtidos são necessárias para a concretização do produto final. Os estudantes são motivados a investigar e a analisar o tema de maneira crítica, reflexiva e ética. As atividades requerem capacidade de leitura, entendimento do mundo, imaginação e criatividade.

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

Ricmond

**Competência 3:** está presente no projeto de maneira mais explícita na seção **Pensando e realizando 4** (**Etapa 4**), na qual se reflete sobre o potencial transformador da arte no enfrentamento da violência e na superação do sentimento de opressão. Os estudantes têm, ainda, a oportunidade de exercer seu protagonismo e se expressar por meio da arte ao elaborar o documentário, produto final deste projeto. Eles são, desse modo, estimulados a desenvolver a construção de sua identidade coletiva e a valorizar e produzir arte e cultura.

**Competência 4:** as atividades de leitura e de produção de textos verbais, visuais e verbo-visuais propostas ao longo do projeto requerem dos estudantes a capacidade de compreender e utilizar diversas linguagens. É por meio de tais práticas que se dá a troca de informações e experiências construídas por eles.

**Competência 5:** está presente sobretudo nas **Etapas 4** e **5**, em que os estudantes devem utilizar a tecnologia de forma ética, criativa e propositiva na produção e na divulgação do documentário.

**Competência 7:** é prioritária para o projeto, por isso, em todas as etapas, os estudantes são estimulados a agir coletivamente, o que exige deles uma permanente negociação, uma vez que é necessário opinar e defender o próprio ponto de vista com argumentos consistentes e bem fundamentados. Eles são também incentivados a sustentar seus argumentos com ética e respeito, referências fundamentais no posicionamento dos estudantes.

**Competência 8:** na seção **Pensando e realizando 3** (**Etapa 4**), destaca-se o debate sobre as relações existentes entre *bullying* e atividade física. As reflexões contribuirão para que o assunto seja abordado no documentário de forma ética e com respeito às diferenças.

**Competência 9:** é prioritária no projeto, tendo em vista seu tema. A promoção da empatia, do diálogo e do respeito na mediação de conflitos constitui um dos objetivos do projeto, sendo requerida ao longo da realização das atividades.

**Competência 10:** é uma das competências prioritárias deste projeto e está permanentemente presente em suas etapas, nas quais se promove a autonomia e a autoestima dos estudantes, que são estimulados a se perceberem como sujeitos capazes de produzir conhecimento. Incentiva-se, assim, nos estudantes, a percepção de que eles são agentes transformadores, podendo agir pessoal e coletivamente de modo a construir uma sociedade mais democrática, ética, justa e solidária. Estimulam-se a responsabilidade e o respeito aos diferentes pontos de vista.

## Habilidades da BNCC contempladas e a forma de sua abordagem

Neste projeto, são contempladas diversas Habilidades da área de Linguagens e suas Tecnologias. A tabela a seguir indica as seções e etapas em que são trabalhadas e a forma de sua abordagem.

| HABILIDADE | SEÇÃO/ETAPA | ABORDAGEM |
|---|---|---|
| (EM13LGG101) | Todas | A análise e a compreensão de diferentes discursos são promovidas em todas as etapas do projeto. As condições de produção e circulação do discurso, embora presentes em outras etapas, são abordadas mais especificamente na **Etapa 1**. Ao longo do projeto, são propostas atividades de leitura de textos verbais, verbo-visuais e visuais e a preparação de um documentário, para o qual é preciso produzir um roteiro e realizar entrevistas. As atividades de leitura, que respaldam a produção do documentário, promovem a reflexão sobre preconceitos e ideologias presentes em nosso cotidiano. A preparação do documentário sobre *bullying* e sofrimento psíquico na escola exige dos estudantes a mobilização das diferentes linguagens de forma crítica e ética, o que é ressaltado ao longo do trabalho. |
| (EM13LGG102) | Pensando e realizando 1 e Pensando e realizando 3 (Etapa 4) | |
| (EM13LGG103) | Todas | |
| (EM13LGG104) | Todas | |
| (EM13LGG201) | Todas | As diversas linguagens estão presentes em todas as seções do projeto. Elas são mobilizadas de forma contextualizada por meio da leitura de diversos textos e da preparação do documentário. A linguagem corporal é focalizada com maior ênfase na seção **Pensando e realizando 3** (**Etapa 4**), em que se discutem as atitudes que envolvem *bullying*, corpo e desempenho em atividades físicas, reflexão que resultará em uma parte do roteiro do documentário. Na **Etapa 5**, são dadas instruções com relação à movimentação corporal para a gravação do documentário. Procura-se, assim, conscientizar os estudantes de que as expressões faciais, os gestos e os movimentos também são formas de comunicar que produzem efeitos de sentido nos diversos gêneros verbo-visuais.<br>A análise das relações de poder e das diferentes perspectivas de mundo também está presente nas atividades, por meio das quais os estudantes refletem sobre diferentes visões a respeito do *bullying*, da violência, da competitividade e das diferentes atitudes possíveis face a essas questões.<br>Por fim, estimula-se que a expressão de opiniões por meio de diferentes linguagens e a tomada coletiva de decisões sejam feitas de modo ético e responsável, buscando o diálogo, a cooperação e o entendimento mútuo. |
| (EM13LGG202) | Etapa 4 | |
| (EM13LGG204) | Todas | |

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

Richmond

| | | |
|---|---|---|
| (EM13LGG301) | Todas | Neste projeto, os estudantes são convocados a se posicionarem criticamente e a argumentarem em relação aos diferentes textos presentes nas atividades, sejam eles verbais, verbo-visuais ou visuais, sempre respeitando o pluralismo de ideias. Por meio do trabalho colaborativo, eles se envolvem em práticas de linguagem verbal e verbo-visual, em modalidade oral e suporte audiovisual.<br>O *bullying* e o sofrimento psíquico no convívio social e, mais especificamente, no contexto escolar constituem uma questão polêmica, pois há quem considere exagerada a condenação do *bullying*, afirmando que se trata apenas de brincadeira inofensiva. Os estudantes são chamados a discutirem essa questão por meio das diferentes atividades do projeto e a se apropriarem dos diferentes argumentos presentes nos textos das atividades para a produção do documentário. A concretização desse gênero verbo-visual demandará dos estudantes uma atuação pautada em atitudes e valores éticos e que leve em conta o bem comum e os direitos humanos. |
| (EM13LGG302) | Todas | |
| (EM13LGG303) | Todas | |
| (EM13LGG304) | Etapas 4 e 5 | |
| (EM13LGG305) | Todas | |
| (EM13LGG402) | Etapa 5 | Ao produzirem textos em diferentes gêneros discursivos, os estudantes precisam refletir sobre que variedade e estilo empregar, levando em consideração a situação comunicativa.<br>A língua inglesa está presente na **questão 5** da **Etapa 1** – quando os estudantes são incentivados a refletir sobre a origem da palavra *bullying* –, na seção **Pensando e conversando 1** (**Etapa 2**) – no texto verbo-visual que compõe a atividade 3 –, na seção **Pensando e conversando 2** (**Etapa 2**) – no texto verbo-visual da questão 2 –, na seção **Pensando e realizando 2** (**Etapa 4**) – tanto no texto verbal como nos textos verbo-visuais que compõem as atividades de leitura e de reflexão – e na **Etapa 5** – durante a edição do documentário. |
| (EM13LGG403) | Questão 5 (Etapa 1), Etapa 2, Pensando e realizando 2 (Etapa 4) e Etapa 5 | |
| (EM13LGG501) | Pensando e realizando 3 (Etapa 4) e Etapa 5 | Na seção **Pensando e realizando 3** (**Etapa 4**), faz-se uma reflexão sobre as relações entre constituição física e prática de *bullying*. Analisam-se atitudes que são fruto das relações de poder estabelecidas entre os estudantes e que envolvem *bullying*, corpo e desempenho em atividades físicas. Os estudantes são incentivados a refletirem sobre essas relações e a perceberem preconceitos e estereótipos veiculados nos textos lidos. O resultado das discussões se materializa em uma das partes do documentário, que deverá abordar o tema em questão de forma ética e livre de preconceitos ou estereótipos, respeitando os direitos humanos e os valores democráticos.<br>Além disso, na seção **Pensando e realizando 1** (**Etapa 4**), enfatiza-se a importância das indicações sobre o gestual e as expressões faciais na construção do roteiro. Igualmente, na **Etapa 5**, são dadas instruções com relação à movimentação corporal para a gravação do documentário. |
| (EM13LGG502) | Pensando e realizando 3 (Etapa 4) | |
| (EM13LGG601) | Pensando e realizando 4 (Etapa 4) | Na seção **Pensando e realizando 4** (**Etapa 4**), há propostas que possibilitam a apropriação e a fruição do patrimônio artístico-cultural brasileiro, com destaque ao potencial artístico e à importância das culturas periféricas, bem como ao protagonismo dos jovens. Assinala-se que a arte ultrapassa as fronteiras historicamente destinadas a demarcar o seu lugar e sua autoria. Nesse sentido, a arte pode ganhar as ruas, e os estudantes podem se expressar por meio dela.<br>O documentário, que se materializa na **Etapa 5**, é entendido como uma produção artística coletiva, de autoria dos estudantes. |
| (EM13LGG602) | Pensando e realizando 4 (Etapa 4) | |
| (EM13LGG603) | Etapa 5 | |
| (EM13LGG701) | Etapas 1, 2, 3 4 e 5 | As TDIC estão presentes em diversos momentos ao longo do projeto: na **Etapa 1**, com a criação de pasta compartilhada e de um arquivo *on-line*; na **Etapa 2**, com a possibilidade de criação de uma tira digital; na **Etapa 3**, com a criação de uma agenda *on-line* para a organização do cronograma para a realização do documentário; na **Etapa 4**, nos momentos em que os estudantes precisam usar a internet para pesquisar sobre *bullying* e produção cinematográfica e para a elaboração do roteiro; na **Etapa 5**, nas pesquisas, na edição do documentário, na realização das filmagens, na edição e na publicação do documentário no canal de *vlog* da turma e no acompanhamento *on-line* dos comentários feitos sobre o documentário. As atividades propõem o uso ético, criativo, propositivo e responsável dessas tecnologias. |
| (EM13LGG703) | Etapas 1, 2, 3 4 e 5 | |
| (EM13LGG704) | Etapas 1, 2, 3 4 e 5 | |

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

Richmond

No que diz respeito à Língua Portuguesa, as habilidades contempladas, bem como as seções e etapas em que são trabalhadas e a forma de sua abordagem, são as seguintes.

| HABILIDADE | SEÇÃO/ETAPA | ABORDAGEM |
|---|---|---|
| (EM13LP01) | Etapas 2, 4 e 5 | Os elementos relativos às condições de produção são abordados nas atividades do projeto. Ao longo das diferentes etapas, os estudantes são estimulados à prática de leitura de forma ativa e crítica, analisando os posicionamentos assumidos e os argumentos construídos nos textos lidos e opinando sobre eles.<br>As relações de interdiscursividade perpassam todo o projeto, visto que todos os textos propostos contribuem para a exploração de um mesmo tema: a prática do *bullying* e o sofrimento psíquico na escola.<br>Para a concretização do produto final, os estudantes precisam selecionar informações a partir de pesquisa em diversas fontes. O cuidado com a confiabilidade das fontes dessas informações é ressaltado na **Etapa 4**.<br>A produção do documentário exigirá dos estudantes diversas escolhas em relação aos elementos sonoros e visuais, que serão feitas de acordo com seus objetivos e com os efeitos de sentido que desejam alcançar. Do mesmo modo, os estudantes são orientados com relação à adequação de gestos, expressões faciais e postura para a produção do documentário.<br>O uso de *software* de edição e de ambientes colaborativos para a organização e a preparação do documentário é estimulado ao longo do projeto, promovendo o engajamento da turma no processo coletivo autoral. |
| (EM13LP03) | Todas | |
| (EM13LP04) | Etapa 4 | |
| (EM13LP05) | Etapa 4 | |
| (EM13LP11) | Etapa 4 | |
| (EM13LP12) | Etapa 4 | |
| (EM13LP13) | Etapa 5 | |
| (EM13LP14) | Etapa 5 | |
| (EM13LP15) | Etapa 5 | |
| (EM13LP16) | Etapa 5 | |
| (EM13LP17) | Etapas 4 e 5 | |
| (EM13LP18) | Etapas 1, 2, 3, 4 e 5 | |
| (EM13LP24) | Pensando e realizando 4 (Etapa 4) | As atividades desenvolvidas ao longo do projeto levam constantemente à reflexão sobre um problema que envolve a coletividade (o *bullying* e o sofrimento dele decorrente) e instigam os estudantes a se posicionarem diante dele e a argumentarem, buscando, coletivamente, formas de superação. O produto final é uma resposta a esses questionamentos e uma tentativa de intervir na realidade escolar, tornando-a mais justa.<br>Em **Pensando e realizando 4** (**Etapa 4**), é proposto aos estudantes que se organizem em uma assembleia para decidirem coletivamente, de forma ética e respeitosa, o título do documentário em produção. |
| (EM13LP27) | Todas | |
| (EM13LP28) | Etapas 1, 3, 4 e 5 | A produção do roteiro e, posteriormente, do documentário demanda estudo e pesquisa. Os procedimentos para essas ações são organizados nas **Etapas 1** e **3**, e sua execução ocorre nas **Etapas 4** e **5**. Na **Etapa 4**, são dadas orientações sobre a busca de fontes confiáveis e sobre a seleção de informações pertinentes presentes nessas fontes.<br>Na **Etapa 6**, os estudantes são estimulados a realizar uma enquete na escola para avaliar os resultados do projeto. |
| (EM13LP30) | Etapa 4 | |
| (EM13LP32) | Etapa 4 | |
| (EM13LP33) | Etapa 6 | |
| (EM13LP45) | Etapas 4 e 5 | Por meio do produto final, cuja elaboração se intensifica na **Etapa 4** e se concretiza na **Etapa 5**, os estudantes atuam não apenas informando, mas também discutindo de forma opinativa sobre um tema de interesse local e global, socializado por meio da publicação do documentário no *vlog* criado pela turma no **Projeto 3**. Assim, dado o seu protagonismo ao longo de todo o processo, os estudantes assumem diversos papéis, englobando a leitura, a pesquisa, a análise e a edição de textos para a execução das etapas necessárias à produção do documentário. |
| (EM13LP47) | Etapa 5 | O documentário é uma obra de valor artístico e de autoria coletiva dos estudantes e, para sua realização ao longo da **Etapa 4**, eles precisarão lançar mão de diversos recursos expressivos.<br>Na **Etapa 5**, é organizado um evento de lançamento do documentário produzido, com o intuito de socializar a obra, também disponibilizada no *vlog* da turma. |
| (EM13LP54) | Etapa 4 | |

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

Richmond

## Relação entre objetivos, competências e habilidades

Este projeto busca discutir a prática do *bullying* e o sofrimento psíquico no ambiente escolar. Dessa forma, contribui para a resolução de conflitos, promovendo o respeito às diferenças, o diálogo e a empatia e estimulando estilos de vida éticos. O projeto propõe a produção de um documentário como produto final, que será postado no *vlog* criado pela turma no **Projeto 3**. A proposta se apoia teoricamente no conceito bakhtiniano de gêneros do discurso (Bakhtin, 2003), que trata da língua não como um sistema abstrato, dissociado de suas condições de uso, mas como forma de ação social. Entender a língua desta forma significa levar em conta elementos como: quem fala para quem, em que circunstâncias e com que propósitos. A elaboração do documentário mobilizará a compreensão e produção de diversos gêneros do discurso. Para tanto, são propostas diversas tarefas, além da realização de leituras e atividades.

A seguir, são destacadas as relações entre os objetivos do projeto e as competências e habilidades contempladas por ele. Convém ressaltar que foram consideradas as competências e as habilidades com maior ênfase para alcançar cada um dos objetivos.

**Objetivo: mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) a fim de criar, coletivamente, um documentário de curta duração sobre *bullying* e sofrimento psíquico nas escolas para ser publicado no canal de *vlog* criado pela turma no Projeto 3.**

Competências gerais: 1; 2; 3; 4; 5; 7.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 3; 4; 5; 6; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG101); (EM13LGG103); (EM13LGG104); (EM13LGG201); (EM13LGG301); (EM13LGG302); (EM13LGG303); (EM13LGG402); (EM13LGG501); (EM13LGG603); (EM13LGG701); (EM13LGG703); (EM13LGG704).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP03); (EM13LP04); (EM13LP11); (EM13LP12); (EM13LP13); (EM13LP14); (EM13LP15); (EM13LP16); (EM13LP18); (EM13LP27); (EM13LP45); (EM13LP47); (EM13LP54).

**Objetivo: promover o respeito à pessoa humana e aos seus direitos, desenvolvendo a escolha de estilos de vida éticos.**

Competências gerais: 8; 9; 10.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 2; 3.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG204); (EM13LGG304); (EM13LGG305).

**Objetivo: perceber os conflitos como inerentes à vida social, o que exige a busca constante por instrumentos conciliadores de diferenças, sem simplificá-las nem apagá-las.**

Competências gerais: 9; 10.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 3.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG102); (EM13LGG302); (EM13LGG303).

Habilidade de Língua Portuguesa: (EM13LP27).

**Objetivo: reconhecer a importância da mediação como forma de ação individual e coletiva na promoção de uma cultura de paz e de valores democráticos.**

Competências gerais: 8; 9; 10.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 2; 3.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG204); (EM13LGG304); (EM13LGG305).

Habilidade de Língua Portuguesa: (EM13LP27).

**Objetivo: promover e aprofundar a empatia, o diálogo e o respeito à diversidade no ambiente escolar.**

Competências gerais: 9; 10.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 2; 3.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG204); (EM13LGG303); (EM13LGG304).

**Objetivo: praticar a compreensão leitora de tira, cartaz, capa, sinopse, artigo e notícia, além da produção de tira, entrevista, roteiro, sinopse, cartaz e documentário.**

Competências gerais: 4; 7.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 2; 3; 4; 5; 6.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG102); (EM13LGG103); (EM13LGG104); (EM13LGG201); (EM13LGG202); (EM13LGG301); (EM13LGG302); (EM13LGG303); (EM13LGG402); (EM13LGG403); (EM13LGG501); (EM13LGG502); (EM13LGG601); (EM13LGG602).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01); (EM13LP03); (EM13LP04); (EM13LP05); (EM13LP12); (EM13LP17); (EM13LP30); (EM13LP32); (EM13LP33).

**Objetivo: desenvolver a aprendizagem colaborativa e a autonomia no trabalho em equipe.**

Competência geral: 10.

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

Richmond

**Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias:** 2; 3; 6; 7.

**Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias:** (EM13LGG204); (EM13LGG301); (EM13LGG304); (EM13LGG603); (EM13LGG703).

**Habilidades de Língua Portuguesa:** (EM13LP11); (EM13LP12); (EM13LP28).

## Perfil do professor para liderar o desenvolvimento do projeto

Professor/a,

Se você está lendo esta **Conversa entre professores**, entendemos que é porque optou por liderar o desenvolvimento deste projeto ou foi escolhido/a para isso.

É bastante provável que sua área como docente seja a de Linguagens e suas Tecnologias, e que você atue com um dos seus componentes curriculares, seja Arte, Educação Física, Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Língua Espanhola ou outra língua adicional oferecida em seu contexto escolar. Caso você não seja docente de Língua Inglesa ou não possua conhecimentos nessa língua, seria interessante contar com a cooperação de algum colega que lecione esse idioma, uma vez que a proficiência leitora em língua inglesa é importante para a execução da seção **Pensando e realizando 2** (**Etapa 4**) e pode vir a auxiliar durante a pesquisa para a realização do documentário (caso os estudantes optem pelo uso de algum texto em língua inglesa) ou durante a edição do documentário (caso escolham usar alguma ferramenta de edição nesse idioma).

Conhecimentos sobre o funcionamento das mídias trabalhadas neste projeto também são importantes, em especial sobre os *software* de gravação e edição de vídeos e o uso de computadores, *tablets* ou celulares com acesso à internet, de plataformas de compartilhamento de vídeos e documentos e de aplicativos de desenhos e de agenda. Um colega mais familiarizado com esses conhecimentos pode ser convidado a colaborar com você, caso não domine todas essas tecnologias. Se a escola tiver um professor de Informática, ele poderá auxiliá-lo na execução das tarefas nas quais as tecnologias estejam mais presentes.

Recomendamos, na medida do possível, que o planejamento e a condução deste projeto sejam feitos de forma coletiva, envolvendo não somente os professores da área de Linguagens e suas Tecnologias, mas também a equipe de pedagogos, caso sua escola conte com uma. Consideramos que esse envolvimento é importante porque se trata de um trabalho que problematiza as relações interpessoais, visando à formação para a solidariedade e o respeito ao outro. O conhecimento das inter-relações que os estudantes estabelecem em diversos espaços, bem como a multiplicidade de perspectivas sobre eles, podem ser determinantes para a construção de um projeto coletivo, em que todos possam crescer emocionalmente.

Por se tratar de um tema tão delicado, é fundamental a criação de um vínculo entre você e os estudantes, para que eles tenham mais liberdade de compartilhar experiências e saberes, de expressar ideias para o projeto e de demonstrar criatividade.

## Orientações para o desenvolvimento do projeto

Ao final deste projeto, os estudantes deverão ter criado um documentário de curta duração sobre *bullying* e sofrimento psíquico no ambiente escolar. Ele deverá abordar o tema de maneira ética e respeitosa e contribuir para a resolução de conflitos e a superação do sofrimento. O documentário será publicado no *vlog* criado pela turma no **Projeto 3**.

Nas últimas décadas, as fronteiras entre o documentário e a ficção ficaram mais tênues. No entanto, neste projeto, consideramos o documentário como uma produção não ficcional que busca explorar algum aspecto da realidade. Ao procurar retratar a realidade, o documentário se aproxima do campo do jornalismo; no entanto, reproduzir a realidade é um objetivo que não pode ser alcançado, uma vez que qualquer iniciativa de a retratar sempre partirá de determinado ponto de vista e, por isso, apresentará uma perspectiva parcial. De modo diferente do que acontece no jornalismo, o documentário é assumidamente marcado pela subjetividade do autor, que pode se expor e tomar partido sobre determinado assunto, deixando clara sua posição e seus argumentos. Ambos podem ser vistos como instrumentos de transformação social.

Neste projeto, o documentário produzido pelos estudantes terá a finalidade de discutir, de modo ético e realista, a prática do *bullying* na escola e de explorar as possibilidades de resolução de conflitos e de cooperação, com vistas à superação do sofrimento e à promoção de uma cultura de paz. Além disso, ele promoverá o exercício da autonomia com base em princípios éticos, uma vez que estimulará o protagonismo dos estudantes, que tomarão para si as rédeas de sua própria aprendizagem.

Para tanto, eles precisarão refletir criticamente tanto sobre o tema quanto sobre as características do documentário que irão produzir. É este o objetivo das etapas propostas, precedidas pelas páginas de abertura, que já informam o tema, o produto e os objetivos do projeto, além de incluírem imagens que podem ser utilizadas para uma discussão inicial com os estudantes.

O percurso proposto, contudo, não deve ser visto como o único caminho possível para se chegar à culminância deste projeto com êxito. Se acreditamos que um projeto como este deve promover a autonomia dos estudantes, então, é preciso aprender a ouvi-los e a considerar suas propostas seriamente. Isso não significa que todas as alternativas sugeridas pelos estudantes devam ser automaticamente aceitas, mas sim que o grupo como um todo, incluindo o professor líder do projeto e os demais professores envolvidos, deve analisar as possibilidades e decidir pelo percurso mais promissor.

### Etapa 1

Nesta etapa, os estudantes conhecerão o tema do projeto e começarão a organizá-lo coletivamente. As atividades visam a ativar conhecimento prévio (ou construir conhecimento) sobre *bullying* na escola e sobre o gênero documentário, além de organizar o trabalho do projeto.

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

Reprodução

Não só na **questão 3** desta etapa, mas também no decorrer de todo o projeto, é importante ressaltar a necessidade de preservar a identidade dos colegas cujas histórias forem citadas nas discussões e, nesse sentido, faz-se necessário enfatizar o cuidado com esses colegas, que são os únicos que podem autorizar a divulgação ou não de seus nomes. Além disso, os estudantes devem ser incentivados à negociação e ao respeito às opiniões divergentes ao longo de todo o processo, para que possam, coletivamente e de forma respeitosa, definir os parâmetros mais gerais de elaboração do produto final, sempre respeitando o pluralismo de ideias.

Caso considere apropriado, busque participar da escolha da composição dos grupos, garantindo, na medida do possível, que cada grupo conte com ao menos um estudante mais familiarizado com as mídias digitais e com o processo de produção e edição de vídeos e um com características pessoais que lhe possibilitem atuar mais diretamente na mediação dos conflitos que eventualmente ocorram. Nesse sentido, o estudante deve possuir ao menos algumas características pessoais adequadas à função, como saber ouvir, ser conciliador, ser capaz de ponderar sobre diferentes ângulos de uma mesma questão e propor soluções que abarquem as propostas em disputa. Também é possível solicitar aos próprios estudantes que façam essa escolha, o que lhes proporcionará a reflexão sobre a mediação de conflitos e sobre as características do indivíduo que atua nessa mediação.

Nesta etapa, assim como em outras partes do projeto, recomenda-se o uso de computadores, *tablets* e celulares em algumas atividades, caso seja possível em seu contexto. Com isso, amplia-se a proximidade da escola com práticas que podem favorecer o pensamento computacional.

## Etapa 2

Esta etapa visa a dar prosseguimento à discussão iniciada na etapa anterior sobre *bullying*, por meio da leitura de tiras, cartazes e sinopses de filmes. Propõe-se, ainda, com base nas leituras feitas e discussões desenvolvidas, a criação, pelos estudantes, de tiras que, de forma ética e respeitosa, abordem o *bullying* e as relações abusivas e conflituosas que o caracterizam. Recomenda-se que as tiras sejam compartilhadas com toda a turma e que sejam escolhidas algumas delas para serem utilizadas no documentário. Ainda, ao final da etapa, a turma assistirá a um documentário a fim de inferir as características essenciais desse gênero.

### Pensando e conversando 1

A seção se inicia com atividades que visam a ativar o conhecimento prévio dos estudantes sobre *bullying* e refletir sobre o tema, o que é realizado por meio da leitura e da discussão de quatro tiras sobre o tema proposto. O foco está na preocupação não apenas com quem é alvo de *bullying* e sua autoestima, mas também com aqueles que o praticam, uma vez que tal prática pode indicar que o agressor está passando por problemas, que precisam ser superados.

Aliás, aqui é interessante chamar a atenção dos estudantes para o fato de o *bullying* não apenas causar sofrimento ao agredido, mas também atingir aqueles que presenciam tais práticas e o(s) próprio(s) agressor(es). É preciso refletir sobre o fato de essa prática ter consequências para toda a comunidade e sobre a necessidade de cuidar do agressor, visto que ele também tem problemas emocionais e que a resolução desses problemas o levaria a um estilo de vida mais saudável e ético e ao consequente abandono das práticas de *bullying*. Nesse momento, pode-se também discutir a necessidade de todos atuarem de forma cooperativa na resolução desses conflitos e de promover a empatia, o diálogo e o respeito.

Há, ao final da seção, uma sugestão de produção do gênero, com o objetivo de que uma ou mais tiras sejam incorporadas ao documentário a ser produzido. O mais importante aqui é que sejam mantidos o respeito e a ética, para que o material não venha a se configurar como uma nova prática de *bullying*. A qualidade do desenho das tiras produzidas, sejam elas feitas à mão ou no computador, não é o principal elemento a ser levado em conta. Contudo, convém organizar, da forma mais equânime possível nos grupos, os estudantes que demonstram maior afinidade e gosto pelo desenho, especialmente se for feita a opção de criar as tiras à mão. É, ainda, importante convidar o professor de Arte para que ele possa atuar mais ativamente na orientação do trabalho nesse momento, caso já não seja o professor líder do projeto.

### Pensando e conversando 2

Nesta seção, os estudantes vão refletir sobre as características de um documentário por meio da leitura de sinopses de produções desse gênero. Terão contato, ainda, com um trecho curto do roteiro de *Ilha das Flores*, que poderá ser bastante útil para a elaboração do roteiro do documentário a ser produzido pelos estudantes. Ainda, ao final da etapa, eles assistirão a um documentário de curta duração.

Caso seja possível e considere conveniente, sugerimos que o documentário exibido, conforme orientação na **questão 6**, seja o já mencionado *Ilha das Flores*. Trata-se de um audiovisual cuja qualidade é atestada por inúmeras críticas elogiosas e prêmios. Além disso, ele se mostra adequado aos propósitos desta etapa do projeto uma vez que se trata de um filme de curta duração de cujo roteiro se extraiu o fragmento utilizado anteriormente na seção. Isso tende a facilitar a construção de conhecimento acerca de ambos os gêneros – documentário e roteiro –, o que será de suma importância para a elaboração do produto final deste projeto. Caso não seja possível a exibição de *Ilha das Flores*, sugerimos a escolha de outro documentário curto que aborde algum tema interessante para os estudantes e que seja compatível com sua faixa etária.

## Etapa 3

Esta etapa tem o objetivo de organizar e dividir as tarefas em um cronograma para a realização do documentário. A preparação do cronograma visa a garantir a realização do

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

Richmond

projeto dentro do período previsto. É importante que as decisões com relação tanto à organização e à divisão das tarefas quanto à elaboração do cronograma sejam tomadas coletivamente, para que os estudantes percebam que são parte do processo e que sua participação na realização das tarefas é essencial para o produto final. Além disso, pode ser interessante acompanhar mais de perto a divisão de tarefas, com o intuito de evitar que alguns estudantes tenham participação reduzida, enquanto outros fiquem sobrecarregados (independentemente da eventual inclinação de alguns a centralizar e a controlar o trabalho).

É possível inverter as **Etapas 2** e **3**, caso a turma já tenha considerável conhecimento prévio sobre o tema do projeto. Assim, a organização já seria feita no início do seu desenvolvimento e a **Etapa 2** poderia avançar na reflexão e na preparação do produto final.

## Etapa 4

Nesta etapa, o objetivo é refletir criticamente sobre relações entre *bullying* e sofrimento psíquico na escola por meio da leitura de textos verbais, visuais e verbo-visuais. A ênfase de cada seção passeia por um dos componentes do campo linguagens, sem prejuízo da abordagem integradora proposta no projeto.

### Pensando e realizando 1

Nesta seção, os estudantes devem perceber que o *bullying* está associado a formas de agressão intencionais, repetidas e sem motivação evidente. Discutem-se também as diferenças entre o *bullying* e uma brincadeira aceitável. Essa é a polêmica central debatida na seção. Para desenvolver o debate e garantir a escuta e o respeito às diferentes opiniões, sua mediação, professor/a, é muito importante, pois contribui para o pluralismo de ideias. Essa mediação deve, no entanto, contribuir para que os estudantes percebam que é importante tratar a questão com seriedade e responsabilidade e que, quando uma das partes demonstra descontentamento, sentindo-se humilhada ou agredida com a suposta brincadeira, é porque não se trata, de fato, de uma brincadeira.

À discussão segue-se a sugestão de elaboração das partes de um roteiro a ser transformado coletivamente em um documentário, sendo desejável a participação ativa do professor de Língua Portuguesa na orientação da tarefa. Caso ele não seja o professor líder do projeto, é conveniente convidá-lo a participar mais ativamente desse momento.

Se os estudantes não tiverem contato com roteiros ou relatarem dificuldades de compreensão do gênero, sugere-se apresentar mais exemplos ou orientá-los a pesquisar exemplos de roteiro na internet.

### Pensando e realizando 2

Nesta seção, os estudantes terão contato com textos em língua inglesa. Por isso, se você não é professor desse componente curricular, é importante convidar o docente da disciplina a participar desse momento.

A leitura dos cartazes pode ajudar os estudantes na leitura do texto que é apresentado em seguida. Esse é um bom momento para conversar com eles sobre como o uso do conhecimento prévio e do levantamento de hipóteses sobre o texto pode contribuir para a leitura.

Ao final, encontram-se informações sobre o gênero sinopse. Convém, ainda, estimular os estudantes a refletir sobre como a sinopse do documentário que irão produzir pode contribuir para o desenvolvimento do roteiro que está sendo escrito por eles.

### Pensando e realizando 3

As relações entre *bullying*, corpo e desempenho em atividades físicas são discutidas nesta seção. Por isso, a participação do professor de Educação Física é fortemente recomendada nesse momento. Caso ele não seja o professor líder do projeto, sugerimos que seja convidado e participe de maneira mais ativa das atividades propostas.

Para orientar os estudantes na **questão 5**, em que eles criarão um jogo *antibullying* com atividades corporais, pode-se mencionar o frescobol como exemplo. Trata-se de um esporte de praia praticado geralmente por dois jogadores que se utilizam de uma raquete de madeira cada um, tendo como objetivo manter uma bola de borracha em movimento no ar, indo de uma raquete à outra, sem cair na areia. No frescobol, não há pontos, vencedores ou vencidos. O ideal é que o jogo criado pelos estudantes tenha um espírito semelhante a esse.

Ao final da seção, os estudantes produzirão mais uma parte do roteiro para o documentário, motivo pelo qual a participação do professor de Língua Portuguesa também é conveniente. Caso seja possível, recomenda-se que os dois docentes trabalhem em conjunto.

### Pensando e realizando 4

Nesta seção, o estudante é levado a refletir sobre o potencial transformador da arte no enfrentamento da violência e na superação do sentimento de opressão. O documentário é visto como um trabalho artístico que, além de fornecer informações, é uma forma de expressão artística. Caso o professor de Arte não seja o líder desse projeto, recomendamos que ele seja convidado a participar das discussões que serão desenvolvidas.

Ao final dessa seção, reflete-se sobre o título do documentário da turma, com a realização de uma assembleia para que os estudantes, com autonomia, responsabilidade e respeito às diferentes opiniões, organizem-se coletivamente na tomada de decisão. Nesse momento, caso julgue pertinente, os estudantes podem procurar informações na internet sobre o que é uma assembleia, para que serve e como se organiza.

### Pensando e realizando 5

Esse momento é dedicado à reflexão sobre características dos filmes. Tal reflexão é feita de modo leve e descontraído, por meio de brincadeiras.

Professor/a, durante a realização desta seção, é importante ter em mente o valor educativo dos jogos e brincadeiras. Se, por

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

Reprodução

um lado, eles têm um caráter lúdico e, de fato, divertem a todos, quando brincamos ou jogamos também aprendemos. Desse modo, procure conduzir as atividades propostas de modo a instigar os estudantes a pensarem sobre a importância dos títulos, da caracterização dos personagens e da escolha da trilha sonora para a composição de um filme.

### Etapa 5

O objetivo desta etapa é a produção do documentário sobre *bullying* e sofrimento psíquico proposta neste projeto.

A sinopse e o roteiro elaborados são o ponto de partida para o primeiro passo. A leitura atenta e a discussão do que já foi feito permitirão que os estudantes percebam possíveis lacunas e incoerências no material que será a base para o documentário, bem como tenham maior clareza quanto às suas diferentes partes. Recomendamos, principalmente se eles ainda não se sentirem familiarizados o suficiente com as características do gênero ou tiverem dificuldade com as ações que compõem o processo de produção do filme, que pesquisem canais com dicas sobre a produção de documentários e minidocumentários e explicações sobre a criação de roteiros.

Para a execução do **passo 2**, convém convidar o professor de Arte para colaborar, orientando os estudantes nos ensaios e conscientizando-os sobre os diferentes efeitos de suas escolhas para as filmagens, como as de enquadramento e iluminação. O professor de Educação Física também pode contribuir, sobretudo com indicações sobre a movimentação corporal, no caso de cenas em que alguém da equipe apareça. Os professores de Língua Portuguesa e de Língua Inglesa também podem ser de grande ajuda, tanto para elucidar a pronúncia de palavras menos familiares como para orientar o ritmo, o tom de voz e as demais características adequadas à fala em um vídeo.

O passo seguinte é a edição do documentário. Se a opção tiver sido pelo uso de um editor de vídeos que esteja em inglês, a participação do professor dessa língua é de extrema importância. Nesse caso, porém, convém incentivar os estudantes a inferir os sentidos da maneira mais autônoma possível, por meio da utilização de conhecimento prévio, contexto e outras estratégias.

Feita a edição, o documentário produzido será publicado. Convém, nesse momento, contar com o auxílio do professor de Língua Portuguesa, para a redação do texto com informações sobre o documentário que acompanhará o vídeo, e do professor de Arte, caso os estudantes optem por criar um *thumbnail*.

É conveniente orientar os estudantes quanto à organização do evento de lançamento do documentário para que tudo ocorra sem imprevistos. Pode ser interessante organizar uma equipe para ficar mais diretamente responsável pelo evento.

Com o documentário publicado, convém orientar os estudantes a verificar as reações que aparecem na internet sobre o filme, sobretudo os comentários feitos no *vlog*. Os comentários inapropriados devem ser excluídos, e perguntas, críticas ou elogios devem ser respondidos.

### Etapa 6

Nesta etapa, objetiva-se que os estudantes avaliem o trabalho realizado e reflitam sobre as contribuições oriundas de sua participação na produção do documentário sobre *bullying* e sofrimento psíquico na escola.

Professor/a, frisamos a importância desta etapa para o projeto, que não deve ter a concretização do produto entendida como um ponto final. A reflexão sobre o processo de realização de um projeto tem uma grande potencialidade educacional. Esperamos que a reflexão acerca de seu desenvolvimento possa gerar novas questões, fomentando a aprendizagem como um processo contínuo.

## Materiais para o desenvolvimento do projeto

Ao longo do projeto, o quadro **Materiais** indica os recursos necessários para cada uma de suas etapas. Entretanto, sugerimos que eles sejam adaptados ao perfil da escola e sejam utilizados no escopo da proteção ambiental e do consumo responsável.

Para a concretização do produto final, são imprescindíveis: câmera digital e computador, *tablet* ou celular com acesso à internet. É desejável, ainda, um local ambientado para a gravação e um aplicativo de edição de vídeos.

Para as demais atividades, sempre são indicados materiais com uso de mídias digitais, bem como alternativas não tecnológicas. Os materiais necessários, além daqueles já citados acima, são: aplicativo de agenda; aparelhos de TV e de DVD; aplicativo ou página da internet de criação de tiras; aplicativo ou plataforma de compartilhamento de documentos; aplicativo ou programa de edição de imagens e texto; HD externo; *pen drive*; projetor.

Os materiais alternativos sugeridos são: caneta esferográfica; caneta hidrográfica; cartolina; cola; giz de cera; lápis; lápis de cor; papel pardo; papel sulfite; régua; tesoura; tinta e pincel.

## Cronograma

A previsão de duração do projeto é de um trimestre, porém podemos diminuir para dois meses ou aumentar para até um semestre. Estima-se cerca de 1h40min semanais de aulas para o desenvolvimento das atividades propostas, mas sugerimos que amplie a duração do projeto, caso seu tempo em sala seja menor.

Para que o projeto dure três meses, com a carga horária semanal proposta, sugerimos que algumas atividades de produção, como a realização das tiras, da sinopse e do roteiro, sejam realizadas em horário extraclasse na escola ou em casa, se houver possibilidade. Se for realizado em um bimestre, as atividades da **Etapa 4** podem ser feitas em casa e corrigidas em aula. Caso opte por realizá-lo em um semestre, recomendamos que todas essas atividades sejam realizadas em aula.

Para o desenvolvimento em três meses, sugerimos o seguinte cronograma: **Etapa 1** na primeira semana; **Etapa 2** na segunda e

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

Richmond

na terceira semanas; **Etapa 3** na quarta semana; **Etapa 4** da quinta à décima semana; **Etapa 5** na décima primeira e na décima segunda semanas; e **Etapa 6** também na décima segunda semana.

## Avaliação das aprendizagens

A seguir serão apresentados critérios gerais que se referem ao desempenho individual dos estudantes ao longo do processo, critérios relativos à realização das atividades em cada etapa e uma proposta de autoavaliação para os estudantes.

Em relação à realização das atividades em cada etapa, recomendamos considerar:

**Etapa 1:** participação e empenho dos estudantes na organização do projeto.

**Etapa 2:** leitura crítica; estabelecimento de relações entre as informações verbais e visuais; capacidade de argumentar com base em dados e fatos confiáveis; iniciativa e criatividade; posicionamento crítico em relação à prática do *bullying*.

**Etapa 3:** participação no planejamento do projeto; engajamento e iniciativa; contribuições para o cronograma e a definição das tarefas.

**Etapa 4:** leitura crítica; capacidade de argumentar com base em dados e fatos confiáveis; formulação de hipóteses; engajamento durante a pesquisa de informações sobre o tema; empenho durante a realização das atividades propostas; respeito às opiniões divergentes; capacidade de trabalho em equipe; habilidade para mediação de conflitos.

**Etapa 5:** iniciativa e criatividade; presteza na realização das atividades; atitude de cooperação; capacidade de resolução de conflitos.

**Etapa 6:** engajamento nas atividades.

### Avaliação em grupo

Para permitir que os estudantes avaliem a própria atuação e a do grupo, avançando na promoção da autonomia e do desenvolvimento do trabalho em equipe, é relevante que, ao final de cada etapa, haja um estímulo à reflexão coletiva a partir das seguintes questões:

1. Seu grupo realizou as tarefas previstas nesta etapa?
2. Todos contribuíram de maneira equânime?
3. Vocês trabalharam juntos de forma harmoniosa, mesmo em casos de discordância de opinião?
4. O que vocês mudariam no modo como o seu grupo trabalha para a próxima etapa ou para o próximo projeto?

Ao final do projeto, sugerimos a realização de debate com toda a turma para uma autoavaliação coletiva, conforme indicado no Livro do Estudante (**Etapa 6**).

### Proposta de autoavaliação

Após a finalização do projeto, sugerimos as seguintes questões para serem respondidas pelos estudantes.

1. O que você achou mais interessante neste projeto? Por quê?
2. Elaborar o documentário levou você a refletir sobre a prática do *bullying* na escola e o sofrimento decorrente dessa prática? Quais foram suas conclusões sobre o tema abordado?
3. O projeto possibilitou que você adquirisse novos conhecimentos sobre o tema? Em caso de resposta afirmativa, que conhecimentos foram esses?
4. Houve conflitos ao longo do projeto? Se houve, quais foram as estratégias adotadas para resolvê-los?
5. Você acredita que, após ter participado do projeto, se tornou uma pessoa mais tolerante e que respeita mais as diferenças? Justifique.
6. No caderno, utilize as expressões "ótimo", "muito bom", "bom" e "preciso melhorar" para avaliar o seu desempenho em cada um dos tópicos seguintes.
   a. Debates e leituras iniciais.
   b. Pesquisas para a realização do projeto.
   c. Empenho na preparação do documentário.
   d. Participação na divulgação do projeto.
7. O projeto teve o resultado que você esperava? Por quê?
8. Sua atitude ao longo do projeto foi colaborativa, solidária e respeitosa com os colegas? Explique.

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

Richmond

Projeto 5

# Um Brasil diverso: povos e comunidades tradicionais

**Produto final:** evento com instalação e *performances* sobre um povo ou uma comunidade tradicional ou sobre um bem do patrimônio cultural imaterial da região

**Gêneros discursivos:** instalação e *performance*

**Tema integrador:** diálogos culturais

**Tema desenvolvido:** povos e comunidades tradicionais e patrimônio cultural imaterial

## Introdução ao projeto: objetivos, justificativas, competências e habilidades

Professor/a,

O objetivo principal deste projeto é levar os alunos a organizarem um evento na escola com uma instalação e diversas *performances* sobre um povo ou uma comunidade tradicional ou sobre um bem do patrimônio cultural imaterial da região. Nele, aborda-se o tema integrador "diálogos culturais", contribuindo para a desconstrução, a ressignificação e a reconstrução de conceitos que valorizem a história e a cultura de povos e de comunidades minorizadas, combatendo posturas etnocêntricas, hegemônicas e discriminatórias. Portanto, expõe o diálogo entre as diferentes culturas presentes no Brasil como um ponto-chave de debate e elemento fundamental no processo educativo que visa à formação cidadã.

Por meio das atividades propostas, os estudantes devem, ao final do projeto, serem capazes de responder à questão "Como posso compreender e valorizar a importância dos povos e comunidades tradicionais e do patrimônio cultural imaterial da minha região?".

O produto final a ser elaborado pela turma busca conjugar conhecimentos produzidos por povos e comunidades tradicionais com conhecimentos escolares e juvenis e com produções das ciências humanas e sociais. Assim, pretende-se promover a reflexão crítica do jovem estudante para a manutenção e a recuperação desses conhecimentos, bem como a criatividade e a iniciativa de estudantes de diferentes perfis.

O projeto se baseia na perspectiva das pedagogias decoloniais que, segundo Walsh (2013), buscam combater práticas cristalizadas que privilegiam culturas eurocêntricas e marginalizam as demais.

No Brasil, existem leis específicas que tratam desses aspectos no âmbito escolar, a saber, a Lei 10.639/2003 (BRASIL, 2003), que torna obrigatória a introdução do ensino da história e da cultura afro-brasileira no currículo escolar, e a Lei 11.645/2008 (BRASIL, 2008), que inclui a obrigatoriedade não somente do ensino da história e da cultura afro-brasileira, mas também das populações indígenas brasileiras. Sendo assim, este projeto pretende levar o estudante a (re)pensar as manifestações étnico-culturais e os modos de produzir e viver em comunidades tradicionais, de forma crítica, criativa e propositiva.

### Objetivos do projeto e justificativa de sua pertinência

Este projeto busca, no âmbito do tema integrador, desenvolver os seguintes objetivos, seguidos da justificativa de sua pertinência.

- **Organizar um evento na escola com uma instalação e diversas *performances* sobre um povo ou uma comunidade tradicional ou sobre um bem do patrimônio cultural imaterial da região.**

As diversas manifestações culturais, bem como os modos de produção e de vivência em comunidades tradicionais, são temas que propiciam o desenvolvimento do pensamento crítico sobre a pluralidade cultural em que estamos inseridos. Segundo consta na LDB (BRASIL, 1996), no ensino de História do Brasil, devem-se considerar as contribuições da diversidade cultural e étnica para a formação do povo brasileiro, principalmente no que concerne às matrizes indígena, africana e europeia. É importante ressaltar que questões dessa natureza não são exclusivas da disciplina de História, mas atravessam outros componentes curriculares, uma vez que a consideração da diversidade étnico-racial é um dos princípios da educação brasileira (BRASIL, 1996).

Por meio do produto final e das atividades propostas ao longo do projeto, é possível estimular um processo de aprendizagem ativa, plural e cooperativo, pois, segundo Archer (2001), "observar a arte não significa 'consumi-la' passivamente, mas tornar-se parte de um mundo ao qual pertencem essa arte e esse espectador".

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

Richmond

- **Pesquisar conhecimentos produzidos por povos e comunidades tradicionais e conjugá-los com conhecimentos escolares e juvenis.**
- **Valorizar e fortalecer os povos e as comunidades tradicionais e os bens do patrimônio cultural imaterial como parte da identidade brasileira.**
- **Refletir criticamente sobre o papel do jovem na manutenção e na recuperação de povos e comunidades tradicionais e de bens do patrimônio cultural imaterial brasileiro.**

O tema do projeto, ao qual se relacionam os objetivos anteriores, justifica-se pela sua pertinência ao evidenciar questões referentes à cultura de povos e comunidades tradicionais como fundadoras da identidade brasileira. Nesse sentido, é fundamental estimular os estudantes a desenvolverem atitudes que auxiliem na manutenção e na recuperação dessas culturas e dos seus conhecimentos e práticas, reforçando atitudes e valores que visam a uma educação cidadã.

Dessa maneira, é possível não só ampliar a visibilidade da pluralidade cultural brasileira, mas também propiciar uma reflexão crítica acerca de nossa identidade e do necessário diálogo entre as diferentes culturas do país. Ressalte-se que, de acordo com a LDB (BRASIL, 1996), o desenvolvimento do pensamento crítico é uma das finalidades do Ensino Médio, o que reafirma a importância desses objetivos.

- **Mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) em sua relação com manifestações artístico-culturais contemporâneas e tradicionais.**
- **Praticar a compreensão leitora de tira, charge, capítulo introdutório de livro, poema, depoimento e verbete, entre outros textos, e a produção escrita de tira e cartaz ou postagem.**

Por meio das atividades de compreensão leitora e de produção escrita, o projeto visa a contribuir para a ampliação do letramento dos estudantes e, por consequência, estimular a reflexão crítica referente às questões levantadas nos textos lidos e produzidos. Ao considerar o texto – seja ele verbal, verbo-visual ou visual – como objeto priorizado dos estudos da área de Linguagens e suas Tecnologias, em especial para Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Arte, a compreensão e a produção textual ocupam papel central no processo de ensino-aprendizagem.

Ao trabalhar com a proposta de instalação e *performances*, o produto final articula linguagens imagéticas, verbais, artísticas e corporais, considerando as demandas das atividades que podem privilegiar e articular a palavra, a imagem e as diferentes modalidades artísticas de forma criativa e propositiva.

- **Desenvolver práticas de letramentos de reexistência ligados às culturas tradicionais.**

Os letramentos de reexistência, embora sejam um conceito elaborado inicialmente para manifestações culturais juvenis (SOUZA, 2011), evidenciam a complexidade social e histórica inerentes à natureza da linguagem. Segundo Souza (2011, p. 36), eles "contribuem para a desestabilização do que pode ser considerado como discursos já cristalizados em que as práticas validadas sociais de uso da língua são apenas as ensinadas e aprendidas na escola formal". Sendo assim, ao longo do projeto, por meio das discussões sobre povos e comunidades tradicionais ou sobre bens culturais do patrimônio imaterial da região, promove-se uma desconstrução de estereótipos e de preconceitos dirigidos a essas populações.

## Competências gerais da BNCC contempladas e a forma de sua abordagem

Este projeto contempla nove competências gerais da Educação Básica previstas pela BNCC (BRASIL, 2018), as quais estão indicadas a seguir, acompanhadas da forma de sua abordagem no projeto.

**Competência 1:** por meio da visibilidade e do (re)conhecimento dos povos e das comunidades tradicionais e dos bens culturais do patrimônio imaterial, valorizam-se saberes historicamente construídos sobre o mundo sociocultural. Dessa maneira, o enfoque na pluralidade cultural brasileira promove reflexões mais amplas, inerentes à vida humana.

**Competência 2:** ao longo do projeto, por meio de propostas de atividades relacionadas a diferentes culturas, propicia-se o desenvolvimento desta competência. As pesquisas e as discussões são elementos primordiais para a concretização do produto final. Nesse sentido, os estudantes são motivados a investigar sobre os temas que abordarão na instalação e nas *performances* e a analisá-los de maneira crítica. Além disso, a criatividade e a imaginação, em diversos aspectos, são fundamentais para o planejamento e a execução dos passos para a realização do projeto.

**Competência 3:** considerando o tema e o produto final do projeto, esta competência sustenta sua essência. A valorização e a fruição das diversas manifestações artísticas e culturais são trabalhadas ao longo do projeto. Por meio de leituras e pesquisas, as práticas diversificadas da produção artístico-cultural são evidenciadas de forma crítica. Assim, visa-se à ampliação do conhecimento acerca de manifestações artísticas e de patrimônios culturais.

**Competência 4:** em todos os momentos do projeto estimula-se a utilização de diversas linguagens – verbal (oral e escrita), visual, digital e, em especial, corporal –, seja em atividades de leitura de textos verbais, verbo-visuais ou visuais, seja na sua produção. O compartilhamento de informações e experiências construídas pelos estudantes se dá por meio de tais práticas e, principalmente, na produção da instalação e das *performances*, que se valem de linguagens artísticas.

**Competência 5:** ao longo de todo o projeto, a produção em formatos digitais e a pesquisa por meio de tecnologias digitais de informação, sempre usadas de forma crítica, são frequentes. Assim, estimula-se o acesso responsável à informação e a criação autoral dos estudantes nos âmbitos coletivo e individual.

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

Reprodução proibida

**Competência 6:** tendo em vista o tema integrador desenvolvido, esta competência é prioritária para o desenvolvimento deste projeto. O engajamento discursivo, a responsabilidade e a consciência crítica do estudante são constantes no trabalho proposto. Nesse sentido, a contribuição para o desenvolvimento do pensamento crítico ocorre por meio do contato com práticas diversificadas da produção artístico-cultural brasileira, permitindo ao estudante conhecer e valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais dos povos e das comunidades tradicionais.

**Competência 7:** o projeto estimula o trabalho coletivo e a pesquisa; sendo assim, os estudantes precisam defender seus pontos de vista utilizando argumentos consistentes e baseados em fatos, dados e informações confiáveis, o que torna esta competência prioritária no desenvolvimento do projeto. Para isso, faz-se necessária uma constante negociação entre eles, sem perder de vista o respeito e a promoção dos direitos humanos.

**Competência 9:** haja vista que a maioria das atividades é resolvida por meio do trabalho coletivo, estimula-se a cooperação, o diálogo, a empatia, o respeito à diversidade de opiniões e ao pluralismo de ideias, além da resolução de possíveis conflitos, promovendo a cultura de paz. Portanto, esse é um movimento que perpassa todo o projeto de forma prioritária, reforçando atitudes e valores na educação escolar.

**Competência 10:** ao longo do projeto, há uma preocupação com o estímulo da autonomia e da responsabilidade. Ainda, estimula-se o respeito às posições de colegas da turma durante as atividades, bem como a necessidade de elaborar uma instalação e *performances* que valorizem e deem visibilidade à multiplicidade cultural tradicional brasileira.

## Habilidades da BNCC contempladas e a forma de sua abordagem

Neste projeto, são contempladas diversas habilidades da área de Linguagens e suas Tecnologias previstas pela BNCC (BRASIL, 2018). A tabela a seguir as indica, bem como as seções e etapas em que são trabalhadas e a forma de sua abordagem.

| HABILIDADE | SEÇÃO/ETAPA | ABORDAGEM |
|---|---|---|
| (EM13LGG101) | Todas | O projeto propõe uma produção discursiva crítica, criativa e propositiva sobre povos e comunidades tradicionais e sobre bens culturais do patrimônio imaterial brasileiro. Nesse sentido, por meio de atividades de leitura de textos verbais, verbo-visuais e visuais que abordam diferentes linguagens, estimula-se a compreensão e a análise da produção e da circulação de discursos que respaldam o (re)conhecimento da pluralidade cultural tradicional no Brasil. |
| (EM13LGG102) | Todas | |
| (EM13LGG103) | Todas | |
| (EM13LGG104) | Todas | |
| (EM13LGG201) | Todas | Em todas as seções, por meio da leitura de textos diversos e da culminância do produto final, contextualizam-se e entendem-se as linguagens verbais e artísticas como parte do mundo social. Além disso, focaliza-se a linguagem corporal no planejamento e na execução da instalação e das *performances*, visando a conscientizar os estudantes de que a nossa comunicação também se dá por meio de expressões faciais, gestos e movimentos corporais diversos, aspectos fundamentais no âmbito artístico. Da mesma maneira, busca-se destacar o fato de que é essencial fomentar o convívio harmonioso, baseado no entendimento mútuo e no diálogo. Assim, estimula-se a expressão de opiniões, o pluralismo de ideias e a tomada de decisões, de modo a auxiliar a manutenção de uma sociedade democrática. |
| (EM13LGG202) | Todas | |
| (EM13LGG203) | Todas | |
| (EM13LGG204) | Todas | |
| (EM13LGG301) | Todas | O projeto é construído por meio do trabalho cooperativo dos estudantes na realização de práticas de diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais). As produções são elaboradas considerando-se a preparação da instalação e das *performances* para o evento.<br>O posicionamento crítico e argumentativo dos estudantes é incentivado em todas as atividades que envolvem textos verbais, verbo-visuais e visuais.<br>A importância dos povos e das comunidades tradicionais, bem como dos bens culturais imateriais de cada região, é a questão central do projeto. Assim, com base nos diferentes argumentos apresentados nos textos das atividades, convocam-se os estudantes ao debate ao longo de todo o projeto. |
| (EM13LGG302) | Todas | |
| (EM13LGG303) | Todas | |
| (EM13LGG305) | Todas | |
| (EM13LGG401) | Todas | Ao longo das atividades, os estudantes são estimulados a empregar diferentes linguagens, adequadas à função social da instalação e das *performances*, à situação comunicativa e aos interlocutores. Estimula-se, ainda, a análise crítica das questões históricas e culturais abordadas ao longo do projeto. |
| (EM13LGG403) | Pensando e realizando 4 (Etapa 4) | A língua inglesa está presente, principalmente, nas **questões 3** e **5** de **Pensando e realizando 4** (**Etapa 4**), na leitura do verbete de dicionário e texto explicativo de *site* educativo. Nesse sentido, além da compreensão leitora desses gêneros, a atividade promove a reunião de informações e reflexões sobre o tema integrador do projeto. |

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

Richmond

| | | |
|---|---|---|
| (EM13LGG501) | Pensando e realizando 5 (Etapa 4) e Etapa 5 | Em **Pensando realizando 5** (**Etapa 4**), há uma proposta de atividade que exercita o movimento/a linguagem corporal, contribuindo com a conscientização corporal necessária para o projeto que será apresentado. Na **Etapa 5**, ao longo das orientações para organização da instalação e das *performances*, a movimentação do corpo também é destacada, pois se trata de um elemento visual significativo para a construção de sentidos. |
| (EM13LGG502) | Pensando e realizando 5 (Etapa 4) e Etapa 5 | |
| (EM13LGG503) | Pensando e realizando 5 (Etapa 4) e Etapa 5 | |
| (EM13LGG601) | Todas | O projeto, como um todo, tem como objetivo a apropriação, a fruição e a apreciação de manifestações artísticas. Nesse sentido, todas as etapas trabalham, de alguma forma, questões relativas à legitimação das culturas tradicionais, bem como a reflexão crítica e a atuação de (re)existência.<br>Na **Etapa 5**, a qual orienta a realização da instalação e das *performances*, há o emprego das diferentes linguagens artísticas, principalmente dança e música. |
| (EM13LGG602) | Todas | |
| (EM13LGG603) | Etapa 5 | |
| (EM13LGG604) | Todas | |
| (EM13LGG701) | Todas | Durante o processo, estimula-se o uso de diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais visando ao desenvolvimento do projeto de forma cooperativa. Destaca-se, ainda, o estímulo ao uso das redes digitais como fontes de pesquisa para obter informações confiáveis, incentivando o debate por meio de argumentos bem fundamentados. |
| (EM13LGG703) | Todas | |
| (EM13LGG704) | Todas | |

Na tabela a seguir, estão indicadas as habilidades de Língua Portuguesa contempladas neste projeto, bem como as seções e etapas em que são trabalhadas e a forma de sua abordagem.

| HABILIDADE | SEÇÃO/ETAPA | ABORDAGEM |
|---|---|---|
| (EM13LP01) | Etapas 2, 4 e 5 | No decorrer de todo o projeto, os textos apresentados (tanto nas atividades de leitura quanto nas atividades de produção) abordam questões sobre povos e comunidades tradicionais ou bens culturais imateriais brasileiros. Neles, sempre que possível, há a inserção de indivíduos que trazem sua visão sobre o seu povo, assim respeitando e legitimando seu lugar de fala. Dessa maneira, estimula-se a percepção de que os argumentos apresentados nos textos são baseados em posicionamentos calcados nas vivências dos enunciadores. Além disso, as atividades destacam as condições de produção e o contexto socio-histórico de circulação, assim como os pontos de vista e as perspectivas assumidas e combatidas nos textos lidos. Dessa forma, a argumentação e o pensamento crítico dos estudantes com relação a esses posicionamentos ocupam papel central no desenvolvimento do projeto.<br>É possível afirmar que a interdiscursividade perpassa todo o projeto, em especial as **Etapas 2**, **3** e **4**. A importância dos povos e das comunidades tradicionais e dos bens culturais imateriais de cada região, aspecto central do projeto, está presente nas atividades que envolvem enunciados verbais, verbo-visuais e visuais com o objetivo de estimular a reflexão crítica sobre essas questões.<br>O cuidado com as informações que serão apresentadas no evento é ressaltado ao longo do projeto, por meio de atividades que solicitam pesquisas em fontes confiáveis. Assim, considerando a diversidade e o crescimento da divulgação de dados falsos ou incorretos nos meios digitais, busca-se o desenvolvimento do senso crítico dos estudantes sobre esses aspectos.<br>Em **Pensando e realizando 5** (**Etapa 4**) e na **Etapa 5**, há orientações sobre a produção das *performances* e estimula-se a conscientização corporal, especialmente no que se refere a expressões, posturas e gestos necessários para o evento.<br>Também, no decorrer do projeto, incentiva-se o uso de *software* e mídias digitais, ainda que haja indicações de alternativas não tecnológicas. Há, ainda, um incentivo a produções compartilhadas *on-line* para promover a atuação coletiva da turma no processo autoral. |
| (EM13LP03) | Etapas 2, 3 e 4 | |
| (EM13LP05) | Etapas 2, 4 e 5 | |
| (EM13LP10) | Etapas 2 e 4 | |
| (EM13LP11) | Etapas 1, 2 e 4 | |
| (EM13LP12) | Etapas 1, 2 e 4 | |
| (EM13LP15) | Etapas 2 e 4 | |
| (EM13LP18) | Todas | |

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

Richmond

| | | |
|---|---|---|
| (EM13LP20) | Todas | Esta habilidade está relacionada diretamente ao produto final. Os estudantes realizarão o projeto de acordo com as atividades culturais de povos ou comunidades tradicionais de sua região, e acredita-se que este trabalho coletivo promove a descoberta de afinidades e diferenças entre eles. Assim, estimula-se também o respeito às opiniões divergentes, reforçando atitudes e valores na educação escolar e a cultura de paz. |
| (EM13LP24) | Todas | Ao longo das atividades, incita-se a reflexão sobre a atuação dos jovens no que se refere às manifestações artísticas e produções culturais. Nesse sentido, promove-se a elaboração do evento na escola, que é o produto final do projeto, por meio de atividades que abordam diversos textos, incluindo fragmentos de documentos oficiais relativos às comunidades e aos povos tradicionais brasileiros. |
| (EM13LP26) | Etapas 2 e 4 | |
| (EM13LP28) | Etapas 1, 4 e 5 | A organização do evento e a produção da instalação e das *performances* demandam estudo e pesquisas de diferentes tipos.<br>A **Etapa 1** estimula a organização dos procedimentos que serão executados nas **Etapas 4** e **5**. As orientações sobre a seleção das informações pertinentes à elaboração do produto estão presentes ao longo de todo o projeto.<br>Em dois momentos (**Etapas 2** e **4**), os estudantes são estimulados a compreender e a produzir textos que promovem a organização do estudo e a utilização de procedimentos e estratégias de leitura adequados aos objetivos das atividades. Além disso, ao envolvê-los tanto na seleção das informações que serão utilizadas para compor a instalação e as *performances* quanto na avaliação dos resultados, pretende-se contribuir com a construção do pensamento crítico dos estudantes no que diz respeito às informações coletadas e ao desempenho de cada um no projeto. |
| (EM13LP30) | Etapas 1, 2 e 4 | |
| (EM13LP32) | Etapa 4 | |
| (EM13LP47) | Todas, em especial a Etapa 5 | Esta habilidade está diretamente relacionada ao produto final do projeto, em que se estimula a inserção dos estudantes em práticas culturais tradicionais diversas por meio da instalação e das *performances* a serem apresentadas no evento. |

## Relação entre objetivos, competências e habilidades

Este projeto busca organizar na escola uma instalação e *performances* sobre povos e comunidades tradicionais ou sobre bens culturais do patrimônio imaterial da região de forma crítica, criativa e propositiva. Dessa forma, mobiliza diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) em relação às manifestações artístico-culturais contemporâneas e às culturas tradicionais, contribuindo para a ampliação dos multiletramentos no espaço escolar. Sendo uma das noções que fundamenta teórico-metodologicamente esta obra, os multiletramentos pressupõem a multimodalidade e a multiculturalidade como inerentes às sociedades contemporâneas, sendo sua presença na educação, portanto, fundamental. Justamente pelo fato de haver uma multiplicidade cultural em nosso país, este projeto visa a favorecer o diálogo, a ampliação e a valorização desses povos e comunidades, bem como do patrimônio cultural imaterial brasileiro. Nesse sentido, estimula-se a reflexão sobre o papel do jovem na manutenção e na recuperação de povos e comunidades tradicionais e de bens culturais imateriais. O produto final é elaborado por meio de tarefas, leituras e atividades que levam os estudantes a desenvolverem, conjuntamente, diversas competências e habilidades, sempre ancorados na concepção de linguagem como diálogo e como discurso (BAKHTIN, 2003).

A seguir, estão destacadas as relações entre os objetivos do projeto e as competências e habilidades contempladas por ele. Convém ressaltar que foram consideradas as competências e as habilidades com maior ênfase para alcançar cada um dos objetivos.

**Objetivo: organizar um evento na escola com uma instalação e diversas *performances* sobre um povo ou uma comunidade tradicional ou sobre um bem do patrimônio cultural imaterial da região.**

Competências gerais: 1; 3; 6.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG101); (EM13LGG102); (EM13LGG103); (EM13LGG104); (EM13LGG201); (EM13LGG202); (EM13LGG203); (EM13LGG204); (EM13LGG301); (EM13LGG302); (EM13LGG303); (EM13LGG305); (EM13LGG403); (EM13LGG501); (EM13LGG503); (EM13LGG603); (EM13LGG701); (EM13LGG703).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP12); (EM13LP15); (EM13LP18); (EM13LP20); (EM13LP47).

**Objetivo: pesquisar conhecimentos produzidos por povos e comunidades tradicionais e conjugá-los com conhecimentos escolares e juvenis.**

Competência geral: 6.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 3; 6; 7.

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

Richmond

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG101); (EM13LGG102); (EM13LGG302); (EM13LGG601); (EM13LGG602); (EM13LGG604); (EM13LGG703); (EM13LGG704).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP03); (EM13LP18); (EM13LP20); (EM13LP24).

**Objetivo: valorizar e fortalecer os povos e as comunidades tradicionais e os bens do patrimônio cultural imaterial como parte da identidade brasileira.**

Competências gerais: 2; 6.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 3; 6.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG102); (EM13LGG103); (EM13LGG303); (EM13LGG601); (EM13LGG602); (EM13LGG604).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP10); (EM13LP18); (EM13LP20); (EM13LP24); (EM13LP30).

**Objetivo: refletir criticamente sobre o papel do jovem na manutenção e na recuperação de povos e comunidades tradicionais e de bens do patrimônio cultural imaterial brasileiro.**

Competências gerais: 2; 6.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 2; 3; 5.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG102); (EM13LGG202); (EM13LGG302); (EM13LGG303); (EM13LGG502).

**Objetivo: mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) em sua relação com manifestações artístico-culturais contemporâneas e tradicionais.**

Competências gerais: 3; 4.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 2; 5; 6.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG103); (EM13LGG104); (EM13LGG201); (EM13LGG202); (EM13LGG204); (EM13LGG501); (EM13LGG602).

Habilidade de Língua Portuguesa: (EM13LP20).

**Objetivo: praticar a compreensão leitora de tira, charge, capítulo introdutório de livro, poema, depoimento e verbete, entre outros textos, e a produção escrita de tira e cartaz ou postagem.**

Competências gerais: 4; 5; 7; 9.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 2; 3; 4; 5; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG101); (EM13LGG103); (EM13LGG104); (EM13LGG201); (EM13LGG203); (EM13LGG301); (EM13LGG302); (EM13LGG303); (EM13LGG401); (EM13LGG403); (EM13LGG502); (EM13LGG703); (EM13LGG704).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01); (EM13LP03); (EM13LP05); (EM13LP11); (EM13LP12); (EM13LP15); (EM13LP18); (EM13LP26); (EM13LP28); (EM13LP32).

**Objetivo: desenvolver práticas de letramentos de reexistência ligados às culturas tradicionais.**

Competências gerais: 1; 9; 10.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 2; 4.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG101); (EM13LGG102); (EM13LGG203).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP03); (EM13LP11).

## Perfil do professor para liderar o desenvolvimento do projeto

Professor/a, pressupomos que, se você está lendo esta **Conversa entre professores**, é porque foi selecionado/a ou se dispôs a liderar a elaboração do projeto.

É bastante provável que você atue como docente de um dos componentes curriculares da área de Linguagens e suas Tecnologias, seja Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Arte, Educação Física, Língua Espanhola ou outra língua adicional oferecida em seu contexto escolar. Se, por acaso, não for professor de Língua Inglesa e não possuir proficiência leitora nessa língua, seria interessante contar com o apoio de um colega que seja professor dessa disciplina durante o trabalho com a seção **Pensando e realizando 4** (**Etapa 4**).

Pode ser um diferencial saber utilizar as mídias digitais que o projeto demanda. Caso você não saiba usá-las, se houver um professor de Informática em sua escola, ele poderá ajudá-lo nas tarefas em que as tecnologias estejam mais presentes.

Neste projeto, caso seja viável em seu contexto, recomendamos que, na medida do possível, o planejamento e a condução do trabalho não fiquem exclusivamente a cargo do professor líder. Seria relevante contar com a participação não apenas dos diferentes docentes da área de Linguagens e suas Tecnologias, com destaque para o de Arte, mas também de professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, especialmente de História e Geografia, que poderiam colaborar de forma consistente para a compreensão do tema desenvolvido no projeto.

Por fim, sugerimos que você crie ou fortaleça um vínculo com os estudantes, para que eles expressem suas opiniões e propostas para o projeto e demonstrem sua criatividade com mais liberdade, reforçando o pluralismo de ideias necessário à sociedade democrática.

## Orientações para desenvolvimento do projeto

O produto final deste projeto é a criação de um evento com instalação e *performances* sobre um povo ou uma comunidade tradicional ou sobre um bem cultural do patrimônio

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

Richmond

imaterial da região. No entanto, vale ressaltar que o trabalho não pode se ater somente à organização do evento no que se refere à logística de disposição da instalação e das *performances*. Um evento escolar dessa natureza sem conteúdo, ou seja, sem trabalhos que tematizem e discutam as questões propostas, seria, evidentemente, contraproducente. Nesse sentido, as etapas deste projeto enfocam, por meio da leitura e da produção de textos de gêneros diversos, temas que envolvem práticas de letramentos de reexistência ligados às culturas tradicionais. Segundo Souza (2011), letramentos de reexistência são um conjunto de práticas sociais da língua escrita e oral que questionam e contestam, propondo alterações tanto em maneiras de agir quanto nos espaços ratificados e legitimados da linguagem em sociedade. Com base nisso, será criado um evento que leve em consideração não somente a multiplicidade cultural brasileira, mas também a finalidade de discutir, argumentar, informar e valorizar práticas culturais tradicionais e, fundamentalmente, a ideia de que as diversas culturas brasileiras, tanto as contemporâneas quanto as tradicionais, devem dialogar no espaço educativo.

Além disso, ao longo do trabalho, apresentam-se imagens que podem ser úteis para promover uma discussão com os estudantes sobre a temática a ser abordada, o produto, os gêneros e os objetivos do projeto, permitindo, ainda, um aprofundamento da argumentação oral e escrita dos estudantes. Dessa maneira, por meio das atividades, visa-se a estimular a reflexão crítica sobre o papel do jovem na manutenção e na recuperação dessas comunidades e de suas atividades e manifestações.

As atividades e o percurso proposto nas etapas do projeto não devem ser considerados inflexíveis. Somente o docente, conhecedor das características da turma e dos saberes já acumulados anteriormente pelos estudantes, pode definir o encaminhamento e a sequenciação das atividades, etapas e seções para o desenvolvimento frutífero do projeto. Pode ser relevante considerar, ainda, as sugestões da turma tanto para um aprofundamento quanto para uma abordagem mais superficial dos tópicos propostos, em função do conhecimento prévio e das características do grupo.

## Etapa 1

O objetivo desta etapa é apresentar aos estudantes o tema do projeto, assim como orientar os passos iniciais de sua organização.

As atividades pretendem ativar o conhecimento prévio (ou construir conhecimento) dos estudantes sobre a região onde moram e estudam, sobre a diversidade da população e de suas manifestações culturais e, ainda, sobre *performances* e instalações artísticas. Estimula-se, também, a pesquisa em fontes confiáveis e a criação de uma pasta *on-line* compartilhada com a turma e com o professor para facilitar o trabalho coletivo.

Na **questão 2**, avalie a necessidade de explicar neste momento, caso os estudantes não possam pesquisar, que o Decreto 6.040/2007 define povos e comunidades tradicionais (ver **Etapa 2**, **Pensando e conversando 2**, **questão 1**) e o Decreto 8.750/2016 lista 28 agrupamentos de povos e comunidades que fazem parte do Conselho Nacional dos Povos e Comunidades Tradicionais (ver **Etapa 2**, **Pensando e conversando 2**, **questão 2**).

Na **questão 4**, caso a turma não consiga pesquisar, pode ser necessário explicar que instalações e *performances* são manifestações artísticas contemporâneas; a *performance* combina fundamentalmente teatro, artes visuais e música, e a instalação usa artes visuais e diversos materiais em um espaço que, em geral, permite a participação ativa do público.

Nesta etapa aparece a primeira sugestão, que se repete ao longo do projeto, de uso de computadores, *tablets* e celulares em algumas atividades, se for possível no seu contexto. Com isso, amplia-se a proximidade da escola com práticas que podem levar ao pensamento computacional.

## Etapa 2

Por meio da leitura de textos verbo-visuais (tiras e charge), esta etapa dá início à reflexão sobre a necessidade de reconhecer e de valorizar as contribuições dos povos e das comunidades tradicionais, bem como de grupos sociais que os integram, como negros e indígenas, para o nosso país. Ainda, é sugerido aos estudantes que aproveitem para começar a pensar na instalação e nas *performances* que seu grupo desenvolverá para o evento na escola.

### Pensando e conversando 1

A **Etapa 2** se inicia com atividades que propõem a reflexão crítica sobre a importância do tema do projeto. Seguem-se tiras e charge questionando a falta de respeito com os povos originários no processo de invasão e colonização europeia do continente americano, abrindo a possibilidade de uma intervenção pedagógica que coopere com a desconstrução de estereótipos e de preconceitos atribuídos a essas populações.

Na **questão 3**, talvez seja pertinente comentar que se fantasiar com adereços dos povos originários (cocar, saia de penas etc.) e fazer uso de maquiagem em forma de pinturas indígenas, como faz o menino branco na tira, são práticas questionadas atualmente e que não deveriam ser incentivadas. É importante destacar que representar essas populações dessa maneira tem sido entendido como uma forma de fortalecer imagens estereotipadas, algo que não contribui para a construção de uma representação positiva desses povos e de sua cultura na escola brasileira.

Na **questão 5**, solicita-se a produção de uma tira sobre questões relacionadas aos povos e às comunidades tradicionais ou aos bens culturais do patrimônio imaterial brasileiro. Deve-se ressaltar que a tira é um gênero discursivo predominantemente argumentativo que, por vezes, é também de natureza crítica. Assim, a atenção a essas características é mais significativa que a qualidade dos desenhos, sejam eles analógicos ou digitais. Sugerimos que avalie a necessidade de reforçar que a tira a ser produzida pelos estudantes pode ter efeito de humor, mas deve ser respeitosa com os povos retratados.

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

Richmond

### Pensando e conversando 2

Com o objetivo de estimular a reflexão e o conhecimento acerca dos povos e comunidades tradicionais brasileiros e suas manifestações culturais, apresenta-se um fragmento do Decreto 6.040/2007, que institui a Política Nacional de Desenvolvimento Sustentável dos Povos e Comunidades Tradicionais.

Na **questão 1**, indicamos que uma resposta possível seria "por meio da autoidentificação". Caso considere pertinente, sugerimos que mencione aos estudantes que a Convenção 169 (OIT, 2011), da qual o Brasil é signatário, dá o direito de autoidentificação a essas populações. O Decreto 8.750/2016 (BRASIL, 2016), que institui o Conselho Nacional dos Povos e Comunidades Tradicionais, somente dá assento a 28 grupos de povos e comunidades.

Na **questão 2**, pode ser conveniente ressaltar que, apesar de tradicionais, essas comunidades não são homogêneas, ou seja, os diversos povos e comunidades podem possuir características distintas, ainda que pertençam a um mesmo grupo. Algumas dessas comunidades são apresentadas em imagens na **questão 3**.

Por sua vez, na **questão 4**, na qual se propõe a leitura de um fragmento de convenção internacional da Unesco sobre patrimônio cultural imaterial, caso considere necessário, explique aos estudantes o que é a Unesco.

Na **questão 5**, caso julgue necessário, avise à turma que explicações mais detalhadas sobre instalação e *performance* serão vistas em **Pensando e realizando 4** (**Etapa 4**).

A **questão 6** visa a uma aproximação inicial com o conhecimento da comunidade escolar sobre os povos e comunidades tradicionais ou bens do patrimônio cultural imaterial brasileiro.

## Etapa 3

Os objetivos desta etapa são a organização e a divisão das tarefas, bem como a elaboração de um cronograma que garanta a realização do projeto no período esperado. Além do planejamento da sua execução, esta etapa propõe a realização de uma pesquisa sobre a existência de povos e comunidades tradicionais ou de bens do patrimônio cultural imaterial brasileiro na região, bem como a decisão do enfoque que cada grupo deverá seguir. Ainda, neste momento, sugerimos que analise se há a necessidade de intervenção na organização dos grupos, garantindo o equilíbrio das responsabilidades entre os membros e evitando a sobrecarga de funções.

Caso a turma já tenha um bom conhecimento prévio sobre a o tema do projeto, sugerimos que avalie uma possível inversão entre as **Etapas 2** e **3**. Assim, a organização do projeto já seria feita no início do seu desenvolvimento, e a **Etapa 2** poderia ir além da ativação de conhecimento prévio e avançar na reflexão e na preparação do produto final.

## Etapa 4

Esta etapa visa à reflexão crítica e à construção de conhecimento sobre povos e comunidades tradicionais brasileiras por meio da leitura de textos verbais, visuais e verbo-visuais, integrando componentes diversos da área de Linguagens e suas Tecnologias.

### Pensando e realizando 1

O início da etapa apresenta questões que ativam o conhecimento prévio e estimulam a reflexão crítica sobre os povos originários brasileiros, preparando os estudantes para a leitura de um fragmento do capítulo introdutório do livro *Coisas de Índio*, de Daniel Munduruku (2003), escritor indígena mais prolífico do Brasil, com dezenas de obras publicadas, além de graduado em Filosofia e doutor em Educação. É importante destacar que, nessa atividade, há um indígena falando sobre os povos originários, trazendo a visão de seu próprio lugar de fala. De acordo com Ribeiro (2019, p. 69), "o lugar que ocupamos socialmente nos faz ter experiências distintas e outras perspectivas", por isso, dar voz ao indígena para falar sobre os povos originários em vez de trazer vozes de outros grupos falando sobre eles é fundamental para promover essa reflexão.

Recomendamos que o professor de Língua Portuguesa seja convidado a participar desta seção, caso já não seja o líder do projeto. O professor de Geografia também pode contribuir, especialmente na **questão 2**, que apresenta dados sobre a população indígena brasileira. O dado de 210 milhões de pessoas na população brasileira, mencionado na resposta esperada dessa questão, é uma estimativa do IBGE para o ano de 2019. Caso já tenha saído o resultado do Censo 2020 quando for usar o livro com a turma, sugerimos que atualize a informação, inclusive sobre a população indígena. Ainda na **questão 2**, **item b**, pode ser interessante informar aos estudantes que o dado apresentado na resposta da atividade consta do material mais completo e atualizado sobre as línguas no mundo (SIMONS; FENNIG, 2019). O Censo 2010 (IBGE, 2012) identificou 274 idiomas de comunidade indígenas, mas indica que seriam necessárias pesquisas linguísticas para confirmar esse dado, pois algumas línguas autodeclaradas poderiam ser, na verdade, variedades de uma mesma língua.

Na **questão 3**, **item b**, sugerimos que avalie a necessidade de discutir o conceito de literatura oral com a turma.

Na **questão 7**, a proposta de uma roda de conversa sobre o que foi abordado nas questões de compreensão leitora, além de concluir este momento do projeto, estimula o planejamento da execução do produto final. Nesse sentido, propicia-se a elaboração de argumentos e a reflexão coletiva sobre qual será o povo, a comunidade ou o bem cultural imaterial da região enfocado pelo projeto da turma. O respeito à diversidade de opiniões também deve ser reforçado nesse momento, tendo em vista a importância da convivência harmoniosa e da cultura de paz.

### Pensando e realizando 2

Neste momento, estimula-se a pesquisa e a reflexão crítica sobre comunidades quilombolas por meio de questões de

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

Richmond

compreensão leitora de gêneros diversos, especialmente de poemas, nesse caso produzidos por dois autores afrodescendentes que são referências na literatura negra brasileira: José Carlos Limeira e Conceição Evaristo. Apesar de não serem quilombolas, os autores também abordam experiências a partir de seus lugares de fala, retratando seus antepassados negros e evidenciando questões dessas comunidades que afetam não apenas quem vive nelas, mas toda a sociedade brasileira, especialmente a população negra, pelos laços históricos.

Seria interessante contar com a participação do professor de Língua Portuguesa, caso já não seja o líder do projeto, durante o trabalho com esta seção. Da mesma forma, o professor de Geografia pode contribuir, especialmente na **questão 1**, que apresenta um mapa sobre as comunidades quilombolas brasileiras.

Na **questão 4**, caso considere necessário, pode ser importante ressaltar que "Angola Janga" (Pequena Angola) era o nome pelo qual Palmares era conhecido por seus próprios moradores.

Ao finalizar a seção, seria uma boa ideia verificar na unidade escolar a possibilidade de desenvolver a atividade em um sábado letivo. Para o caso de receberem na escola alguém de uma comunidade tradicional da região, pode ser interessante, caso ache conveniente, convidar os responsáveis para participar do encontro. Pode ser um momento bastante produtivo de interação da escola com a comunidade externa, a partir do acesso a discussões que buscam valorizar e fortalecer as culturas tradicionais como parte da identidade brasileira.

### Pensando e realizando 3

As atividades desta seção permitem aos estudantes conhecer um pouco mais sobre alguns dos outros 26 povos e comunidades tradicionais mencionados no Decreto 8.750/2016, tais como caiçaras, ribeirinhos e pescadores artesanais. Por meio da leitura de imagens, de trecho de documento e de falas transcritas de integrantes desses povos e dessas comunidades, estimula-se a reflexão crítica sobre sua importância na sociedade brasileira e sobre os problemas que enfrentam atualmente. Ressaltamos aqui, mais uma vez, que é fundamental dar voz a esses povos para que eles falem sobre suas próprias vivências. Além disso, de acordo com Ribeiro (2019, p. 67), é importante entender "as condições sociais que constituem o grupo" no que diz respeito ao coletivo e ao individual. Em outras palavras, é fundamental refletir sobre a localização social desses povos por meio da visão que cada um desses grupos compartilha.

Na **questão 6**, há perguntas para a reflexão coletiva sobre a pertinência de abordar, no projeto, a situação dos jovens dos povos e comunidades tradicionais e as dificuldades enfrentadas por eles. Nesse sentido, os estudantes são estimulados a conversar entre si sobre os principais pontos discutidos até o momento para decidir a maneira mais produtiva e enriquecedora de abordar essa temática na instalação e nas *performances* que serão produzidas.

### Pensando e realizando 4

Este momento da **Etapa 4** destina-se à reflexão sobre instalações e *performances* por meio de imagens, verbete de dicionário em inglês e fragmentos de *site* educativo e de artigo. Caso não seja o professor líder do projeto, recomendamos que o docente de Língua Inglesa seja convidado para esse momento, bem como o de Arte. Eles podem ajudar na leitura dos textos em inglês que abordam linguagens artísticas presentes nas **questões 3** e **5**, assim como das legendas de imagens nas **questões 2** e **4**. Esse momento é importante para promover uma reflexão sobre como a inclusão das artes beneficia o espaço escolar, além de ressaltar o valor das manifestações das culturas tradicionais.

Na **questão 7**, estimula-se a reflexão e a discussão coletiva sobre como a instalação e a *performance* podem ressignificar o espaço da escola. Nesse sentido, destacamos que as instalações são expressões da arte contemporânea que ressignificam lugares. Caso não seja o professor líder do projeto, recomendamos que o professor de Arte seja convidado para dar orientações sobre como trabalhar com essas expressões artísticas, fazendo uso adequado do espaço e dos recursos e materiais disponíveis.

Caso seja viável em seu contexto, sugere-se apresentar vídeos de *performances* à turma, para que todos possam efetivamente compreender essa manifestação artística.

### Pensando e realizando 5

Nesta seção, as atividades buscam conscientizar os estudantes sobre a importância do trabalho corporal no desenvolvimento da *performance* que será apresentada por cada grupo. Caso não seja o professor líder do projeto, recomendamos que o docente de Educação Física seja convidado para esse momento. Ele pode ajudar nos movimentos e na linguagem corporal das atividades que serão desenvolvidas, contribuindo para a conscientização corporal necessária para o projeto que será apresentado. Recomendamos, ainda, que essas atividades sejam feitas na quadra ou no pátio da escola.

## Etapa 5

Esta etapa visa à conclusão dos trabalhos e à organização da instalação e das *performances* propostas neste projeto.

A **questão 1** concentra-se na produção da instalação e das *performances*. É importante orientar os estudantes a verificarem se os trabalhos expressam o aspecto que escolheram enfocar do povo ou da comunidade tradicional ou do bem cultural imaterial que será o tema do evento. Assim, é relevante lembrá-los de que deverão tratar dessas manifestações artísticas e culturais de maneira cuidadosa e respeitosa, para que não reforcem estereótipos.

Se possível, convide o professor de Arte, caso já não seja o líder do projeto, para orientar não somente a montagem da instalação e a conscientização dos estudantes sobre a importância da disposição da intervenção (a fim de evitar problemas no deslocamento do público), mas também a seleção ou o aproveitamento dos recursos e materiais disponíveis para a composição da *performance*. Além disso, um convite ao professor de Educação Física, caso já não seja o líder do projeto, pode ser bem oportuno para reforçar a questão da movimentação corporal e gestual própria do

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

Richmond

ato performativo. Os professores de Língua Portuguesa e de Língua Inglesa também podem participar desta etapa, caso já não sejam os professores líderes do projeto, auxiliando na elaboração de um roteiro do evento.

Sugerimos que avalie a necessidade de reforçar com a turma que o evento demanda um trabalho preciso e com critérios bem definidos. Por isso, ainda que o protagonismo seja dos estudantes, recomendamos, sempre que possível, que a organização e a divisão de tarefas envolvam também os professores da instituição. Além disso, recomendamos que verifique eventuais riscos à integridade física dos estudantes que podem vir a ser ocasionados na montagem do evento.

### Etapa 6

Esta etapa propõe uma autoavaliação coletiva do trabalho realizado, bem como a verificação sobre como o evento foi recebido e percebido pelo público da escola. Assim, ela tem como objetivo a avaliação do trabalho realizado e uma reflexão sobre ele, levando em consideração não só o produto final, mas também (e principalmente) o processo de produção. Nesse sentido, consideramos essa etapa essencial a qualquer projeto, uma vez que no processo de planejamento, elaboração, realização e reflexão sobre ele é que estão as maiores potencialidades de um projeto educativo.

## Materiais para o desenvolvimento do projeto

Ao longo do projeto, o quadro **Materiais** indica os recursos necessários para cada uma de suas etapas.

Para a concretização do produto final, são imprescindíveis espaço físico na escola e materiais para construir a instalação, além de figurinos, maquiagem e materiais cenográficos para as *performances*. Esses materiais não são previsíveis, pois vão variar conforme o trabalho desenvolvido; sugerimos que você, professor/a, esteja atento/a ao que será necessário e à viabilidade de uso desses materiais no seu contexto escolar.

É desejável uma câmera fotográfica digital ou um celular com câmera para filmar e fotografar o evento.

Há ainda, para as demais atividades, indicações de materiais com uso de mídias digitais, além de alternativas não tecnológicas. Os materiais necessários são, além daqueles já citados acima: aplicativo de agenda; aplicativo de redes sociais; aplicativo ou plataforma de compartilhamento de documentos; aplicativo ou *site* gerador de tiras; computador, *tablet* ou celular com acesso à internet; impressora; programa de edição de texto.

Os materiais alternativos sugeridos são: caneta esferográfica; caneta hidrográfica; cartolina; cola; giz de cera; jornais; lápis; lápis de cor; papel pardo; papel sulfite; pincel; régua; revistas; tesoura; tinta.

## Cronograma

A previsão de duração do projeto é de um trimestre, porém é possível diminuir para dois meses ou aumentar para até um semestre. Estima-se cerca de 1h40min semanais de aulas para o desenvolvimento das atividades propostas, mas sugerimos que amplie a duração do projeto, caso seu tempo em sala seja menor.

Para que o projeto dure três meses, com a carga horária semanal proposta, sugerimos que algumas atividades de produção, como a tira, por exemplo, sejam realizadas em horário extraclasse, na escola ou em casa, se houver possibilidade. Se for realizado em um bimestre, as atividades da **Etapa 4** podem ser feitas em casa e corrigidas em sala. Caso opte por realizá-lo em um semestre, recomendamos que todas essas atividades sejam realizadas em sala.

Sugerimos a seguinte proposta de cronograma trimestral: **Etapa 1** na primeira semana; **Etapa 2** na segunda e na terceira semanas; **Etapa 3** na quarta semana; **Etapa 4** da quinta à décima semana; **Etapa 5** na décima primeira e na décima segunda semanas; e **Etapa 6** também na décima segunda semana.

## Avaliação das aprendizagens

Para avaliar os estudantes, é recomendável analisar a maior ou menor facilidade que cada um apresenta na execução das tarefas. Para um estudante que domina as novas tecnologias, pode ser fácil iniciar a organização dos arquivos do projeto criando a pasta *on-line*, como é orientado na **questão 5** da **Etapa 1**, diferentemente do estudante que ainda não tem essa habilidade, o que também pode acontecer ao utilizar o aplicativo gerador de tiras sugerido na **questão 5** da seção **Pensando e conversando 1** (**Etapa 2**). A criação do evento é uma responsabilidade coletiva que demanda diversos procedimentos, por isso aconselhamos que as características individuais dos estudantes sejam levadas em conta.

No que se refere ao desempenho pessoal dos estudantes durante o processo, recomendamos que considere: a participação no projeto; a recepção de ideias e a comunicação com os colegas de grupo e da turma; a iniciativa para propor ideias e realizar atividades; a contribuição e o respeito; o engajamento na realização das tarefas de acordo com o cronograma.

Em relação à execução das atividades em cada etapa, sugerimos considerar:

**Etapa 1:** engajamento na organização do projeto.

**Etapa 2:** atenção na leitura; observação de imagens; argumentação fundamentada; gerenciamento de tempo e criatividade; pensamento crítico em relação aos temas abordados.

**Etapa 3:** colaboração no planejamento do projeto; contribuições para o cronograma e para a definição das tarefas.

**Etapa 4:** leitura crítica; argumentação consistente; posicionamentos bem fundamentados; respeito às opiniões divergentes; observação de imagens; resolução de problemas; reflexão crítica; reconhecimento das próprias habilidades; formulação de hipóteses.

**Etapa 5:** iniciativa e criatividade; atitude receptiva ao evento; gerenciamento de tempo na execução das atividades; atitude cooperativa.

**Etapa 6:** engajamento nas atividades.

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

Reprodução proibida

## Avaliação em grupo

Para permitir que os estudantes avaliem a própria atuação e a do grupo, avançando na promoção da autonomia e do desenvolvimento do trabalho em equipe, é relevante que ao final de cada etapa haja um estímulo à reflexão coletiva a partir das seguintes questões:

1. Seu grupo realizou as tarefas previstas nesta etapa?
2. Todos contribuíram de maneira equânime?
3. Vocês trabalharam juntos de forma harmoniosa, mesmo em casos de discordância de opinião?
4. O que vocês mudariam no modo como o seu grupo trabalha para a próxima etapa ou para o próximo projeto?

Ao final do projeto, sugerimos a realização de debate com toda a turma para uma autoavaliação coletiva, conforme indicado no Livro do Estudante (**Etapa 6**).

## Proposta de autoavaliação

Após a finalização do projeto, sugerimos que os estudantes respondam às seguintes questões.

1. Na sua opinião, o que foi mais interessante neste projeto? Por quê?
2. Na sua opinião, foi possível, com a elaboração da instalação e das *performances*, refletir sobre o papel do jovem na manutenção e na recuperação de comunidades ou manifestações culturais tradicionais? Explique.
3. O projeto permitiu aprofundar sua reflexão sobre como funciona a produção, circulação e recepção de informações sobre povos e comunidades tradicionais e bens culturais imateriais? Justifique.
4. Você acredita que ter participado do projeto ampliou seu conhecimento e reconhecimento da importância dos povos e comunidades tradicionais e dos bens culturais do patrimônio imaterial como parte da identidade brasileira? Justifique.
5. Em seu caderno, desenhe um *emoji* ( ) para seu desempenho em cada um dos seguintes tópicos:
   a. debates e leituras;
   b. pesquisas para a realização do projeto;
   c. organização do evento, da instalação e das *performances*;
   d. participação na divulgação do projeto.
6. O projeto teve o resultado que você esperava? Por quê?
7. Sua atitude ao longo do projeto foi cooperativa, solidária, respeitosa e empática com os colegas? Explique.

ISTOCKPHOTO

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

# Projeto 6 É jogando que a gente se entende!

**Produto final:** Dia da Escola Aberta a fim de compartilhar conhecimento e prática de diversos jogos
**Gêneros discursivos:** exposição oral, ficha de informação e regras de jogo
**Tema integrador:** mediação e intervenção sociocultural
**Tema desenvolvido:** jogos: história, regras e prática

## Introdução ao projeto: objetivos, justificativas, competências e habilidades

Professor/a,

O objetivo principal deste projeto é mobilizar os estudantes em uma tarefa colaborativa de organização de um evento, o Dia da Escola Aberta, com o tema "jogos". Nesse dia, que será compartilhado com as comunidades escolar e de seu entorno, haverá exposições orais e apresentação de cartazes com informações sobre diversos jogos, bem como a demonstração de suas práticas, por meio de torneios organizados com essa finalidade. Os jogos serão abordados de modo a enfatizar o seu valor como manifestação cultural e a valorizar suas contribuições para o processo educativo escolar e a vida em sociedade como um todo, especialmente no que tange à resolução de conflitos e à intervenção sociocultural para a convivência harmoniosa, buscando incentivar as condições necessárias para a cultura de paz. Assim, as atividades propostas se articulam e visam a levar os estudantes a responderem, ao final do projeto, à questão: "Como os jogos podem nos ajudar a construir uma convivência mais harmoniosa?". O tema integrador desenvolvido neste projeto corresponde ao Eixo Estruturante III, da BNCC (BRASIL, 2018), que acrescenta às ideias de mediação de conflitos e promoção de entendimento a de mobilização de conhecimentos para buscar soluções para questões e problemas identificados na comunidade. O projeto visa, portanto, a contribuir, por meio de intervenção

Richmond

sociocultural, caracterizada pelo convite à participação no Dia da Escola Aberta, com a valorização da instituição escolar pelas comunidades locais, e vice-versa, facilitando a criação ou o aprofundamento de relações harmônicas entre essas comunidades.

O produto final a ser elaborado busca desenvolver e potencializar, nos estudantes, a capacidade de mediação de conflitos e de intervenção na sociedade em que vivem, o que decorrerá de todo o processo de trabalho do projeto. Esse processo se caracteriza pela orientação para o trabalho em grupo e para a tomada coletiva de decisões, que inclui a escolha dos jogos a serem apresentados como parte do produto final do projeto e que cria condições favoráveis tanto ao surgimento e à explicitação de opiniões divergentes quanto à necessidade de encontrar soluções negociadas para essas situações. Assim, o desenvolvimento da capacidade de mediação impõe-se aos estudantes durante todo o processo como fator essencial à conclusão bem-sucedida do projeto, com um produto final caracterizado por uma intervenção no ambiente escolar com reflexos na comunidade que habita seu entorno, cuja relação com a escola tende a se tornar mais harmoniosa quando esta se abre para recebê-la em um evento como o proposto.

Espera-se, portanto, que, ao final do trabalho, os estudantes se sintam mais bem preparados para intervir no meio em que vivem e mediar conflitos, de modo a contribuir com a construção de uma convivência marcada pelo respeito ao outro no ambiente escolar, no seu entorno e também em outros ambientes.

Além disso, a discussão sobre a importância dos jogos será trazida ao debate, propiciando uma reflexão sobre seus benefícios e sobre seus possíveis aspectos negativos. Há, portanto, uma perspectiva crítica e criativa, que poderá ser empregada pelo estudante em outras situações vivenciadas por ele, evidenciando o caráter formativo do projeto.

## Objetivos do projeto e justificativa de sua pertinência

Este projeto busca, no âmbito do tema integrador, desenvolver os seguintes objetivos, seguidos da justificativa de sua pertinência.

- **Organizar o Dia da Escola Aberta, com apresentações sobre a história e as regras de diversos jogos, seguidas de torneios de demonstração.**

A realização do Dia da Escola Aberta, organizado de forma colaborativa e crítica, contribui para o desenvolvimento da autonomia e do protagonismo dos estudantes, seja em relação ao aprofundamento de conhecimentos, seja em relação ao planejamento e à tomada coletiva de decisões.

Os jogos, que são o tema desse evento, existem desde a Antiguidade e são um potente recurso educativo. Eles impactam fortemente a aprendizagem do estudante, promovem sua participação e estimulam a negociação e o debate, além de favorecerem a aprendizagem significativa e desenvolverem habilidades como criatividade, pensamento lógico e resolução de problemas.

Por meio dos jogos, os estudantes envolvem-se em atividades que, muitas vezes, valorizam suas experiências, fantasias e desejos, criam oportunidades para seu desenvolvimento físico, moral, intelectual e emocional e promovem a formação de uma consciência social, crítica, criativa, solidária e democrática.

Desse modo, as atividades desenvolvidas ao longo do projeto, e que culminam na concretização do Dia da Escola Aberta, promovem não só a prática de diversos jogos, mas também a reflexão sobre eles.

- **Mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas), a fim de participar de jogos e valorizá-los como manifestações culturais.**
- **Conhecer-se, apreciar-se e cuidar da saúde física e emocional, reconhecendo as próprias emoções e as dos outros, negociando conflitos de forma empática, respeitosa e com autocrítica.**

Estes objetivos dialogam de forma mais direta com o tema do projeto. Como argumenta Huizinga (1971), os jogos são uma ferramenta de cultura e envolvem a busca de expressão e emoção artística.

De acordo com a Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar (PeNSE) realizada em 2015 (IBGE, 2016), há, por um lado, a valorização entre os jovens de hábitos de lazer relacionados a *videogames*, computadores e jogos eletrônicos e, por outro lado, um menor investimento deles em práticas físicas. Por essa razão, o projeto pode contribuir para uma reflexão sobre as vantagens e as desvantagens desses tipos de jogos, bem como estimular os estudantes à prática de atividades físicas, uma vez que jogos que envolvem habilidades corporais também são contemplados no projeto.

A mediação de conflitos, a promoção de entendimentos e a implementação de solução para os problemas identificados são necessárias para o estabelecimento de uma convivência harmoniosa. Para que essa convivência harmoniosa ocorra, é imprescindível que todo o processo de negociação se dê de forma respeitosa e ética. Ao longo tanto da realização das atividades do projeto quanto da organização e realização do Dia da Escola Aberta, os estudantes precisarão, de forma colaborativa e mediando os conflitos que venham a ocorrer, mobilizar diferentes linguagens e argumentar com vistas à intervenção sociocultural, caracterizada pela produção do produto final.

- **Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis durante todo o processo de negociação e tomada de decisões, visando à produção das atividades do Dia da Escola Aberta.**

A argumentação é central em uma das competências gerais estabelecidas pela BNCC (BRASIL, 2018). Tal competência deve ser desenvolvida durante a Educação Básica com vistas ao pleno exercício da cidadania e à preparação para o mundo do trabalho.

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

Reimpr

Ao longo das atividades e da concretização do produto final, os estudantes são estimulados a discutirem em duplas, em grupos ou com toda a turma, a tomarem decisões em conjunto, a exporem suas opiniões e a ouvirem as dos colegas. Tais ações, realizadas de modo sistemático ao longo do projeto, favorecem o desenvolvimento da capacidade de argumentar de forma ética e respeitosa para defender os próprios pontos de vista.

- **Praticar a compreensão leitora de tira, meme, infográfico, artigo informativo, trecho de livro, cartaz, ficha de informação e regras de jogo, entre outros, e a produção de exposição oral, ficha de informação e regras de jogo.**

O texto, seja ele verbal, visual ou verbo-visual, ocupa um papel central nos estudos da área de Linguagens e suas Tecnologias, especialmente para Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Arte. Dessa forma, as atividades de compreensão e produção textual presentes no projeto favorecem o letramento dos estudantes e, consequentemente, a reflexão crítica com relação aos temas abordados nos textos lidos e produzidos.

A intervenção sociocultural, caracterizada pela construção do produto final, o Dia da Escola Aberta, requer a integração de linguagens diversas – verbais, artísticas, corporais e imagéticas – e estimula o trabalho colaborativo, a mediação de conflitos e o respeito às diferenças.

## Competências gerais da BNCC contempladas e a forma de sua abordagem

Este projeto contempla nove competências gerais da Educação Básica previstas pela BNCC (BRASIL, 2018), as quais estão indicadas a seguir, acompanhadas de sua abordagem no trabalho proposto.

**Competência 1:** está presente no projeto nas **Etapas 2**, **4**, **5** e **6**. Os estudantes são estimulados à busca, individual e coletiva, de novos conhecimentos sobre os jogos, entendidos como manifestações culturais, e à reflexão sobre eles, de modo a fazer conexões e a poder aplicá-los na realização do Dia da Escola Aberta, com autonomia e protagonismo, mediando possíveis conflitos de maneira harmônica. São, ainda, estimulados a organizarem essas informações com vistas à elaboração do produto final, por meio do qual compartilharão tanto com seus colegas quanto com a comunidade do entorno escolar o conhecimento construído, e a procurarem soluções para os problemas que venham a ocorrer.

**Competência 2:** está presente no projeto por meio das tarefas propostas. A prática da pesquisa é necessária para a concretização do produto final. Além disso, estimula-se a reflexão em todas as etapas do projeto. Os estudantes são motivados a investigarem os jogos que serão objeto das apresentações e dos torneios do Dia da Escola Aberta. As atividades culminam com a concretização do produto final e requerem leitura, imaginação e criatividade dos estudantes.

**Competência 3:** é contemplada ao longo de todo o projeto, uma vez que os jogos são abordados como manifestações culturais. Está presente de forma mais explícita na seção **Pensando e realizando 4** (**Etapa 4**), na qual se propõem aos estudantes a reflexão sobre a relação entre os jogos e as artes, em especial a música, a dança e o teatro, e a vivência de práticas corporais que se associam à prática de jogos.

**Competência 4:** ao longo do projeto são propostas atividades que envolvem a expressão corporal e a leitura e escrita de textos. Elas requerem dos estudantes a capacidade de compreender a utilização de diversas linguagens, com destaque para a verbal (oral e escrita), a visual e a corporal. Por meio delas, principalmente na produção do Dia da Escola Aberta (intervenção sociocultural no ambiente escolar e nas comunidades do entorno), ocorre a troca de informações e experiências dos estudantes, com vistas à comunicação e ao entendimento mútuo. A escuta e o debate, bem como a mediação dos conflitos, também são estimulados.

**Competência 5:** as tecnologias digitais de informação são necessárias para criação da pasta compartilhada na **Etapa 1** e para a confecção de documentos relativos ao projeto ao longo de todo o processo. São necessárias, ainda, para a pesquisa sobre os jogos escolhidos, para a realização das atividades propostas e a preparação da exposição do Dia da Escola Aberta. Durante essas atividades, os estudantes devem utilizar as tecnologias com autonomia, de forma ética e criativa.

**Competência 7:** esta é uma competência prioritária no projeto e constitui um de seus objetivos. Em todas as etapas do projeto, o trabalho é realizado coletivamente, o que requer dos estudantes a negociação e a mediação de eventuais conflitos. Para tanto, é necessário opinar e defender seu ponto de vista com argumentos consistentes, sempre com ética e respeito.

**Competência 8:** esta competência constitui um dos objetivos do projeto, que valoriza o cuidado com a saúde física e emocional. Ao longo das atividades e, principalmente, durante a organização e a realização do Dia da Escola Aberta, promovem-se a autoestima e a autoconfiança dos estudantes. Além disso, incentiva-se a vivência de atividades que envolvem o movimento e trabalham a consciência corporal, o que promove o bem-estar e o cuidado com a saúde física. Na seção **Pensando e realizando 3** (**Etapa 4**), destaca-se a importância da prática de jogos, com ênfase nos jogos cooperativos, e é retomada a reflexão, já iniciada na **Etapa 2**, sobre os sentidos da vitória, as diversas reações que se pode ter em uma derrota e os pontos positivos e negativos da competitividade.

**Competência 9:** esta é outra competência prioritária no projeto. A colaboração, o diálogo, o respeito às opiniões divergentes e a resolução de eventuais conflitos são constantemente estimulados ao longo da realização das atividades. Essas habilidades, necessárias para o estabelecimento de relações respeitosas, para o cultivo da empatia e para a promoção de uma cultura de paz, são requeridas continuamente durante a realização das atividades e em seu produto final, desenvolvido por meio do trabalho colaborativo.

**Competência 10:** esta é mais uma competência prioritária e está presente ao longo de todo o projeto. Por meio das diversas atividades propostas e da concretização do produto final, promovem-se a autonomia e a autoestima dos estudantes, que são estimulados a agirem pessoal e coletivamente, com flexibilidade, responsabilidade e respeito aos diferentes pontos de vista.

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

Reimpressão

## Habilidades da BNCC contempladas e a forma de sua abordagem

Neste projeto, são contempladas diversas habilidades da área de Linguagens e suas Tecnologias previstas pela BNCC (BRASIL, 2018). Na tabela a seguir, elas estão indicadas, bem como as seções e etapas em que são trabalhadas e a forma de sua abordagem.

| HABILIDADE | SEÇÃO/ETAPA | ABORDAGEM |
|---|---|---|
| (EM13LGG101) | Todas | Os processos de produção e circulação do discurso, embora presentes em todas as etapas, são abordados de modo específico na **Etapa 1**. A compreensão e a análise de diferentes discursos são estimuladas em todas as etapas do projeto, em atividades de leitura de textos verbais, visuais e verbo-visuais e na preparação do Dia da Escola Aberta. |
| (EM13LGG103) | Todas | |
| (EM13LGG104) | Todas | |
| (EM13LGG201) | Etapas 2, 4 e 5 | Observa-se a presença das linguagens verbal, artística e corporal em todas as etapas do projeto. Elas são mobilizadas de forma contextualizada, por meio da leitura e da produção de diversos textos, da prática de jogos e da preparação e realização do Dia da Escola Aberta. Para além da linguagem corporal, que é utilizada espontaneamente nas interações durante o trabalho coletivo na realização das atividades, o posicionamento corporal é focalizado no planejamento e na execução das apresentações sobre os jogos escolhidos para o produto final e, principalmente, nas práticas de jogos sugeridas ao longo do projeto e nos torneios propostos para o produto final. |
| (EM13LGG203) | Pensando e conversando 2 (Etapa 2) | |
| (EM13LGG204) | Todas | Promovem-se, ainda, a expressão de opiniões e a tomada de decisões em conjunto, bem como a reflexão sobre o fato de que, ao fazê-lo por meio das diferentes linguagens, deve-se buscar o convívio harmonioso, pautado no diálogo, na resolução de conflitos e no entendimento mútuo. |
| (EM13LGG301) | Todas | Neste projeto, os estudantes são convocados a se posicionarem criticamente em relação aos textos propostos nas atividades, sejam eles verbais, verbo-visuais ou visuais, e às visões de mundo neles presentes. Eles são chamados a discutirem os diferentes tipos de jogos e sua importância e aspectos como os sentidos da vitória, a necessidade de manterem uma atitude equilibrada em relação à derrota, os pontos negativos e positivos da competitividade e as funções sociais da prática de jogos. Desse modo, promove-se o debate com base em diferentes argumentos, presentes nos textos das atividades ou oriundos da experiência dos estudantes, que é valorizada ao longo de todo o projeto.<br><br>A organização e a realização do Dia da Escola Aberta representam uma prática de linguagem que possibilita a atuação colaborativa dos estudantes, que exercem seu protagonismo, planejando e executando essa intervenção sociocultural, e se engajam na tomada de decisões, na resolução de problemas e na mediação de conflitos, desenvolvendo a responsabilidade e a cidadania. |
| (EM13LGG302) | Todas | |
| (EM13LGG303) | Todas | |
| (EM13LGG304) | Etapas 4 e 5 | |
| (EM13LGG305) | Todas | |
| (EM13LGG402) | Etapas 2 e 5 | A produção de textos em diferentes gêneros discursivos requer dos estudantes a escolha da variedade e do estilo de língua mais adequado, levando em consideração a situação comunicativa e seus interlocutores.<br><br>A língua inglesa está presente na seção **Pensando e realizando 2** (**Etapa 4**), nos textos que compõem as atividades de leitura da seção. Os estudantes são incentivados a associarem o tema e o conteúdo dos textos da seção com algumas imagens de jogos de RPG, bem como a relacioná-los às suas experiências de vida e a posicionarem-se em relação a eles. |
| (EM13LGG403) | Pensando e realizando 2 (Etapa 4) | |
| (EM13LGG501) | Etapas 4 e 5 | O projeto se propõe a aprofundar a compreensão do estudante acerca da presença de práticas corporais em sua vida e na sociedade e a valorizar a vivência dessas práticas por meio da reflexão sobre preferências, valores, preconceitos e estereótipos relacionados às práticas corporais.<br><br>Isso ocorre de modo mais específico tanto por meio de leitura e discussão de textos sobre diversos tipos de jogos quanto pelas contribuições dos estudantes com relatos de suas experiências e vivências e pela prática propriamente dita desses jogos, tanto em atividades propostas nas **Etapas 2** e **4** como na apresentação dos jogos escolhidos e nos torneios do Dia da Escola Aberta, na **Etapa 5**.<br><br>O resultado das discussões, do compartilhamento de experiências e das práticas se materializa na concretização do produto final, que aborda o tema em questão de forma ética e livre de preconceitos ou estereótipos, respeitando os direitos humanos e os valores democráticos. |
| (EM13LGG502) | Pensando e conversando 2 (Etapa 2) e Etapa 4 | |
| (EM13LGG503) | Etapas 4 e 5 | |

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

Richmond

| | | |
|---|---|---|
| (EM13LGG601) | Pensando e realizando 4 (Etapa 4) | Na seção **Pensando e realizando 4** (**Etapa 4**), propõe-se uma aproximação entre a prática de jogos e as artes, em especial a música, a dança e o teatro, por meio da análise de imagens e de textos verbo-visuais. Além disso, a prática do jogo, compreendido como uma manifestação cultural, é proposta tanto nessa seção como em **Pensando e realizando 5** (da mesma etapa) e na **Etapa 5**. |
| (EM13LGG602) | Pensando e realizando 5 (Etapa 4) e Etapa 5 | |
| (EM13LGG701) | Etapas 1, 3 e 4 | As TDIC estão presentes na **Etapa 1**, na qual é criada uma pasta compartilhada e um arquivo *on-line*; na **Etapa 3**, com a criação de uma agenda *on-line* para a organização do cronograma; e na **Etapa 4**, nos momentos em que os estudantes precisam fazer uso da internet para pesquisas sobre os diferentes jogos. As atividades propõem o uso ético, criativo e responsável dessas tecnologias e buscam contribuir para o desenvolvimento do pensamento computacional. |
| (EM13LGG703) | Etapas 1, 2, 3 e 4 | |
| (EM13LGG704) | Etapas 2 e 4 | |

Na tabela a seguir, estão indicadas as habilidades de Língua Portuguesa contempladas neste projeto, bem como as seções e etapas em que são trabalhadas e a forma de sua abordagem.

| HABILIDADE | SEÇÃO/ETAPA | ABORDAGEM |
|---|---|---|
| (EM13LP01) | Etapas 2, 4 e 5 | Ao longo do projeto, são abordados elementos relativos aos processos de produção de textos e ao contexto de circulação, tanto em atividades de leitura como de elaboração. Estimula-se a leitura ativa e crítica, em que os estudantes são convidados a analisarem os posicionamentos assumidos nos textos lidos e a opinarem sobre eles.<br>A interdiscursividade perpassa todo o projeto, uma vez que todos os textos propostos, sejam eles verbais, visuais ou verbo-visuais, contribuem para a exploração e o debate em torno de um mesmo tema: os jogos.<br>Para a realização das atividades de escrita da ficha de informação e das regras do jogo e para a preparação e apresentação da exposição oral para o Dia da Escola Aberta, os estudantes precisam selecionar informações confiáveis, com base em pesquisa em diversas fontes. Por meio dessas atividades, estimula-se a prática de produção de textos escritos. A prática da oralidade é igualmente estimulada, sobretudo na apresentação oral sobre os jogos escolhidos, no Dia da Escola Aberta. Por fim, o uso de *softwares* de edição e de ambientes colaborativos para a organização do produto final é estimulado, promovendo a autonomia e o protagonismo dos estudantes. |
| (EM13LP03) | Todas | |
| (EM13LP05) | Etapa 4 | |
| (EM13LP11) | Etapas 2 e 4 | |
| (EM13LP12) | Etapas 2 e 4 | |
| (EM13LP15) | Etapas 2 e 4 | |
| (EM13LP16) | Etapa 5 | |
| (EM13LP18) | Etapas 1, 2, 3 e 4 | |
| (EM13LP20) | Etapa 1 e Pensando e conversando 1 (Etapa 2) | Na **Etapa 1**, os estudantes são convidados a se expressarem a respeito de jogos e a falarem sobre aqueles de que mais gostam bem como sobre os de que não gostam. Na seção **Pensando e conversando 1** (**Etapa 2**), sugere-se que a escolha do jogo de tabuleiro para integrar o produto final, o que levará à produção textual, seja feita a partir dos gostos e interesses dos estudantes. |
| (EM13LP32) | Etapas 1, 2 e 4 | A preparação do Dia da Escola Aberta, assim como a produção da exposição oral, da ficha de informação e das regras do jogo demandam estudo e pesquisa. A organização dos procedimentos para a concretização do produto final ocorre nas **Etapas 1** e **4**. Já sua execução ocorre nas **Etapas 2**, **4** e, sobretudo, **5**. Na **Etapa 6**, sugere-se aos estudantes a realização de uma enquete junto à comunidade escolar para avaliação do produto final. |
| (EM13LP33) | Etapa 6 | |
| (EM13LP34) | Etapas 2 e 5 | |
| (EM13LP35) | Etapa 5 | |

## Relação entre objetivos, competências e habilidades

Do ponto de vista teórico-metodológico, esta obra se apoia sobre os pressupostos do dialogismo, que considera que a linguagem em uso está sempre inserida em um fluxo responsivo. Isso significa que todo enunciado faz parte de um diálogo incessante com os enunciados que o precederam e com os que serão gerados a partir da contrapalavra do interlocutor a que se orienta. O tema integrador deste projeto assume um caráter dialógico não apenas por se tratar de uma proposta de mediação, mas também por ser uma proposta de intervenção, o que pressupõe um entendimento das linguagens como ação discursiva, capaz de modificar o contexto em que se insere.

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

Richmond

Este projeto propõe uma discussão sobre jogos, considerando-os práticas culturais, que surgem em determinados locais e momentos históricos e vão se transformando ao longo do tempo e do contato com outras culturas. Busca, também, contribuir para a resolução de conflitos e para a intervenção sociocultural com o objetivo de aproximar escolas às comunidades de seu entorno, promovendo o respeito às diferenças e o diálogo e estimulando estilos de vida saudáveis e éticos. Para tanto, propõe a organização do Dia da Escola Aberta, com exposição de fichas informativas e regras de jogo, acompanhadas de apresentações orais, além da organização de torneios de demonstração dos jogos escolhidos.

A seguir, estão destacadas as relações entre os objetivos do projeto e as competências e habilidades da BNCC nele contempladas. Convém ressaltar que foram consideradas as competências e habilidades mais importantes para alcançar cada um dos objetivos. As competências gerais prioritárias dizem respeito à argumentação com base em informações confiáveis (**Competência 7**), ao exercício da empatia, do diálogo e da cooperação (**Competência 9**) e à autonomia na tomada de decisões éticas, responsáveis e com base em princípios democráticos (**Competência 10**).

**Objetivo: organizar o Dia da Escola Aberta, com apresentações sobre a história e as regras de diversos jogos, seguidas de torneios de demonstração.**

Competências gerais: 1; 2; 9; 10.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 2; 3; 4; 5.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG101); (EM13LGG104); (EM13LGG201); (EM13LGG204); (EM13LGG301); (EM13LGG304); (EM13LGG305); (EM13LGG402); (EM13LGG501); (EM13LGG502); (EM13LGG503).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP11); (EM13LP12); (EM13LP16); (EM13LP33).

**Objetivo: mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) a fim de participar de jogos e valorizá-los como manifestações culturais.**

Competências gerais: 3; 9.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 2; 3; 5; 6.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG201); (EM13LGG204); (EM13LGG301); (EM13LGG501); (EM13LGG503); (EM13LGG601); (EM13LGG602).

Habilidade de Língua Portuguesa: (EM13LP20).

**Objetivo: conhecer-se, apreciar-se e cuidar da saúde física e emocional, reconhecendo as próprias emoções e as dos outros, negociando conflitos de forma empática, respeitosa e com autocrítica.**

Competência geral: 8.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 2; 5.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG204); (EM13LGG503).

**Objetivo: argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis durante todo o processo de negociação e tomada de decisões, visando à produção do Dia da Escola Aberta.**

Competências gerais: 1; 7.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 3.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG103); (EM13LGG302); (EM13LGG303).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP05); (EM13LP11); (EM13LP12).

**Objetivo: praticar a compreensão leitora de tira, meme, infográfico, artigo informativo, trecho de livro, cartaz, ficha de informação e regras de jogo, entre outros, e a produção de exposição oral, ficha de informação e regras de jogo.**

Competências gerais: 4; 5; 7; 9.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1; 2; 3; 4; 7.

Habilidades de Linguagens e suas Tecnologias: (EM13LGG103); (EM13LGG104); (EM13LGG201); (EM13LGG203); (EM13LGG301); (EM13LGG402); (EM13LGG403); (EM13LGG701); (EM13LGG703); (EM13LGG704).

Habilidades de Língua Portuguesa: (EM13LP01); (EM13LP03); (EM13LP11); (EM13LP12); (EM13LP15); (EM13LP16); (EM13LP18); (EM13LP32); (EM13LP34); (EM13LP35).

## Perfil do professor para liderar o desenvolvimento do projeto

Professor/a,

Entendemos que, se você está lendo esta **Conversa entre professores**, é porque optou por liderar o desenvolvimento deste projeto ou foi escolhido/a para isso.

É muito provável que você seja um docente de algum dos componentes curriculares da área de Linguagens e suas Tecnologias. Caso você não seja docente de Educação Física (cuja formação seria a mais indicada para trabalhar prioritariamente em um projeto que tem jogos como tema), seria interessante contar com o apoio de um colega da área, para atuar em momentos de discussão sobre jogos e durante sua prática, especialmente no momento de realização dos torneios de demonstração.

Caso você não seja docente de Língua Inglesa e não tenha proficiência leitora nessa língua, sugerimos convidar um colega que lecione esse idioma para colaborar na seção **Pensando e realizando 2** (**Etapa 4**) e, caso os estudantes optem pelo uso de um aplicativo em inglês para a organização das tarefas, na **Etapa 3**.

O professor de Língua Portuguesa também pode ser convidado a participar, caso você já não o seja, nos momentos que requerem a produção de textos orais ou escritos.

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

Reimpressão

Conhecimentos sobre o funcionamento das mídias trabalhadas no projeto também são importantes, em especial o uso de computadores, *tablets* ou celulares com acesso à internet, plataformas de compartilhamento de documentos e aplicativo de agenda, tendo em vista o necessário desenvolvimento do pensamento computacional. Caso não possua esses conhecimentos, um colega mais familiarizado com eles pode ser convidado a cooperar com você. Se sua escola tiver um professor de Informática, ele poderá auxiliá-lo/a.

A criação ou o fortalecimento de um vínculo com os estudantes é outro ponto sugerido. Assim, eles se sentirão mais à vontade para expressarem suas opiniões e compartilharem experiências e saberes.

Recomendamos, na medida do possível, que o planejamento do trabalho não fique exclusivamente a cargo do professor líder do projeto, mas que conte com a participação de todos os professores da área de Linguagens e suas Tecnologias. Para que um planejamento coletivo como o proposto seja possível, é necessário ter clareza acerca dos objetivos que devem nortear o projeto.

Em primeiro lugar, é necessário lembrar que, ao optar pelo trabalho com projetos, estamos necessariamente buscando desenvolver a autonomia dos estudantes, bem como sua capacidade de trabalhar em equipe. Dessa forma, a ênfase deve recair sobre atividades que levem à construção de conhecimento, por meio de pesquisa e discussão coletiva, evitando a memorização e a aplicação mecânica de conteúdos desvinculados das ações necessárias à realização do projeto. Assim, deve-se ter em mente que tais atividades, decididamente mais significativas e relevantes para os estudantes, costumam levar mais tempo que as tarefas predominantes em um ensino tradicional, e isso precisa ser levado em conta no planejamento. Além disso, é preciso que os professores busquem no tema integrador (mediação e intervenção sociocultural) e no tema desenvolvido (jogos) não apenas aquilo que pode ser desenvolvido por sua disciplina, mas também os aspectos que podem propiciar pontos de contato entre a sua e uma ou mais disciplinas, inclusive de áreas não diretamente envolvidas no projeto, como Matemática e História. Por fim, é preciso que cada professor desenvolva também a própria capacidade para o trabalho coletivo, aprofundando a compreensão acerca da importância da interdisciplinaridade para a construção de um conhecimento que supere a fragmentação e o academicismo. A avaliação do desempenho dos estudantes ao final de uma etapa do projeto, bem como a decisão acerca do (re)planejamento das etapas seguintes, deve se pautar por essa perspectiva e levar em consideração o desenvolvimento do processo, mais que a aquisição de qualquer conteúdo disciplinar.

## Orientações para desenvolvimento do projeto

Ao final deste projeto, os estudantes deverão ter compartilhado com a comunidade o evento Dia da Escola Aberta, organizado por eles. Nesse dia, haverá a exposição de cartazes, exposições orais sobre diversos jogos e a realização de torneios de demonstração dos jogos escolhidos. Os estudantes deverão conduzir todo esse processo de intervenção sociocultural de maneira ética e respeitosa e procurar mediar de modo harmônico os conflitos que aparecerem ao longo da realização do projeto.

O jogo se aproxima do esporte e da brincadeira e, por esse motivo, as três noções são abordadas no projeto. A proposta não é oferecer definições prontas e acabadas de cada um desses termos, mas levar os estudantes a investigarem os pontos de contato e as distinções entre essas categorias. Para tanto, recomenda-se que sejam incentivados a decomporem as atividades lúdicas em seus traços essenciais e, então, observarem os padrões que se estabelecem nas atividades que fazem parte de cada categoria para, a partir daí, construírem suas definições. A pesquisa em diferentes fontes de informação, como *sites*, dicionários e enciclopédias, deve ser feita apenas após a realização desse esforço para solucionar o problema e servirá para confirmar ou problematizar as conclusões a que chegarem. Além disso, o projeto trata de diferentes tipos de jogos (sejam eles competitivos ou cooperativos), como os de tabuleiro, os que dependem de habilidades corporais, os tradicionais, entre outros. Discute-se a importância da inclusão das pessoas com deficiência na prática de esportes, bem como a relação entre jogo e competição. É dentro desse contexto de leitura, discussão e prática que cada grupo escolherá dois jogos para apresentar e demonstrar no Dia da Escola Aberta.

É imprescindível que, para a apresentação dos jogos escolhidos e, principalmente, para a realização dos torneios de demonstração do Dia da Escola Aberta, os estudantes possam contar com espaços apropriados para tais finalidades, bem como com o material necessário.

As etapas propostas neste projeto são precedidas pelas páginas de abertura, que já informam produto final, gêneros discursivos, tema e objetivos do projeto, além de incluírem imagens que podem ser utilizadas para uma discussão inicial com os estudantes. Vale lembrar, contudo, que as atividades e os percursos propostos nestas etapas não devem ser vistos como um roteiro inflexível, do qual os estudantes não poderiam se desviar sem que a realização projeto fosse inviabilizada. Ao contrário, é preciso ter em mente que todo bom planejamento é flexível, sendo capaz de incorporar decisões e mudanças a partir da observação atenta do desenvolvimento das atividades. Além disso, na maior parte das vezes, há mais de um caminho para solucionar uma situação-problema. Assim, convém que você, professor/a, esteja atento/a para identificar e promover ou incentivar alternativas que sejam adequadas ao grupo de estudantes e ao contexto em que estão desenvolvendo o projeto. Seu conhecimento acerca da turma e sua percepção acerca das diferenças individuais são fundamentais para definir qual é a melhor forma de encaminhar e sequenciar as atividades para a consecução do produto final.

### Etapa 1

Nesta etapa, os estudantes conhecerão o tema do projeto e darão início à sua organização.

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

Reimpressão

As atividades propostas visam a ativar o conhecimento prévio sobre o tema e a iniciar a discussão sobre este, bem como a começar a organizar as tarefas para o Dia da Escola Aberta, levando-se em consideração as condições de produção e o público-alvo do evento. Além disso, valorizam-se o diálogo, o debate de ideias e o respeito às diferentes opiniões.

Caso considere apropriado, procure auxiliar os estudantes durante a organização dos grupos, com vistas a uma composição o mais equânime possível, para que os grupos possam contar com estudantes com habilidades e interesses diversos. Além disso, sugere-se que os grupos não sejam organizados por afinidade entre os estudantes, para que eles tenham novas oportunidades de interação e possam aprender a atuar juntos, mediando os conflitos e buscando soluções coletivamente. A escolha de um integrante para atuar mais diretamente na mediação de eventuais conflitos também seria interessante e poderia ser feita pelos próprios estudantes. A solução dos possíveis desentendimentos, que costumam ocorrer durante a realização de tarefas em grupo, deve ser vista como uma atitude fundamental para que o objetivo final seja alcançado e o Dia da Escola Aberta seja efetivamente um evento resultante da cooperação e do trabalho em equipe.

## Etapa 2

Esta etapa dá continuidade à discussão sobre o tema do projeto e sua importância por meio da leitura e da reflexão sobre imagens, tiras, meme e infográficos. Promovem-se o engajamento e o protagonismo dos estudantes, com a proposta de reflexão inicial acerca da escolha dos jogos a serem abordados no Dia da Escola Aberta. Além disso discute-se a inclusão de pessoas com deficiência na prática de esportes. É imprescindível que essa discussão seja feita para despertar e/ou aprofundar o reconhecimento da diversidade como um aspecto que nos caracteriza como seres humanos, devendo ser respeitada e valorizada.

### Pensando e conversando 1

Nesta seção, são propostas atividades iniciais que visam a uma reflexão sobre a temática dos jogos por meio de textos verbo-visuais. Trata-se de textos curtos e bem-humorados que também propiciam a discussão sobre as relações entre ética e humor.

Durante o trabalho com a **questão 1**, é interessante discutir com os estudantes a importância dada por eles à vitória, os pontos negativos e positivos da competitividade e suas reações à derrota. Para acompanhar a discussão, seria interessante a presença do professor de Educação Física, que pode ser convidado, caso não seja o professor líder do projeto.

Sugere-se, ainda, a pesquisa sobre jogos de mesa, de tabuleiro e tradicionais, como procedimento essencial à posterior escolha de um dos jogos abordados no produto final. É interessante orientar os estudantes a buscarem as informações necessárias de maneira ética, por meio de fontes confiáveis e variadas.

### Pensando e conversando 2

Nesta seção, enfocam-se os esportes, promovendo um debate sobre eles e os jogos, sendo que as diferenças e semelhanças entre ambos são alvos de discussão e pesquisa. Discute-se também sua prática por pessoas com deficiência. Com base em imagens e infográficos, os estudantes refletem sobre as relações entre o verbal e o visual. Destacam-se algumas características dos infográficos, tais como a apresentação de informações relevantes sobre um tema de modo sucinto. Ao longo da seção, estimula-se a reflexão sobre a função social da prática de esportes, sobretudo para promover a inclusão e para estimular a cooperação entre pessoas e grupos, mesmo em casos de competição.

Neste momento, caso não seja o líder do projeto, o professor de Educação Física pode ser convidado para acompanhar mais de perto as discussões sobre a prática de esportes e jogos que envolvem atividade física e sobre a inclusão das pessoas com deficiência. Além disso, convém estimular os estudantes a buscarem as informações necessárias em fontes confiáveis e variadas.

## Etapa 3

Esta etapa tem o objetivo de organizar e dividir as tarefas e de estabelecer um cronograma para a realização do projeto dentro do período previsto. Sugere-se que essa organização seja feita por meio de uma agenda *on-line* colaborativa.

Avalie a necessidade de acompanhar mais de perto a divisão das tarefas pelos estudantes para assegurar que não haverá estudantes sobrecarregados (independentemente de sua eventual inclinação a centralizar e a controlar o trabalho) e outros responsáveis por poucas tarefas.

É possível inverter as **Etapas 2** e **3**, caso a turma já tenha considerável conhecimento prévio sobre o tema do projeto. Assim, a organização do projeto já seria feita no início do seu desenvolvimento e a **Etapa 2** poderia avançar na reflexão e na preparação do produto final.

## Etapa 4

Nesta etapa, os estudantes refletirão criticamente e construirão conhecimentos sobre jogos, sua história, suas regras e sua importância, por meio da leitura de textos verbais, visuais e verbo-visuais. Esses textos passearão por todos os componentes da área de Linguagens e suas Tecnologias, sem prejudicar a abordagem integradora do projeto.

### Pensando e realizando 1

Esta seção tem como tema principal as brincadeiras populares e procura refletir sobre as semelhanças e diferenças entre as noções de jogo e de brincadeira, além de discutir a importância social e cultural dessas práticas ao longo da história.

Seria bastante proveitosa a presença do professor de Educação Física no momento de discussão sobre as brincadeiras

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

Richmond

populares e sobre as semelhanças e diferenças entre o jogo e a brincadeira. Dessa forma, caso já não seja o professor líder do projeto, é interessante convidá-lo a participar dessa atividade.

### Pensando e realizando 2

Nesta seção, reflete-se sobre as contribuições que a prática de um jogo pode trazer para a vida, os estudos e o mundo do trabalho. Os textos escolhidos são trechos de livros, em inglês, sobre a prática do RPG e, por meio deles, promove-se a discussão sobre os benefícios desse tipo de jogo para a vida dos estudantes. Por fim, solicita-se a preparação coletiva de uma exposição oral sobre os jogos escolhidos pelo grupo, explicando o motivo da escolha e comentando as habilidades úteis em outras áreas da vida que esses jogos podem ajudar a desenvolver.

Na seção, há uma integração entre os componentes Língua Portuguesa e Língua Inglesa, com ênfase no segundo. Este é o motivo pelo qual recomendamos que o professor de Língua Inglesa seja convidado a conduzir esse momento de forma mais ativa, caso já não seja o professor líder do projeto.

### Pensando e realizando 3

Nesta seção, promove-se a reflexão sobre as relações entre jogos, atividades físicas, cooperação e competição. Discutem-se as implicações da competição exacerbada e a possibilidade de desenvolver a cooperação por meio de jogos. Para essa reflexão, parte-se de imagens de jogos em que a cooperação é fundamental e de um cartaz de divulgação de jogos cooperativos. Propõe-se, então, a leitura de um fragmento de texto sobre o assunto, seguido de um quadro comparativo das atitudes de omissão, cooperação e competição.

Em seguida, na **questão 4**, são apresentados aos estudantes dois jogos cooperativos e suas regras, para que escolham um deles para praticar. Nesse momento, é essencial que se reforce com os estudantes a importância de incluírem aqueles que apresentem alguma deficiência locomotora e de evitarem *bullying* em relação aos colegas que não conseguirem acompanhar os outros na corrida do jogo I ou passar o bambolê no jogo II. A participação do professor de Educação Física pode ser particularmente proveitosa tanto para a reflexão sobre a cooperação nos jogos quanto para a prática do jogo cooperativo, de forma que, caso já não se trate do professor líder do projeto, é interessante convidá-lo a participar dessa atividade.

Por fim, indica-se a elaboração de uma ficha de informações sobre os jogos escolhidos para a exposição do Dia da Escola Aberta. Para essa atividade, recomenda-se a participação do professor de Língua Portuguesa, que pode atuar com o colega de Educação Física.

### Pensando e realizando 4

As relações entre jogos, brincadeiras e artes, especialmente a música, a dança e o teatro, são o foco desta seção, em que se procura evidenciar o poder transformador da arte e dos jogos. Inicialmente, são apresentadas imagens para que os estudantes as relacionem à música e ao teatro. Em seguida, é proposta a leitura de trechos da reportagem em que um ator fala sobre um projeto de sua autoria, que relaciona a arte ao jogo, sendo a reflexão sobre essas relações estimulada na sequência.

Então, propõe-se aos estudantes a leitura de informações sobre dois jogos que dialogam com o campo das artes, para que eles escolham e pratiquem um deles. Nesse momento, seria interessante a participação conjunta dos professores de Arte e de Educação Física.

Por fim, orienta-se que os estudantes façam os preparativos necessários para a realização dos torneios, levando em conta os materiais necessários à prática dos jogos escolhidos e os locais apropriados para isso. Nesse momento, é indicado que os estudantes sejam incentivados à busca de soluções para as dificuldades que aparecerem em relação aos materiais e espaços disponíveis.

### Pensando e realizando 5

Nesta seção, apresentam-se aos estudantes alguns jogos que demandam, basicamente, lápis ou caneta e papel para a sua realização. Em seguida, propõe-se que produzam textos do gênero regras de jogo, explicando o funcionamento dos jogos escolhidos, para incluir em cartaz a ser exposto no Dia da Escola Aberta.

Sugerimos que esse momento da produção textual seja conduzido pelo professor de Língua Portuguesa, que pode ser convidado a participar, caso já não seja o professor líder do projeto.

## Etapa 5

Esta etapa visa à organização e à realização do Dia da Escola Aberta propriamente dito. É no momento da concretização dessa intervenção sociocultural que fica mais evidente o estímulo ao desenvolvimento do protagonismo, da autonomia e da mediação dos estudantes. Serão eles que farão escolhas, tomarão decisões e atuarão na elaboração dos cartazes e convites do evento, na organização adequada dos espaços escolares e dos materiais que serão utilizados, na recepção ao público do evento, no controle do tempo, nos procedimentos necessários para seu encerramento e na arrumação posterior dos espaços escolares que tenham sido utilizados.

Se possível, convide o professor de Educação Física, caso já não seja o professor líder do projeto, para participar mais ativamente desse dia, sobretudo no auxílio ao longo da realização dos torneios. Além disso, a atuação conjunta dos professores de Arte e Educação Física é interessante para orientar os ensaios das exposições, especialmente quanto ao posicionamento e à postura corporal. Convide também o professor de Língua Portuguesa para participar desta etapa, caso já não seja o professor líder do projeto, tanto para elucidar a pronúncia de palavras menos familiares como para orientar o ritmo, o tom de voz e as demais características adequadas à fala em uma exposição oral.

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

Reprodução

### Etapa 6

Esta etapa tem por objetivo a avaliação do trabalho realizado pelos estudantes. Espera-se que eles possam refletir a respeito das possibilidades de aprendizagem sobre os jogos e por meio deles, bem como a respeito das contribuições dos jogos para a construção de uma convivência mais harmoniosa. Consideramos que se trata de uma etapa essencial a qualquer projeto, tendo em vista a importância da reflexão sobre seu processo de realização. Desse modo, a confecção do produto final não pode ser vista como momento conclusivo. Todavia, a avaliação também não é exatamente um ponto-final, já que a reflexão sobre seu desenvolvimento pode gerar novas questões.

## Materiais para o desenvolvimento do projeto

O quadro **Materiais** aparece ao longo do projeto para indicar os recursos necessários para cada uma de suas etapas.

Na concretização do produto final, os materiais para os torneios deverão ser selecionados de acordo com as especificidades de cada jogo, tendo em vista as escolhas feitas pelos estudantes, sendo altamente desejável um local apropriado para a sua realização, bem como das exposições que ocorrerão. Para essa etapa, é desejável, ainda, câmera fotográfica ou celular para efetuar o registro.

Para as demais atividades do projeto, há sempre a indicação de materiais com uso de mídias digitais, bem como alternativas não tecnológicas. Os materiais tecnológicos para esse projeto são: aplicativo de agenda; aplicativo ou plataforma que permita o compartilhamento de documentos; computador, *tablet* ou celular com acesso à internet; impressora; programa de apresentação gráfica; programa de edição de texto; e projetor.

Os outros materiais sugeridos são: caderno; caneta esferográfica; caneta hidrográfica; cartolina ou papel pardo; cola; giz de cera; jornais, revistas, folhetos e outros materiais impressos; lápis; lápis de cor; papel sulfite; régua; tesoura; tinta e pincel.

## Cronograma

A previsão de duração do projeto é de um trimestre, porém é possível diminuí-la para um período menor, de dois meses, ou aumentá-la para um maior, de até um semestre. Estima-se cerca de 1h40min semanais de aulas para o desenvolvimento das atividades propostas, mas sugerimos que amplie a duração do projeto caso seu tempo em sala seja menor.

Para que o projeto dure três meses, com a carga horária semanal proposta, sugerimos que atividades como a produção da ficha de informação e das regras do jogo sejam realizadas em horário extraclasse, na escola ou em casa. Para sua realização em um semestre, recomendamos a realização dessas atividades em sala. Já para a concentração das atividades em dois meses, nossa sugestão é que as questões da **Etapa 4** sejam corrigidas e debatidas em aula, mas feitas em casa.

Para a realização em três meses, com a carga horária semanal prevista, sugerimos o seguinte cronograma: **Etapa 1** na primeira semana; **Etapa 2** na segunda e na terceira semanas; **Etapa 3** na quarta semana; **Etapa 4** da quinta à décima semana; **Etapa 5** na décima primeira e na décima segunda semanas; e **Etapa 6** também na décima segunda semana.

## Avaliação das aprendizagens

Nossa sugestão para a avaliação é que as diferenças individuais sejam consideradas e que seja observada a maior ou menor facilidade de cada estudante para executar as tarefas, de acordo com suas habilidades. Além disso, deve-se ter em mente que a organização do Dia da Escola Aberta é uma responsabilidade coletiva, que envolve diversos procedimentos e, por isso, é aconselhável que as características individuais dos estudantes sejam consideradas ao se verificar o desempenho de cada um.

Sugerimos que sejam observados, em relação ao desempenho individual dos estudantes ao longo do processo: engajamento na proposta do projeto; interação com os colegas do grupo, com a turma e com o público; iniciativa para sugerir ideias e realizar atividades; receptividade às sugestões dos colegas; atitude colaborativa e respeitosa; empenho para realizar as tarefas segundo o cronograma; protagonismo na formulação de propostas e tomada de decisões; e disposição à solução de problemas e à mediação de conflitos.

No que se refere à realização das atividades em cada etapa, sugerimos considerar:

**Etapa 1:** empenho na organização do projeto.

**Etapa 2:** observação das imagens; capacidade de estabelecimento de relações entre o verbal e o visual; leitura atenta; argumentação fundamentada; iniciativa e criatividade; respeito às diferentes opiniões.

**Etapa 3:** participação no planejamento do projeto; interação com os colegas de grupo e com a turma; protagonismo; contribuições para o cronograma e a definição das tarefas.

**Etapa 4:** leitura atenta; argumentação consistente; capacidade de reflexão; fundamentação dos posicionamentos; respeito às opiniões divergentes; observação de imagens; formulação de hipóteses.

**Etapa 5:** iniciativa e criatividade; presteza na realização das atividades; interação com os colegas do grupo e com o público; atitude de cooperação; disposição à solução de problemas e à mediação de conflitos; protagonismo, engajamento e participação no Dia da Escola Aberta, bem como na sua organização.

**Etapa 6:** engajamento e participação.

### Avaliação em grupo

A promoção da autonomia e o desenvolvimento da capacidade de trabalho em equipe são dois eixos centrais do ensino-aprendizagem por meio de projetos; portanto, a autoavaliação e a avaliação em grupo (em que os estudantes avaliam a própria

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

Reimpressão

atuação e a do grupo) são essenciais nesta proposta. Assim, sugerimos que, ao final de cada etapa, os estudantes sejam instados a refletir em conjunto sobre as seguintes questões:

1 Seu grupo realizou as tarefas previstas?

2 Todos contribuíram igualmente?

3 Vocês trabalharam bem juntos?

4 O que vocês mudariam no modo como o seu grupo trabalhou?

Ao final do projeto, sugerimos a realização de debate com toda a turma para uma autoavaliação coletiva, conforme indicado no Livro do Estudante (**Etapa 6**).

## Proposta de autoavaliação

Após a finalização do projeto, sugerimos que os estudantes respondam às seguintes questões.

1 Na sua opinião, o que foi mais interessante neste projeto? Por quê?

2 Na sua opinião, com a realização deste projeto, foi possível refletir sobre as possibilidades de aprender por meio de jogos? Explique.

3 Você acha que os jogos podem nos ajudar a construir uma convivência mais harmoniosa? Justifique.

4 Você acredita que sua participação no projeto o ajudou a ter uma postura mais respeitosa e colaborativa com relação aos colegas e a pessoas pertencentes a outras comunidades, bem como a mediar de maneira mais justa e compreensiva os conflitos de seu cotidiano? Justifique.

5 Em seu caderno, desenhe um *emoji* ( ) para seu desempenho em cada um dos seguintes tópicos:

- **a** debates e leituras.
- **b** pesquisas para a realização do projeto.
- **c** participação na divulgação do Dia da Escola Aberta.
- **d** empenho e participação na exposição específica de seu grupo.
- **e** empenho e participação ao longo da realização do torneio demonstrativo do jogo escolhido pelo seu grupo.

6 O projeto teve o resultado que você esperava? Por quê?

7 Sua atitude ao longo do projeto foi colaborativa, solidária e respeitosa com os colegas? Explique.

ISTOCKPHOTO

# Referências bibliográficas comentadas


ARAÚJO, U. F. *Temas transversais, pedagogias de projetos e mudanças na educação.* São Paulo: Summus, 2014.

ARCHER, M. *Arte contemporânea:* uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ARROYO, M. O direito a tempos-espaços de um justo e digno viver. In: MOLL, J. (Org.). *Caminhos da educação integral no Brasil:* direito a outros tempos e espaços educativos. Porto Alegre: Penso, 2012. p. 33-45.

BAGNO, M. Linguagem. In: Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Educação. Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita. *Glossário Ceale:* termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte: UFMG; FaE; Ceale, 2014. Disponível em: <http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/linguagem>. Acesso em: 2 jan. 2020.

BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal.* São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BARBOSA, A. M. O dilema das Artes no Ensino Médio no Brasil. *PÓS*, Belo Horizonte, v. 7, n. 13, p. 6-11, maio 2017.

BETTI M.; ZULIANI, L. R. Educação Física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte,* São Paulo, v. 1, n. 1, p. 73-81, 2002.

BEZERRA, A.; PORPINO, K. de O. O letramento visual como experiência estesiológica. *Holos,* Natal, ano 31, v. 3, p. 238-245, 2015.

BRACHT, V. A prática pedagógica da Educação Física: conhecimento e especificidade. In: BRACHT, V. *Educação Física e ciência:* cenas de um casamento (in)feliz. Ijuí: Unijuí, 2007.

BRACKMANN, C. *Desenvolvimento do pensamento computacional através de atividades desplugadas na Educação Básica.* 2017. Tese (Doutorado em Informática na Educação). Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

BRASIL. Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.

_____. Lei 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que altera a Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira".

_____. Decreto 6.040, de 7 de fevereiro de 2007. Institui a Política Nacional de Desenvolvimento Sustentável dos Povos e Comunidades Tradicionais. *Diário Oficial da União*, Brasília, 8 fev. 2007.

_____. Lei 11.645, de 10 de março de 2008, que altera a Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena".


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

Richmond

_____. Lei 13.185, de 6 de novembro de 2015, que institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (*Bullying*).

_____. Decreto 8.750, de 9 de maio de 2016. Institui o Conselho Nacional dos Povos e Comunidades Tradicionais. *Diário Oficial da União*, Brasília, 10 maio 2016.

_____. Lei 13.663, de 14 de maio de 2018, que altera o art. 12 da Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para incluir a promoção de medidas de conscientização, de prevenção e de combate a todos os tipos de violência, especialmente a intimidação sistemática (*bullying*) no âmbito das escolas, e estabelecer ações destinadas a promover a cultura de paz nas escolas.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais:* terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental. Língua Estrangeira. Brasília: MEC; SEF, 1998.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais:* apresentação dos temas transversais. Brasília: MEC; SEF, 1997.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica; Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão; Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica. *Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica.* Brasília: MEC; SEB; DICEI, 2013.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Conselho Nacional de Educação. *Base Nacional Comum Curricular.* Brasília: MEC; SEB, 2018.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Temas contemporâneos transversais na BNCC:* contexto histórico e pressupostos. Brasília: MEC; SEB, 2019.

CATTERALL, J. S. The Arts and the Transfer of Learning. *Critical Links:* Learning in the Arts and Student Academic and Social Development. Washington, D.C.: Arts Education Partnership, 2002, p. 151-157.

CORTEZÃO, L.; LEITE, C.; PACHECO, J. *Trabalhar por projectos em educação:* uma inovação interessante? Porto: Porto, 2002.

CROSS, D. et al. *Research in Brazil:* a report for CAPES. Clarivate Analytics, 2017.

ELIAS, V.; KOCH, I. *Escrever e argumentar.* São Paulo: Contexto, 2016.

FAZENDA, I. (Org.). *Dicionário em construção:* interdisciplinaridade. São Paulo: Cortez, 2002.

FOGAÇA, F. C.; JORDÃO, C. Ensino de Inglês, letramento crítico e cidadania: um triângulo amoroso bem-sucedido. *Línguas e Letras*, v. 8, n. 14, p. 79-105, 2007.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia:* saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

GERALDI, J. W. (Org.). *O texto na sala de aula:* leitura e produção. São Paulo: Ática, 2006.

GREEN, B. Subject-specific Literacy and School Learning: a Focus on Writing. *Australia Journal of Education*, v. 32, p. 156-169, 1988.

HARDOIM, E. L. et al. Educação científica inclusiva: experiências interdisciplinares possíveis para o ensino de Biologia e Ciências Naturais empregando o método STEAM. *Latin American Journal of Science Education*, v. 6, 12056. Latin American Science Education Research Association, 2019.

HERNÁNDEZ, F. *Transgressão e mudança na educação:* os projetos de trabalho. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

_____. *Catadores da cultura visual.* Porto Alegre: Editora Mediação, 2007.

HUIZINGA, J. *Homo ludens:* o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Universidade de São Paulo e Perspectiva, 2007.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. *Censo demográfico:* 2010. Características gerais dos indígenas: resultados do universo. Rio de Janeiro: IBGE, 2012.

_____. *Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar:* 2015. Coordenação de População e Indicadores Sociais. Rio de Janeiro: IBGE, 2016.

_____. *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua.* Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2017. Brasília: IBGE, 2018.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA. *Relatório SAEB* [recurso eletrônico]. Brasília: INEP, 2019a.

_____. *Relatório Brasil no PISA 2018* [recurso eletrônico]. Brasília: INEP, 2019b.

_____. *Resumo Técnico:* Censo da Educação Básica 2018. Brasília: INEP, 2019c.

KLEIMAN, A. *Oficina de leitura.* Campinas: Mercado de Letras, 2008.

KRESS, G. R. *Multimodality:* a social semiotic approach to contemporary communication. Londres: Routledge, 2010.

KRESS, G. R.; VAN LEEUWEN, T. *Multimodal Discourse:* the modes and media of contemporary communication. Londres; Nova York: Arnold; Oxford University Press, 2001.

KUNZ, E. *Educação Física:* ensino & mudanças. Ijuí: Unijuí, 1991.

LÜDKE, M. O trabalho com projetos e a avaliação na Educação Básica. In: ESTEBAN, M. T.; HOFFMANN, J.; SILVA, J. F. *Práticas avaliativas e aprendizagens significativas:* em diferentes áreas do currículo. Porto Alegre: Mediação, 2003. p. 69-74.

MARCUSCHI, L. A. *Produção textual, análise de gêneros e compreensão.* São Paulo: Parábola, 2008.

MARTINS, F. D.; FENSTERSEIFER, P. E. *Educação Física escolar como componente curricular:* intenções e impasses. EFDeportes, Buenos Aires, ano 13, n. 128, fev. 2009.

NASCIMENTO, E. P. A periferia de São Paulo: revendo discursos, atualizando o debate. *Rua*, Campinas, v. 2, n. 16, 2010.

NICOLESCU, B. Um novo tipo de conhecimento: transdisciplinaridade. In: NICOLESCU, B. et al. *Educação e transdisciplinaridade.* Brasília: UNESCO, 2000.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA. *Violência escolar e bullying:* relatório sobre a situação mundial. Brasília: UNESCO, 2019.

ORGANIZAÇÃO INTERNACIONAL DO TRABALHO. Convenção 169 sobre povos indígenas e tribais e Resolução referente à ação da OIT. Brasília: OIT, 2011.

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

Reprodução

ORGANIZAÇÃO PARA COOPERAÇÃO E DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO. *Resumo de resultados nacionais do PISA 2015.* Paris: OCDE, 2016.

RIBEIRO, D. (Coord.). *Lugar de fala:* feminismos plurais. São Paulo: Pólen, 2019.

ROCHA, C. H. *Reflexões e propostas sobre a língua estrangeira no Ensino Fundamental I:* plurilinguismo, multiletramentos e transculturalidade. Campinas: Pontes Editores, 2012.

ROJO, R. *Letramentos múltiplos, escola e inclusão social.* São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

_____. Gêneros discursivos do Círculo de Bakhtin e multiletramentos. In: ROJO, R. (Org.). *Escol@ conectada:* os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola Editorial, 2013. p. 13-36.

_____. Textos multimodais. In: Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Educação. Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita. *Glossário Ceale:* termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte: UFMG; FaE; Ceale, 2014. Disponível em: <http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/textos-multimodais>. Acesso em: 2 jan. 2020.

ROJO, R.; MOURA, E. (Orgs.). *Multiletramentos na escola.* São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SCHROEDER, S. C. N. A arte como linguagem: um olhar sobre as práticas na educação infantil. In: *Leitura:* teoria e prática. Campinas, n. 58, p. 77-85, jun. 2012.

SETTON, M. G. *Mídia e educação*. São Paulo: Contexto, 2011.

SILVA, I. O. et al. Educação científica empregando o método STEAM e um *makerspace* a partir de uma aula-passeio. *Latin American Journal of Science Education*, v. 4, 22034. Latin American Science Education Research Association, 2017.

SIMONS, G. F.; FENNIG, C. D. (Eds.). *Ethnologue:* languages of the world. Dallas: SIL International, 2019.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. *Educ. Soc.*, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002a.

_____. *Português:* uma proposta para o letramento. São Paulo: Moderna, 2002b.

SOUZA, A. L. S. *Letramentos de reexistência.* Poesia, grafite, música, dança: *hip hop*. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

STREET, B. V. What's "new" in new literacy studies? Critical approaches to literacy in theory and practice. *Current Issues in Comparative Education*, v. 5, n. 2, p. 77-91, 2003.

THE NEW LONDON GROUP. A Pedagogy of Multiliteracies. Designing social future. *Harvard Educational Review*, v. 66, n. 1, p. 60-92, Spring, 1996.

TODOROV, T. *Mikhaïl Bakhtine:* le principe dialogique. Paris: Seuil, 1981.

VYGOTSKY, L. S. *Pensamento e linguagem.* São Paulo: Martins Fontes, 1987.

WALSH, C. (Ed.). *Pedagogías decoloniales:* prácticas insurgentes de resistir, (re)existir y (re)vivir. Tomo I. Quito: Ediciones Abya-Yala, 2013.

WHITEHEAD, M. (Org.). *Letramento corporal:* atividades físicas e esportivas para toda a vida. Porto Alegre: Penso, 2019.

YARED, I. O que é interdisciplinaridade. In: FAZENDA, I. (Org.). *O que é interdisciplinaridade?* São Paulo: Cortez, 2008.

Professor/a, os projetos que constam neste livro baseiam-se na Lei de Diretrizes e Bases da Educação (BRASIL, 1996), na BNCC (BRASIL, 2018) e em outros documentos oficiais que norteiam a educação básica brasileira. Assim, esses são textos fundamentais para a compreensão dos princípios que orientam a educação, das finalidades do Ensino Médio e das competências a serem desenvolvidas nesse nível de ensino – tanto as gerais como as específicas da área de Linguagens e suas Tecnologias –, e, particularmente, para o entendimento dos objetivos relacionados aos temas abordados, às atividades propostas e aos produtos finais sugeridos. A título de exemplo, citamos as leis 10.639/2003 (BRASIL, 2003), que inclui no currículo a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e 11.645/2008 (BRASIL, 2008), que agrega a essa obrigatoriedade a "História e Cultura Indígena", para o **Projeto 5** – cujo tema integrador é diálogos culturais – e a lei 13.185/2015 (BRASIL, 2015), que institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (*Bullying*), para o **Projeto 4** – cujo tema integrador é mediação de conflitos.

Buscando a formação integral do estudante, os projetos deste livro são de natureza interdisciplinar, de acordo com o proposto nas *Diretrizes Nacionais Gerais para a Educação Básica* (BRASIL, 2013) e na BNCC (BRASIL, 2018). Segundo esses documentos, práticas pedagógicas interdisciplinares permitem que os objetos de conhecimento sejam apreendidos e estudados a partir das diferentes perspectivas possibilitadas por cada disciplina escolar e, também, com base nos próprios saberes dos estudantes. Nesse sentido, Ivone Yared (2008) ressalta, em seu artigo, que a indagação pelo sentido da existência, inerente à constituição de cada sujeito, é por si só interdisciplinar, já que o ser humano é aberto ao transcendente. Por outro lado, Araújo (2014) discorre sobre a abordagem de temas transversais como finalidade do sistema educacional, bem como sobre a forma como a pedagogia de projetos se configura como metodologia para articular as disciplinas curriculares (interdisciplinaridade) em torno da transversalidade, apontando novos caminhos para a educação formal. Ainda a respeito da interdisciplinaridade, a obra de Fazenda (2002) é uma referência de destaque na produção acadêmica brasileira sobre o tema, assim como a obra de sua organização na qual se encontra o texto de Yared (2008).

Ainda no que tange à pedagogia de projetos, a obra de Fernando Hernández (1998) é central e mostra como ela pode mudar a educação, enquanto Cortezão, Leite e Pacheco (2002) problematizam a proposta e trazem importantes contribuições para a organização de um currículo por projetos. No diz respeito à avaliação e o trabalho com projetos, debate pouco frequente, o artigo de Lüdke (2003) apresenta reflexões relevantes. O livro no qual se insere, de Esteban, Hoffmann e Silva (2003), oferece outros textos que tematizam práticas avaliativas escolares.

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

Richmond

No que diz respeito à educação integral, debate que vem se aprofundando nas últimas décadas, a obra organizada por Jacqueline Moll (2012) apresenta artigos diversos sobre o tema. Dentre eles, destaca-se o de Miguel Arroyo (2012), "O direito a tempos-espaços de um justo e digno viver", que entende a educação integral como um direito.

Em relação aos componentes curriculares que integram a área de Linguagens e suas Tecnologias, Ana Mae Barbosa (2017) destaca a importância da Arte no estímulo à criatividade dos estudantes, ao refinamento de sua sensibilidade para aspectos estéticos, à valorização de diversas manifestações culturais e ao desenvolvimento de diferentes habilidades. Ainda no que tange a esse componente, o livro de Michael Archer (2001) apresenta uma síntese das características da arte contemporânea. No que concerne à Educação Física, Mauro Betti e Luiz Roberto Zuliani (2002) destacam seu papel na formação integral dos estudantes por meio de uma discussão do conceito de cultura corporal de movimento relacionado a diferentes níveis de ensino, enquanto Bracht (2007) aborda as especificidades da prática pedagógica desse componente em uma obra que debate a relação entre Educação Física e ciência e Martins e Fensterseifer (2009) debatem questões relevantes acerca da Educação Física escolar. Quanto à Língua Inglesa, a BNCC (BRASIL, 2018) retoma o princípio sociointeracionista da língua como construção de sentidos – ou seja, muito mais que a memorização de listas de palavras e de regras gramaticais –, defendido nos *Parâmetros Curriculares Nacionais* (BRASIL, 1998). No que diz respeito à Língua Portuguesa, a coletânea de doze artigos intitulada *O texto na sala de aula*, organizada por João Wanderley Geraldi (2006), publicada originalmente em 1984 e reeditada diversas vezes, continua sendo atual e indispensável para a reflexão sobre a língua como interação e sobre o texto como objeto de ensino.

Entender a língua/linguagem como interação pressupõe o reconhecimento de sua natureza duplamente dialógica – os enunciados são produzidos entre interlocutores; os enunciados se relacionam uns com os outros – como proposto pelo autor russo Mikhail Bakhtin em *Estética da criação verbal* (2003; edição original de 1979), considerada uma obra de referência para os estudos sobre a linguagem, de modo geral, e para a concepção de gêneros discursivos em particular. Uma retomada das principais contribuições de Bakhtin e seu círculo é feita por Roxane Rojo (2013), em artigo no qual discute a abordagem de gêneros discursivos e seus elementos constituintes – tema, forma composicional e estilo –, orientada pela perspectiva dos multiletramentos.

Seguindo a perspectiva do texto como eixo das práticas pedagógicas no ensino de línguas, Angela Kleiman (2008) focaliza o ato de ler como processo, destacando a relevância de fatores inerentes a esse processo, tais como o desenvolvimento de estratégias de leitura, para o planejamento de atividades. Tendo em vista que o texto está presente das mais variadas formas na vida das pessoas, Brian Street (2003) aponta para os diversos usos sociais da escrita, em diferentes práticas, tanto globais como locais. Por isso, Magda Soares (2002a) fala em letramentos, no plural, e discute o letramento na cibercultura, realçando diferenças entre a cultura do papel e a cultura da tela. Nesse mesmo sentido, Roxane Rojo (2009) discorre sobre múltiplos letramentos, ou multiletramentos, defendendo que a escola deve não só valorizar a diversidade cultural dos estudantes, mas também incorporar diferentes práticas de letramento como forma de inclusão social, considerando que tais práticas podem englobar tanto a linguagem verbal quanto a não verbal. Rojo e Moura (2012) retomam essa ideia e questionam se a escola está inserida no mundo globalizado. Os autores propõem uma reflexão sobre as práticas escolares e suas possíveis interseções com as culturas dos estudantes, envolvendo ou não as tecnologias digitais. Por sua vez, Fernando Hernández (2007) fala de alfabetismos múltiplos e chama a atenção para a importância da cultura visual, alertando para questões que podem ser problematizadas na escola acerca de como as imagens influenciam nossas percepções sobre o mundo e como a educação das artes – como ele denomina – pode contribuir nesse aspecto. Bezerra e Porpino (2015) avançam nessa reflexão do letramento visual e no ensino de Arte.

Multimodalidade é, portanto, um dos conceitos centrais para o desenvolvimento dos projetos integradores. Para aprofundá-lo, as obras de Gunther R. Kress e Theo Van Leeuwen (2001) e de Kress (2010) são essenciais. Em ambas, os autores exploram diferentes modos de comunicação, demonstrando com exemplos que, cada vez mais nos últimos anos, imagens, cores, sons, assim como outras semioses, são mixados e remixados em práticas interativas. Uma aproximação ao conceito pode ser feita com a leitura de Rojo (2014), que apresenta os principais aspectos relacionados a textos multimodais em verbete do *Glossário Ceale*.

Igualmente balizado na concepção dos multiletramentos, o livro de autoria de Cláudia Rocha (2012) chama a atenção para o aspecto pluricultural no ensino de inglês e de outras línguas adicionais na escola, valorizando o plurilinguismo no espaço escolar e realçando o papel das línguas na formação para a cidadania.

Outro conceito importante que perpassa as atividades propostas nos projetos é o de letramento crítico. Francisco Carlos Fogaça e Clarissa Jordão (2007) destacam a leitura como um processo de construção de sentidos para o qual concorrem diversos fatores, entre eles o papel ativo do leitor, o contexto e o tipo de texto. A interação não se dá apenas entre autor, texto e leitor, como na concepção interativa, mas abarca também o(s) discurso(s) intrínseco(s) aos grupos sociais e às culturas, influenciando os processos de significação. Assim, segundo os autores, o letramento crítico objetiva conscientizar os estudantes acerca da existência de diferentes práticas discursivas e dos distintos modos como elas são percebidas e valorizadas em nossa sociedade.

Uma forma de abordar o protagonismo juvenil se dá pelo (re)conhecimento e pela valorização de diferentes letramentos, principalmente aqueles ainda não prestigiados na educação formal, assim como pelo respeito a diferentes vozes. Ana Lúcia Silva Souza (2011) mostra o *hip-hop* e suas expressões artísticas (poesia, grafite, música e dança) como letramentos

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

Versão Preliminar

de reexistência, visto que as diversas práticas letradas presentes em nossa sociedade são mais ou menos valorizadas conforme os grupos sociais dos quais emergem e de acordo com fatores como escolaridade, raça, gênero etc. Assim, o *hip-hop* se revela como um movimento cultural por meio do qual a linguagem é não só forma de interação, mas também de ação – existir, contestar e resistir. Já o questionamento sobre quem tem direito a voz ou, em outras palavras, quem é escutado se torna também objeto de reflexão por Djamila Ribeiro (2019) em *Lugar de fala*. Para a autora, romper com perspectivas únicas e confrontar as normas vigentes se relacionam com quebrar silêncios perpetuados ao longo da história e, assim, dar lugar a outras vozes, como a de mulheres negras.

No âmbito dos diálogos culturais, Catherine Walsh (2013) fala de pedagogias decoloniais, caracterizando-as como práticas insurgentes de resistir, (re)existir e (re)viver. A prática da decolonialidade é, ao mesmo tempo, questionadora e desafiadora, pois se trata de confrontar o pensamento hegemônico que silencia a diversidade de visões do mundo e impõe narrativas únicas derivadas do eurocentrismo, produzidas e reproduzidas por meio da dominação colonial – conquista do espaço, imposição de modos de vida e de relações sociais, controle da força de trabalho, violência física etc. É, portanto, uma prática que busca evidenciar outras narrativas possíveis, como as dos indígenas e as dos afrodescendentes, o que implica outros modos de perceber o mundo e de estar nele.

Pensar as possíveis interseções entre mídias e educação é a proposta do livro de Maria Graça Setton (2011). A autora parte de constatações que, atualmente, já se tornaram senso comum – as tecnologias de comunicação estão cada vez mais presentes entre nós, inclusive no cotidiano de crianças e adolescentes; consequentemente, as mídias ocupam um lugar expressivo em nossas vidas – e observa que, ainda assim, os meios de comunicação de massa não foram suficientemente incorporados no espaço escolar, nem para a reflexão crítica sobre suas funções ideológicas, já que contribuem para a percepção da realidade e para a formação de pontos de vista, nem como recursos pedagógicos. A autora propõe, então, o desafio de pensar o papel que as mídias podem ter como meios educativos.

Para a realização do **Projeto 1**, cujo tema integrador é a metodologia STEAM, o artigo de Silva et al. (2017) contribui com um relato de experiência no qual a integração entre ciência, tecnologia, engenharia, arte e matemática é vista como uma alternativa metodológica eficiente para diminuir o descompasso entre o que a escola ensina e a realidade dos estudantes. Os autores oferecem um exemplo de aplicação dessa metodologia no desenvolvimento de um aplicativo para celular, utilizando para isso espaços não formais de aprendizagem. Outra importante contribuição é a de Edna Lopes Hardoim et al. (2019), que, com a discussão sobre experiências de professores em disciplinas de cursos de formação de professores, fornecem subsídios para a reflexão sobre as dificuldades observadas em escolas inclusivas relacionadas às Ciências Naturais. Para os autores, a metodologia STEAM desperta a motivação para aprender, estimula a percepção e aponta diferentes caminhos, além de favorecer a utilização de diversos saberes.

Considerando o papel da escola na construção de estratégias para a mediação de conflitos, o relatório da UNESCO (2019) sobre violência escolar e *bullying* oferece dados recentes importantes que permitem uma visão abrangente acerca tanto do tema quanto de iniciativas para abordá-lo. Tais dados demonstram que situações de violência no ambiente escolar se configuram como um grave problema a ser enfrentado e combatido, já que afetam a saúde física e emocional dos estudantes e, em muitos casos, resultam em consequências nocivas ao seu desenvolvimento.

Como forma de promover a convivência harmoniosa e contribuir para o desenvolvimento da cultura de paz, o esporte e o jogo surgem como alternativas eficazes no espaço escolar. Elenor Kunz (2003) mostra o esporte como uma linguagem a mais a ser explorada pela escola, propondo que seja abordado como conteúdo curricular. Nesse caso, alerta o autor, algumas adaptações podem ser necessárias no que se refere às regras, ao espaço, ao número de participantes e aos movimentos. Além disso, o esporte, quando assumido como prática efetivamente integrada à escola, demanda novos olhares. Essas percepções inovadoras dizem respeito à contribuição do esporte para a formação do cidadão e demandam discussões sobre rigidez de regras, valorização exacerbada do espírito competitivo e discriminação de estudantes vistos como menos habilidosos. Publicado originalmente em 1938, pelo historiador holandês Johan Huizinga, o livro *Homo ludens* continua sendo uma referência indispensável para compreender o jogo como algo inerente ao ser humano. Nesse sentido, o espírito lúdico seria uma característica cultural evidenciada sobretudo na ação de jogar. O livro, contudo, permite depreender que o jogo atende a algumas condições: ser uma atividade livre, com limites de tempo e espaço; um momento de lazer que permita a fantasia e não siga a lógica das atividades cotidianas; e uma experiência significativa para os participantes, entre outras.

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

Reimpressão

## Sugestões de referências complementares para pesquisa ou consulta

ARAÚJO, U. F. *Protagonismo juvenil e participação escolar.* Disponível em: <http://eaulas.usp.br/portal/video.action?idItem=508>. Acesso em: 31 out. 2019.

BERNARDINO, P. Arte e tecnologia: intersecções. *ARS (São Paulo)*, São Paulo, v. 8, n. 16, 2010, p. 39-63, 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202010000200004&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 20 out. 2019.

CANAL FUTURA. *Lei do* bullying: conexão. 2018a. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CwbdeuAhCnA>. Acesso em: 1 nov. 2019.

_____. *Agressões virtuais: cyberbullying*. 2018b. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_JzmuOcTAsg>. Acesso em: 1 nov. 2019.

CANCLINI, N. G. *Culturas híbridas:* estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Edusp, 2006.

CENTRO DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA. *Glossário Ceale:* termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Disponível em: <http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/>. Acesso em: 6 dez. 2019.

COHEN, R. *Performance como linguagem:* criação de um tempo-espaço de experimentação. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.

CONSELHO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO. *Prêmio Jovem Cientista*. Disponível em: <http://www.jovemcientista.cnpq.br/>. Acesso em: 1 nov. 2019.

CORREIA, M. M. *Trabalhando com jogos cooperativos.* Campinas: Papirus, 2006.

COSCARELLI, C. (Org.). *Tecnologias para aprender.* São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

ECHO INDIE STUDIOS. *O que é isso?* Teoria de jogos. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6tBxh5B3Qa8>. Acesso em: 18 dez. 2019.

FANTE, C. *Fenômeno* bullying: como prevenir a violência e educar para a paz. Campinas: Verus, 2005.

FUNARI, P. P.; PIÑÓN, A. *A temática indígena na escola*: subsídios para os professores. São Paulo: Contexto, 2016.

GOMES, M. P. *Os índios e o Brasil:* passado, presente e futuro. São Paulo: Contexto, 2012.

HERNÁNDEZ, F.; VENTURA, M. *A organização do currículo por projetos de trabalho:* o conhecimento é um caleidoscópio. Porto Alegre: Artmed, 1998.

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL. Portal IPHAN. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/>. Acesso em: 12 dez. 2019.

JOGOS TRADICIONAIS. Disponível em: <https://www.jogostradicionais.org/>. Acesso em: 18 dez. 2019.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e Educação.* São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, T. M.; SANTOS, M. W. dos. *Jogos e brincadeiras:* tempos, espaços e diversidade. São Paulo: Cortez, 2016.

LÉVY, P. *Cibercultura.* São Paulo: Editora 34, 1999.

LOBO, V. C. *Educação de reexistência no ensino de língua espanhola:* problematizando discursos racistas e xenófobos na produção de tiras em quadrinhos e de uma unidade temática. 2018. 215 f. Tese (Doutorado Interdisciplinar em Linguística Aplicada). Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

LUCENA, S. Culturas digitais e tecnologias móveis na educação. *Educar em Revista*, Curitiba, n. 59, p. 277-290, mar. 2016. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602016000100277&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 20 out. 2019.

MACEDO, L. (Org.). *Jogos, psicologia e educação:* teoria e pesquisas. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2009.

MACEDO, L.; PASSOS, N. C.; PETTY A. L. S. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.* Porto Alegre: Artmed, 2007.

MARCUSCHI, B.; MELO, C. T. V. de. O documentário e suas interfaces no espaço escolar: material didático e objeto de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa. *Calidoscópio*, São Leopoldo, v. 13, n. 1, p. 48-59, jan./abr. 2015.

MATEUS, A. L.; THENÓRIO, I. *Manual do mundo:* 50 experimentos para fazer em casa. Rio de Janeiro: Sextante, 2014.

MELLO, M. M. *Reminiscências dos quilombos:* territórios da memória em uma comunidade negra rural. São Paulo: Terceiro Nome, 2012.

MUSEU DE ARTE DE SÃO PAULO ASSIS CHATEAUBRIAND. *MASP Professores.* Atlântico *afro-funk*: música, periferia e resistência. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=a3N4wHWg04U>. Acesso em: 31 out. 2019.

NICHOLS, B. *Introdução ao documentário.* Campinas: Papirus, 2001.

PILECKI, T.; SOUSA, D. A. *From STEM to STEAM:* using brain-compatible strategies to integrate the arts. Thousand Oaks: Sage, 2013.

RIBEIRO, D. *O que é lugar de fala?* Belo Horizonte: Letramento/Justificando, 2017.

ROJO, R. *Pedagogia dos multiletramentos:* Parte 1. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IRFrh3z5T5w>. Acesso em: 20 out. 2019.

_____. *Pedagogia dos multiletramentos:* Parte 2. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uj4gNjksb88>. Acesso em: 20 out. 2019.

ROJO, R.; MOURA, E. (Orgs.). *Multiletramentos na escola.* São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

_____. *Letramentos, mídias, linguagens.* São Paulo: Parábola Editorial, 2019.

SCHLATTER, M.; GARCEZ, P. *Línguas adicionais na escola:* aprendizagens colaborativas em Inglês. Erechim, RS: Edelbra, 2012.

SENADO FEDERAL. *Projeto define oito tipos de* bullying *que devem ser evitados na escola.* 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=psieH5qBIpk>. Acesso em: 1 nov. 2019.

SOUZA, A. L. S.; SILVA, I. J.; MUNIZ, K. S. Letramento de reexistência: um conceito em movimentos negros. *Revista da Associação Brasileira de Pesquisadores/as Negros/as (ABPN)*, [S.l.], v. 10, p. 1-11, jan. 2018. Disponível em: <http://abpnrevista.org.br/revista/index.php/revistaabpn1/article/view/526>. Acesso em: 31 out. 2019.

TEIXEIRA, F. E. (Org.). *O documentário no Brasil:* tradição e transformação. São Paulo: Summus, 2004.

TV BRASIL. *Mídia em foco:* mídia e educação. 2018.

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

Richmond

TV CULTURA. *Uma conversa sobre documentários:* formatos, linguagens e estilos. 2012. Disponível em: <https://tvcultura.com.br/videos/31935_uma-conversa-sobre-documentarios-formatos-linguagens-e-estilos.html>. Acesso em: 1 nov. 2019.

_____. *Panorama:* nova lei de combate ao *bullying*. 2018. Disponível em: <https://tvcultura.com.br/videos/65165_panorama-nova-lei-de-combate-ao-bullying-22-05-2018.html>. Acesso em: 1 nov. 2019.

WELP, A. K. S.; KIRSCH, W.; SARMENTO, S. Entrevista com o Professor Fernando Hernandez. *Revista Bem Legal*. UFRGS. v. 4, n. 1, 2014. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/revistabemlegal/edicoes-anteriores/no_1_2014/entrevista-com-o-professor-fernando-hernandez>. Acesso em: 29 dez. 2019.

WITTMANN, L. T. (Org.). *Ensino (d)e história indígena.* Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

YAKMAN, G. *STEAM Education:* an overview of creating a model of integrative education. Pulaski: Pulaski Middle School, 2008.

Professor/a, o objetivo dessas sugestões de referências complementares é auxiliá-lo/a a aprofundar, caso sinta desejo ou necessidade, seus conhecimentos acerca das diversas questões propostas neste livro, por meio de pesquisa ou consulta. Essas sugestões permitem, ainda, compreender melhor o potencial de aplicação desses conhecimentos no campo da educação e incluem, além de livros e artigos impressos, vídeos e *sites* com informações confiáveis sobre os temas desenvolvidos, os temas integradores e os pressupostos teórico-metodológicos das possibilidades de trabalho pedagógico baseado em projetos.

Além das referências mencionadas anteriormente nesta Conversa entre Professores, sugerimos, a fim de aprofundar o conhecimento sobre pedagogia de projetos, a consulta às seguintes fontes: Entrevista com o Professor Fernando Hernández, na *Revista Bem Legal* (WELP; KIRSCH; SARMENTO, 2014), Hernández e Ventura (1998) e Schlatter e Garcez (2012). A primeira indicação se trata de uma entrevista em que o autor, obrigatório em qualquer discussão sobre ensino-aprendizagem por meio de projetos, discorre de maneira clara e sintética acerca de sua proposta, que denomina perspectiva educativa de projetos de trabalho (PEPT). Lembra que a proposta não deve ser considerada dentro da lógica hegemônica, que privilegia a instrução sobre a educação, mas que requer do professor o comprometimento com a transformação que propõe. Já o livro de Hernández e Ventura (1998), que tem o sugestivo subtítulo "o conhecimento é um caleidoscópio", descreve os princípios e as práticas da organização do currículo a partir de projetos, como proposta de superação tanto da fragmentação típica da organização disciplinar quanto da passividade dos estudantes no processo de aprendizagem. Ainda que o título da última dessas referências proponha um enfoque maior na educação linguística em língua adicional, o livro de Schlatter e Garcez (2012) mantém o viés interdisciplinar característico do trabalho com projetos. Parte da coleção intitulada "Entre Nós", a obra compartilha o primeiro capítulo com todos os demais volumes da coleção, que tratam de cada disciplina específica do currículo apenas a partir do segundo capítulo. Esse primeiro capítulo compartilhado, que sinaliza a proposta de superação da fragmentação, intitula-se, significativamente, "Educação para a vida: o que a escola tem com isso?" e apresenta mapas conceituais que podem fomentar o trabalho interdisciplinar. Quanto aos diversos conceitos centrais da área de linguagens, cujo aprofundamento pode ser de grande utilidade tanto para o uso desta obra quanto para toda prática pedagógica em nosso campo, recomendamos que o *Glossário Ceale* (2019), cujos verbetes "linguagem" e "textos multimodais" já foram indicados na Introdução desta **Conversa entre Professores**, seja consultado sempre que considerar necessário.

Para uma melhor compreensão da proposta educativa conhecida como STEAM, desenvolvida pelo tema do **Projeto 1**, sugerimos consultar Yakman (2008) e Pilecki e Sousa (2013). A primeira referência é uma tese da criadora da proposta STEAM que, além de oferecer conceitos básicos da proposta, que é também tema integrador do projeto, discute sua estruturação a partir das articulações que se fazem entre as disciplinas acadêmicas com vistas à superação de uma educação disciplinar, fragmentária. Já a segunda é um livro sobre a história e a importância da incorporação das artes e da criatividade à proposta de educação integradora formulada originalmente como STEM, ou seja: *science, technology, engineering and mathematics*. O livro mostra o quanto o A, de *arts*, dá consistência ao enquadre e abre inúmeras possibilidades para o desenvolvimento integral dos estudantes. Tanto a tese quanto o livro estão em língua inglesa, não havendo disponível, até o momento, tradução para o português. As relações entre arte e tecnologia são o foco do artigo de Bernardino (2010), que busca discutir em que medida a tecnologia digital interfere no fazer artístico e como a interseção resultante dessa tecnologia com a criatividade reposiciona público e autor, gerando uma demanda por interação e favorecendo a concepção do objeto estético como cocriação. Recomendamos, ainda, visita ao *site* do "Prêmio Jovem Cientista", do CNPq (2019), que incentiva o engajamento do estudante do Ensino Médio na proposição de soluções científicas inovadoras para os problemas que se apresentam em sua comunidade e no país. Trata-se de um *site* que pode interessar tanto a estudantes quanto a professores, por disponibilizar *webaulas*, vídeos e publicações sobre o tema da inovação e da iniciação científica, além de informações sobre o prêmio e suas diversas edições. Por fim, indicamos o livro de Mateus e Thenório (2014), que junta diversão e ciência em propostas de experiências descritas passo a passo e com explicações claras, desenvolvido a partir da criação bem-sucedida do canal homônimo do YouTube.

Como subsídio para aprofundar suas reflexões acerca do papel do protagonismo juvenil, tema integrador do **Projeto 2**, na participação escolar e na construção de conhecimento a um tempo educacional e socialmente relevante, recomendamos assistir à *e-aula* "Protagonismo Juvenil e Participação Escolar", de Ulisses Ferreira Araújo (2019), disponível no *site* de *e-aulas*

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

Reprodução

da USP. A videoaula insere o tema na disciplina "Educação Comunitária e para a Cidadania", que visa a auxiliar o desenvolvimento de projetos que contemplem a comunidade como espaço de aprendizagem.

Sobre letramentos de reexistência, outro conceito central para o desenvolvimento do **Projeto 2**, indicamos três produções de 2018: um vídeo, um artigo e uma tese. O vídeo *MASP Professores*, de 2018, apresenta reflexões sobre a arte e a cultura das periferias, em especial da cultura *hip-hop*, como instrumentos de afirmação da identidade negra, promovendo uma discussão sobre protagonismo, identidade, rede de trocas e aprendizagem por meio da música e da dança de rua. A pesquisadora Ana Lúcia Silva Souza é a primeira palestrante do vídeo e coautora, com Silva e Muniz (2018), do artigo de abertura e apresentação de edição especial da Revista da ABPN, organizado pelas autoras, com o tema letramentos de reexistência. Já a tese de Lobo (2018) problematiza discursos racistas e xenófobos no contexto da educação linguística em língua adicional, propondo uma educação de reexistência. Fechando esse bloco de referências complementares, sugerimos dois livros: Ribeiro (2017) e Cancilini (2006). O primeiro mantém o foco nas discussões sobre afirmação identitária (quem tem direito à fala em uma sociedade que tem como norma a branquitude, a masculinidade e a heterossexualidade), enquanto o segundo discute as relações entre cultura erudita, popular e de massas, como fenômeno de hibridação cultural que caracteriza os países latino americanos neste momento.

A cibercultura e suas implicações para o conhecimento, a aprendizagem e as práticas de interação social são questões relevantes para o desenvolvimento do **Projeto 3**. Tais questões podem ser melhor compreendidas por meio de consulta a Lévy (1999) e Lucena (2016). A primeira sugestão é um livro clássico da área, que, passados mais de vinte anos desde a publicação, mantém a relevância quanto às discussões dos fenômenos gerados pelo uso social das tecnologias da comunicação e da informação. Já a segunda se trata de artigo bem mais recente, que, ainda se apoiando nos construtos de Lévy, discute os desafios do trabalho pedagógico com jovens que cresceram se educando nas redes e por meio das tecnologias digitais. Para discutir mais especificamente as relações entre as áreas das tecnologias e das linguagens, suas práticas sociais e educativas, ou seja, as práticas que envolvem letramento digital e multiletramentos, sugerimos as publicações de Rojo e Moura (2012; 2019) e Coscarelli (2016), além dos vídeos com Roxane Rojo (2016), partes 1 e 2. O livro mais recente de Rojo e Moura (2019) trata de como as TIDCs transformam os textos em multissemióticos ou multimodais ao permitir que diferentes linguagens se mesclem neles, o que necessariamente amplia e transforma também os letramentos, que se tornam necessariamente novos, múltiplos e hipermidiáticos. Já a coletânea de 2012, organizada pelos mesmos autores, apresenta propostas de atividades de leitura crítica, análise e produção de textos multissemióticos. O livro organizado por Coscarelli (2016), por sua vez, enfoca o processo de aprendizagem autônoma por meio do uso crítico das tecnologias digitais. Nos vídeos, de forma bastante didática, Roxane Rojo, entrevistada pelo programa Escrevendo o Futuro, esclarece os sentidos de práticas de letramentos, multiletramentos e novos letramentos. Por fim, o *site* da TV Brasil (2018) apresenta uma série de programas sobre mídia e educação, cuja consulta pode beneficiar imensamente todos os professores envolvidos na condução desse projeto.

Os seguintes vídeos são recomendados para compreender melhor o fenômeno do *bullying*, tema do **Projeto 4**: Canal Futura (2018a; 2018b), Senado Federal (2015) e TV Cultura (2018). A quantidade de vídeos relevantes produzidos em 2018 sobre o tema reflete a aprovação da chamada Lei *Antibullying* pelo Congresso Nacional, que reavivou a discussão e o interesse pelo assunto, renovando as esperanças de que, por meio de ações, como a que se propõe neste projeto, que visem ao combate e à superação dessas práticas, seja possível reduzir drasticamente sua presença e efeitos no ambiente escolar. O vídeo do Canal Futura (2018a) trata especificamente dessa lei, que se torna tema de entrevista com a especialista em *bullying* Cleo Fante. Já o outro vídeo do canal (2018b) aborda especificamente as práticas de *cyberbullying*. O vídeo do Senado Federal (2015) utiliza o recurso da animação para expor oito tipos de *bullying* que podem ocorrer no ambiente escolar e enfatiza que a proposta para evitar essas ocorrências não está centrada na punição, mas no fomento a uma cultura de paz. O vídeo da TV Cultura (2018) sugerido é mais um a discutir a chamada Lei *Antibullying* por meio de entrevista com especialistas convidadas, no caso, Cristina Sleiman, advogada de direito digital e pedagoga, e Luciene Tognetta, professora do departamento de Psicologia da Educação da Faculdade de Ciências e Letras da Unesp – Campus de Araraquara. Ainda sobre esse assunto, sugerimos a leitura de Fante (2005), livro da especialista entrevistada em vídeo do Canal Futura comentado anteriormente. No **Projeto 4**, em virtude de sua proposta de produto final, ganha também relevo, além do tema desenvolvido, o gênero documentário, cuja capacidade de compreensão e produção se torna central para o desenvolvimento bem-sucedido do trabalho. Para compreender melhor o gênero, sugerimos a leitura das seguintes publicações: Marcuschi e Melo (2015), Nichols (2001) e Teixeira (2004). A primeira é um artigo que discute o gênero e apresenta sugestões para a sua utilização nas aulas de Língua Portuguesa, o livro de Nichols (2001), por sua vez, oferece uma introdução abrangente sobre o gênero e suas características, enquanto a última sugestão caracteriza-se por ser uma coletânea sobre a produção brasileira de documentários ao longo, principalmente, do século XX. Outra referência complementar sugerida sobre o gênero é o vídeo da TV Cultura (2012), em que o cineasta Eduardo Ramos fala sobre linguagem e diferentes formatos do/no documentário.

Para saber mais sobre atividades e manifestações culturais de povos e comunidades tradicionais brasileiras, tema do **Projeto 5**, recomendamos a consulta às seguintes publicações: Funari e Piñón (2016), Gomes (2012), Mello (2012) e Wittmann (2015). À exceção de Mello (2012), que aborda as comunidades quilombolas, as demais obras enfocam as comunidades indígenas brasileiras. O livro de Funari e Piñón (2016) nos permite compreender como o indígena foi se transformando em uma

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

Parecer

categoria essencializada, discriminada e silenciada ao longo da história do Brasil, oferecendo, em contrapartida, uma visão plural sobre a constituição da temática em nosso país. Escrito por um antropólogo e ex-presidente da FUNAI, o segundo livro sugerido (GOMES, 2012) rebate o discurso de senso comum acerca da temática ao enfatizar o ponto de vista dos povos indígenas e mostrar os desafios que enfrentam. A coletânea organizada por Wittmann, por sua vez, parte do contato entre o indígena e o não indígena para apresentar casos e análises que podem auxiliar enormemente a implementação da Lei 11.645/2008 (BRASIL, 2008), que torna, muito justamente, obrigatório o ensino de história e cultura indígenas na escola brasileira. Outra indicação de fonte complementar de pesquisa acerca dos povos e culturas tradicionais, que julgamos ser da maior relevância, é o portal do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN, 2019). O Instituto tem como missão promover e coordenar o processo de preservação do patrimônio cultural brasileiro para fortalecer identidades, garantir o direito à memória e contribuir para o desenvolvimento socioeconômico do país. Por fim, considerando que o produto final deste projeto propõe o contato dos conhecimentos e manifestações de povos tradicionais com os conhecimentos e manifestações culturais escolares e juvenis, sugerimos a leitura de Cohen (2002), caso sinta necessidade de ampliar seus conhecimentos sobre a arte da *performance*.

Caso deseje aprofundar seus conhecimentos teóricos sobre os jogos, tema do **Projeto 6**, o vídeo da Echo Indie Studios (2016), "O que é isso? Teoria de jogos", apresenta uma introdução a um tempo compreensível e densa das três abordagens mais influentes na formação em *game design*: a Ludologia (de base antropológica e histórica), a Narratologia (derivada dos estudos em linguística e filosofia da linguagem) e a Teoria dos Jogos (ramo da matemática aplicada), além de abordar as diferenças entre jogos competitivos e jogos cooperativos. O *site* "Jogos Tradicionais" foi desenvolvido como Produto Educacional junto ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Humanas, Sociais e da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná e visa à preservação e à divulgação desses jogos, bem como ao estímulo à sua utilização nas escolas, em especial nas aulas de Educação Física. Outra sugestão de consulta com maior enfoque na Educação Física é Correia (2006), livro que discute as possibilidades e os limites do trabalho com esses jogos e suas implicações para o desenvolvimento das habilidades sociais dos estudantes. Há, ainda, as obras de Kishimoto (1996), Kishimoto e Santos (2016), Macedo (2009) e Macedo, Passos e Petty (2007), referências na pesquisa de jogos e brincadeiras e sua aplicação no contexto escolar. Kishimoto (1996) introduz a coletânea de trabalhos sobre jogos, brinquedos e brincadeiras na educação chamando a atenção para a ambivalência do termo "jogos", que pode assumir diversos sentidos, considerando as condições de produção do discurso. Seu foco recai, principalmente, sobre o valor educativo do ato de brincar. O livro de Kishimoto e Santos (2016) retoma essas questões, mas se distingue do anterior por enfocar o jogo e o brincar em diferentes culturas e épocas, apontando possibilidades de desenvolvimento por meio de projetos multiculturais em contextos variados. O que distingue a coletânea de artigos organizada por Macedo (2009) é a abordagem do jogo e sua importância tanto na psicologia quanto na educação, permitindo sua aplicação tanto em contextos educacionais quanto clínicos. Por fim, Macedo, Passos e Petty (2007) oferecem subsídios para o trabalho com oficinas de jogos, com foco no desenvolvimento da leitura e da escrita.

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

Richmond

# Ações em Linguagens

## Projetos Integradores
Linguagens e suas Tecnologias

**Projetos Integradores**

Área do conhecimento:
Linguagens e suas Tecnologias


**Elzimar Goettenauer de Marins Costa**

Professora da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Atua na graduação e na pós-graduação em Estudos Linguísticos e no Mestrado Profissional. É graduada em Serviço Social pela Universidade Federal Fluminense (UFF), licenciada em Letras pela Universidade Federal Fluminense (UFF), mestra em Letras/Literatura Brasileira pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e doutora em Letras Neolatinas pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Realizou estágio pós-doutoral no Departamento de Letras Modernas da Universidade de São Paulo (USP). Lecionou durante vinte anos em escolas públicas e particulares da Educação Básica. Tem pesquisado e desenvolvido projetos nas áreas de Linguística Aplicada e de Análise do Discurso.

**Luciana Maria Almeida de Freitas**

Professora da Faculdade de Educação da Universidade Federal Fluminense (UFF). Atua na graduação, na qual leciona disciplinas de Prática de Ensino para o curso de Letras, e na pós-graduação, em Estudos de Linguagem. É licenciada em Letras pelo Centro Universitário da Cidade (UniverCidade) e bacharela e licenciada em História pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), mestra em Letras/Linguística pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e doutora em Letras Neolatinas pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Lecionou em escolas públicas e particulares da Educação Básica, tanto no Ensino Fundamental quanto no Ensino Médio, e em universidades particulares. Tem pesquisado e desenvolvido projetos diversos que envolvem a Educação Linguística e a formação docente.

**Ricardo Luiz Teixeira de Almeida**

Professor da Faculdade de Educação da Universidade Federal Fluminense (UFF). Atua na graduação, na qual leciona disciplinas de Prática de Ensino para o curso de Letras. Atuou no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem e no curso de Especialização em Linguística Aplicada ao Ensino de Língua Inglesa. É licenciado em Letras pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), mestre pelo Programa Interdisciplinar de Linguística Aplicada da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e doutor em Letras pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Lecionou Língua Inglesa durante dez anos na Rede Municipal do Rio de Janeiro, período em que também atuou na graduação e na pós-graduação de universidades particulares. Desenvolve pesquisas na área de Políticas Linguísticas e formação docente.



1ª edição São Paulo, 2020

Richmond



Richmond

**Richmond**

**Direção editorial de idiomas:** Sandra Possas
**Edição executiva:** Izaura Valverde
**Gerência de *design* e produção:** Adriana Pedro de Almeida
**Coordenação de arte e produção:** Fabiane Eugenio, Raquel Buim
**Coordenação de revisão:** Rafael Spigel
**Edição de texto:** Henrique Zanardi, Ludmila De Nardi, Nathália Horvath
**Assistência editorial:** Angela Cristina Costa Neves, Carina Guiname Shiroma, Cecilia Skaf
**Preparação de texto:** Giuliana Gramani, Katia Gouveia Vitale, Roberta Moratto Risther
**Leitura crítica:** Camilla dos Santos Ferreira, Carlos Fabiano de Souza, Carolina Tovar Albuquerque, Dayala Paiva de Medeiros Vargens, Viviane Conceição Antunes
**Projeto gráfico:** Amanda Miyuki
**Capa:** Amanda Miyuki
**Edição de arte:** Amanda Miyuki, Priscila Wu
**Editoração eletrônica:** Casa de Ideias
**Assistência de arte:** Diego Lima, Manuel Miramontes, Marina Prado
**Revisão:** Carolina Waideman, Flora Vaz Manzione, Gisele Ribeiro Fujii, Kandy Saraiva, Katia Gouveia Vitale, Luiz Ribeiro, Natasha Montanari, Roberta Moratto Risther, Simone Teider Bragantin, Vinicius Oliveira, Vivian Cristina de Souza
**Pesquisa iconográfica:** Sara Alencar, Paloma Klein
**Coordenação de *bureau*:** Rubens M. Rodrigues
**Tratamento de imagens:** Fernando Bertolo, Joel Aparecido, Luiz Carlos Costa, Marina M. Buzzinaro
**Pré-impressão:** Alexandre Petreca, Everton L. de Oliveira, Marcio H. Kamoto, Vitória Souza
**Coordenação de produção industrial:** Wendell Monteiro
**Impressão e acabamento:**

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

Costa, Elzimar Goettenauer de Marins
Ações em linguagens : projetos integradores : linguagens e suas tecnologias : livro do estudante / Elzimar Goettenauer de Marins Costa, Luciana Maria Almeida de Freitas e Ricardo Luiz Teixeira de Almeida. – 1. ed. -- São Paulo : Richmond Educação, 2020.

Bibliografia.

1. Linguagens e suas tecnologias (Ensino médio) I. Freitas, Luciana Maria Almeida de. II. Almeida, Ricardo Luiz Teixeira de. III. Título.

19-32314 CDD-373.19

**Índices para catálogo sistemático:**

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

Maria Paula C. Riyuzo - Bibliotecária - CRB-8/7639

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

*Todos os direitos reservados.*

**RICHMOND EDUCAÇÃO LTDA.**
Rua Padre Adelino, 758 – sala 3 – Belenzinho
São Paulo – SP – Brasil – CEP 03303-904
Vendas e atendimento: Tel. (0__11) 2602-5510
www.richmond.com.br
2020
Impresso no Brasil

Richmond

# Olá!

Este é o material didático escolhido por sua escola para o trabalho com projetos integradores na área de Linguagens e suas Tecnologias. Com este material, procuramos ampliar sua reflexão sobre diferentes linguagens, que são objeto dos componentes curriculares dessa área do conhecimento, especialmente Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa. Nossa proposta educativa relaciona as linguagens às diversas práticas sociais em que se inserem, ou seja, a linguagem como parte do mundo, da sua vida e da sua comunidade, não como um conjunto de conhecimentos isolados e sem relação com seu dia a dia, com sua história ou com seu futuro. Por meio dos projetos aqui propostos, acreditamos que é possível ampliar sua percepção sobre você mesmo/a e sobre o mundo, aspecto fundamental para sua formação como cidadão e como cidadã.

Os temas escolhidos e os produtos finais dos projetos aliam a relevância social à contribuição para a sua educação e para a ampliação de seu conhecimento de mundo. Além disso, procuramos aproximar esses temas a seus interesses e à sua realidade, bem como às outras áreas e aos outros componentes curriculares, não apenas aos de Linguagens e suas Tecnologias.

Em meio a tantas transformações que vêm ocorrendo no mundo, os jovens são muito afetados e suas demandas se multiplicam. Este livro pretende sintonizar as práticas educativas às mudanças no mundo do trabalho e nas relações sociais e, consequentemente, colaborar para que você possa responder de forma ativa e crítica à dinâmica social da atualidade.

Convidamos você a colocar suas reflexões em ação!

Um abraço,

Os/As autores/as

Richmond

"Aprendemos a vida toda.
Não há tempo próprio
para aprender."

Moacir Gadotti

# Como se organiza este livro

## Páginas de abertura

Apresentam o número do projeto, o título, uma questão desafiadora que será retomada no término do projeto, o produto final, os gêneros discursivos, o tema integrador, o tema a ser desenvolvido, imagens relacionadas a ele e os objetivos da proposta. Assim você terá uma visão geral do trabalho a ser realizado.

## Etapa 1 – Para começo de conversa

Apresenta mais informações sobre o projeto e um quadro que sintetiza as principais características da proposta. Você poderá consultar o quadro sempre que necessário, tanto para relembrar os elementos do projeto quanto para completá-lo com informações que julgue necessárias.

## Etapa 2 – Conversando a gente se entende

Traz atividades para ativar seus conhecimentos acerca do tema do projeto e do produto final que você produzirá com a turma. Esta etapa se divide em duas seções: **Pensando e conversando 1** e **Pensando e conversando 2**. Nelas, você encontrará, principalmente, textos visuais e verbo-visuais, como fotos, cartazes, charges, tiras e memes. O objetivo é que você utilize seu conhecimento prévio e comece a avançar na reflexão sobre o projeto.

## Etapa 3 – Continuando a conversa

Auxilia você e seus colegas a se organizarem para dar prosseguimento ao projeto. Sugere a divisão das tarefas e a elaboração de um cronograma das atividades a serem cumpridas.

## Etapa 4 – Afinando a conversa

Apresenta cinco seções, nomeadas **Pensando e realizando 1**, **2**, **3**, **4** e **5**, nas quais você encontrará textos diversos (verbais, visuais e verbo-visuais) e atividades para aprofundar a reflexão sobre o tema do projeto e, aos poucos, poder avançar na elaboração do produto final. Em cada uma das seções você terá contato com textos e atividades relativos aos componentes curriculares da área de Linguagens e suas Tecnologias, sem perder de vista a integração entre eles. Você também poderá verificar que o trabalho com os textos permitirá um aprofundamento na sua competência de leitura, algo essencial na sua formação como cidadão.

## Etapa 5 – Para não jogar conversa fora

Promove a organização tanto das tarefas e reflexões que você já fez quanto do que ainda precisará fazer para completar o projeto. As orientações são apresentadas em passos, que conduzem à execução do produto final.

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

Richmond

## Etapa 6 – Encerrando a conversa

Consiste em um debate com o propósito de avaliar coletivamente o processo de construção do projeto. A avaliação do projeto pela comunidade escolar também faz parte desta etapa.

## Apêndices

- **Seu livro e a BNCC**

Apresenta as competências gerais e específicas, assim como as habilidades de Linguagens e suas Tecnologias e de Língua Portuguesa da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Destaca também todas as competências e habilidades que são trabalhadas em cada projeto.

- **Objetivos dos projetos e justificativa de sua pertinência**

Apresenta as justificativas dos objetivos de cada projeto, presentes nas páginas de abertura, para que você entenda os motivos do trabalho desenvolvido.

- **Referências bibliográficas comentadas**

Apresenta as referências bibliográficas dos projetos com comentários.

- **Sugestões de referências complementares para pesquisa ou consulta**

Oferece sugestões comentadas de livros, vídeos e *sites* relacionados aos temas dos projetos.

## Ícones

Indica as questões que você deve resolver apenas oralmente.

Indica as questões que você deve resolver por escrito em seu caderno.

Indica as questões que você deve resolver em dupla.

Indica as questões que você deve resolver em grupo.

## Quadros

**Materiais**

Apresenta a lista dos materiais que são necessários para a realização de uma atividade.

**Relembrando o gênero**

Oferece informações sobre os gêneros discursivos que você produzirá no decorrer do projeto.

Os quadros no início das etapas e seções incentivam você e seus colegas a se envolverem na execução da tarefa, dando orientações sobre a função de cada uma delas na organização do projeto.

Os quadros no final das etapas e seções apresentam uma síntese das atividades desenvolvidas em cada uma delas e propõe ações que progressivamente conduzirão ao produto final do projeto.

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

Richmond

# Sumário


## Projeto 1
### Artes na ciência e ciência nas artes 8

**Produto final:** feira de artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática
**Gênero discursivo:** apresentação em feira escolar
**Tema integrador:** STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática)
**Tema desenvolvido:** a resolução de problemas da sociedade por meio de uma proposta educativa que integra artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática

- **Etapa 1** – Para começo de conversa ..... 10
- **Etapa 2** – Conversando a gente se entende ..... 11
  - Pensando e conversando 1 ..... 11
  - Pensando e conversando 2 ..... 13
- **Etapa 3** – Continuando a conversa ..... 16
- **Etapa 4** – Afinando a conversa ..... 17
  - Pensando e realizando 1 ..... 17
  - Pensando e realizando 2 ..... 21
  - Pensando e realizando 3 ..... 25
  - Pensando e realizando 4 ..... 29
  - Pensando e realizando 5 ..... 32
- **Etapa 5** – Para não jogar conversa fora ..... 34
- **Etapa 6** – Encerrando a conversa ..... 35

## Projeto 2
### Juventude, educação e cultura 36

**Produto final:** festival com apresentações de diferentes manifestações artístico-culturais
**Gêneros discursivos:** cenopoesia, grafite, *rap*, *slam*
**Tema integrador:** protagonismo juvenil
**Tema desenvolvido:** culturas juvenis na escola

- **Etapa 1** – Para começo de conversa ..... 38
- **Etapa 2** – Conversando a gente se entende ..... 39
  - Pensando e conversando 1 ..... 39
  - Pensando e conversando 2 ..... 43
- **Etapa 3** – Continuando a conversa ..... 46
- **Etapa 4** – Afinando a conversa ..... 47
  - Pensando e realizando 1 ..... 47
  - Pensando e realizando 2 ..... 50
  - Pensando e realizando 3 ..... 53
  - Pensando e realizando 4 ..... 55
  - Pensando e realizando 5 ..... 58
- **Etapa 5** – Para não jogar conversa fora ..... 60
- **Etapa 6** – Encerrando a conversa ..... 61

## Projeto 3
### #tecnologiaeeducação 62

**Produto final:** canal de *vlog* sobre tecnologia e educação
**Gêneros discursivos:** charge, enquete, gráfico, resenha, dica e tutorial em vídeo
**Tema integrador:** midiaeducação
**Tema desenvolvido:** tecnologia na educação

- **Etapa 1** – Para começo de conversa ..... 64
- **Etapa 2** – Conversando a gente se entende ..... 65
  - Pensando e conversando 1 ..... 65
  - Pensando e conversando 2 ..... 67
- **Etapa 3** – Continuando a conversa ..... 70
- **Etapa 4** – Afinando a conversa ..... 72
  - Pensando e realizando 1 ..... 72
  - Pensando e realizando 2 ..... 75
  - Pensando e realizando 3 ..... 78
  - Pensando e realizando 4 ..... 81
  - Pensando e realizando 5 ..... 84
- **Etapa 5** – Para não jogar conversa fora ..... 89
- **Etapa 6** – Encerrando a conversa ..... 91


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

Richmond

## Projeto 4

### *Bullying* não é brincadeira 92

**Produto final:** documentário sobre *bullying* e sofrimento psíquico no ambiente escolar
**Gêneros discursivos:** tira, entrevista, roteiro, sinopse, cartaz, documentário
**Tema integrador:** mediação de conflitos
**Tema desenvolvido:** *bullying* e sofrimento psíquico no ambiente escolar


- **Etapa 1** – Para começo de conversa ..... 94
- **Etapa 2** – Conversando a gente se entende ..... 96
  - Pensando e conversando 1 ..... 96
  - Pensando e conversando 2 ..... 98
- **Etapa 3** – Continuando a conversa ..... 102
- **Etapa 4** – Afinando a conversa ..... 104
  - Pensando e realizando 1 ..... 104
  - Pensando e realizando 2 ..... 106
  - Pensando e realizando 3 ..... 108
  - Pensando e realizando 4 ..... 110
  - Pensando e realizando 5 ..... 112
- **Etapa 5** – Para não jogar conversa fora ..... 114
- **Etapa 6** – Encerrando a conversa ..... 115


## Projeto 5

### Um Brasil diverso: povos e comunidades tradicionais 116

**Produto final:** evento com instalação e *performances* sobre um povo ou uma comunidade tradicional ou sobre um bem do patrimônio cultural imaterial da região
**Gêneros discursivos:** instalação e *performance*
**Tema integrador:** diálogos culturais
**Tema desenvolvido:** povos e comunidades tradicionais e patrimônio cultural imaterial


- **Etapa 1** – Para começo de conversa ..... 118
- **Etapa 2** – Conversando a gente se entende ..... 119
  - Pensando e conversando 1 ..... 119
  - Pensando e conversando 2 ..... 122
- **Etapa 3** – Continuando a conversa ..... 127
- **Etapa 4** – Afinando a conversa ..... 128
  - Pensando e realizando 1 ..... 128
  - Pensando e realizando 2 ..... 131
  - Pensando e realizando 3 ..... 135
  - Pensando e realizando 4 ..... 138
  - Pensando e realizando 5 ..... 142
- **Etapa 5** – Para não jogar conversa fora ..... 143
- **Etapa 6** – Encerrando a conversa ..... 145


## Projeto 6

### É jogando que a gente se entende! 146

**Produto final:** Dia da Escola Aberta a fim de compartilhar conhecimento e prática de diversos jogos
**Gêneros discursivos:** exposição oral, ficha de informação e regras de jogo
**Tema integrador:** mediação e intervenção sociocultural
**Tema desenvolvido:** jogos: história, regras e prática


- **Etapa 1** – Para começo de conversa ..... 148
- **Etapa 2** – Conversando a gente se entende ..... 150
  - Pensando e conversando 1 ..... 150
  - Pensando e conversando 2 ..... 152
- **Etapa 3** – Continuando a conversa ..... 156
- **Etapa 4** – Afinando a conversa ..... 158
  - Pensando e realizando 1 ..... 158
  - Pensando e realizando 2 ..... 161
  - Pensando e realizando 3 ..... 163
  - Pensando e realizando 4 ..... 166
  - Pensando e realizando 5 ..... 168
- **Etapa 5** – Para não jogar conversa fora ..... 172
- **Etapa 6** – Encerrando a conversa ..... 173


## Apêndices 174


- **Seu livro e a BNCC** ..... 174
  - Competências gerais da Base Nacional Comum Curricular ..... 174
  - Competências específicas e habilidades de Linguagens e suas Tecnologias ..... 176
  - Habilidades de Língua Portuguesa ..... 177
  - Competências gerais, competências específicas e habilidades trabalhadas nos projetos ..... 182
- **Objetivos dos projetos e justificativa de sua pertinência** ..... 184
- **Referências bibliográficas comentadas** ..... 189
- **Sugestões de referências complementares para pesquisa ou consulta** ..... 191


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

Richmond

# Projeto 1

# Artes na ciência e ciência nas artes

**Como posso colaborar para a resolução de problemas da sociedade usando artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática?**

**Produto final:** feira de artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática

**Gênero discursivo:** apresentação em feira escolar

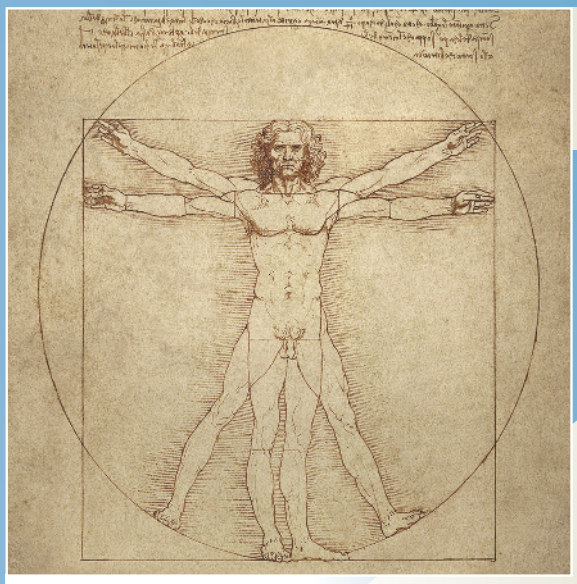
**Tema integrador:** STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática)

**Tema desenvolvido:** a resolução de problemas da sociedade por meio de uma proposta educativa que integra artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática

ROMULO FIALDINI/TEMPO COMPOSTO

*Calmaria II [Marinha]* (1929), de Tarsila do Amaral. Óleo sobre tela, 75 cm x 93 cm. Acervo Artístico-Cultural dos Palácios do Governo do Estado de São Paulo, São Paulo, Brasil.

Richmond

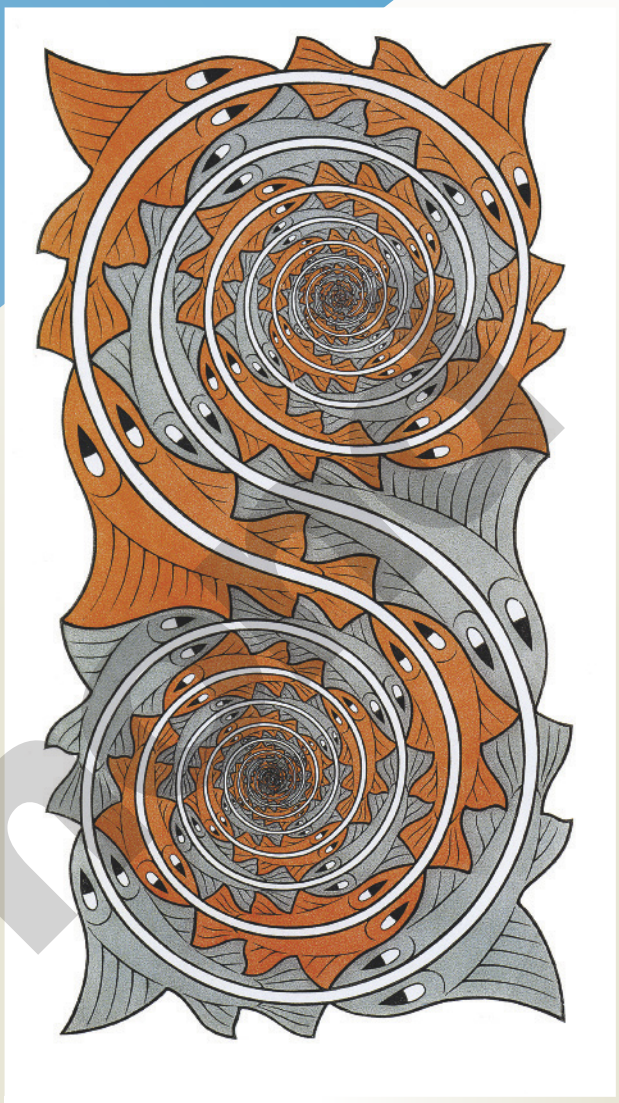


VAARA/ISTOCKPHOTO

*O homem vitruviano* (1492), de Leonardo da Vinci. Pena e tinta sobre papel, 34,3 cm x 24,5 cm. Academia de Belas Artes, Veneza, Itália.

FABIO COLOMBINI

Cerâmica marajoara.



© 2019 THE M.C. ESCHER COMPANY-THE NETHERLANDS. ALL RIGHTS RESERVED.

*Turbilhões* (1957), de M. C. Escher. Xilogravura, 43,8 cm x 23,5 cm. Acervo The M. C. Escher Company.

**Videotutorial**
- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.

## Este projeto objetiva levar você a:

- organizar uma feira de artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática na escola;
- construir propostas criativas para colaborar na resolução de problemas da sociedade;
- refletir criticamente sobre a articulação entre artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática;
- praticar a compreensão leitora de meme, diagrama, informe e resumo de projeto;
- produzir diferentes materiais para a apresentação e a divulgação de uma feira escolar;
- integrar escola e comunidade;
- desenvolver práticas de estudo autônomo e interdisciplinar.

Nos apêndices ao final do seu livro, você encontrará as competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular que serão desenvolvidas neste projeto, a justificativa da pertinência dos seus objetivos, assim como sugestões complementares para pesquisa ou consulta.

Reimp

# Etapa 1 Para começo de conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

Nesta etapa, você conhecerá mais sobre o propósito do projeto e começará a organizá-lo com a turma. Nas etapas seguintes, você realizará várias atividades e terá a oportunidade de refletir sobre diversos assuntos relacionados ao tema do projeto.

**1** Vocês já ouviram falar em STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática)? Conversem com os colegas para verificar se alguém conhece o termo e pode explicá-lo à turma. Caso ninguém saiba, imaginem o que seria.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do projeto; fazer inferências.

**2** STEAM é o acrônimo de *Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*. Surgiu nos Estados Unidos, em 2006, como uma proposta educativa que integra ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática para orientar o aprendizado e colaborar com o desenvolvimento do pensamento crítico dos estudantes. Pesquisem sobre STEAM com a orientação do professor.

Resposta pessoal. **Objetivo:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do projeto.

**Dica:** ao fazer pesquisas, devemos sempre procurar fontes confiáveis. Se usarem a internet, consultem *sites* de:

- instituições de educação e de pesquisa científica, como escolas, institutos e universidades;
- associações ou sociedades científicas;
- revistas acadêmicas;
- recursos para professores e estudantes organizados por órgãos oficiais, como secretarias e ministérios, ou por instituições educativas.

**3** Na escola de vocês costuma haver feiras de ciência, de artes ou de outros tipos? Em caso afirmativo, relembrem como são esses eventos. Em caso negativo, descrevam alguma feira escolar da qual vocês tenham participado ou verifiquem se algum colega de turma pode explicar para vocês como são esses eventos.

Resposta pessoal. **Objetivo:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do projeto.

**4** Para iniciar a organização do projeto, criem uma pasta *on-line* que possa ser compartilhada com toda a turma e com o professor. Depois, reproduzam e preencham o quadro **Sobre a produção** em um documento. Por fim, salvem o documento na pasta compartilhada.

**Objetivo:** conhecer a proposta do projeto.

**Dica:** se o uso de computadores não for possível, façam um cartaz com as informações do quadro para ser afixado em um mural na sala de aula, em um espaço reservado para o projeto.

## Materiais

Para fazer o arquivo:

- aplicativo ou plataforma de compartilhamento de documentos;
- computador, *tablet* ou celular com acesso à internet;
- programa de edição de texto.

Para fazer o cartaz:

- cartolina ou papel pardo;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- lápis ou caneta esferográfica;
- régua.

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

Richmond

## Sobre a produção

| | |
|---|---|
| Qual é o produto final? | Uma feira escolar sobre artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática. |
| Qual é o gênero discursivo? | Apresentação em feira escolar. |
| Qual é o tema? | A relação entre artes e ciência, tecnologia, engenharia e matemática. |
| Qual é o objetivo? | Elaborar uma proposta criativa para colaborar na resolução de problemas da sociedade, de preferência algo que afete a comunidade ou a própria escola. |
| A quem se dirige? | À comunidade escolar e local. |
| Onde será divulgado? | Na escola e em redes sociais. |
| Quem participará? | Toda a turma, organizada em grupos. |
| Qual será a data de apresentação à comunidade escolar? | Resposta pessoal. |

Não deixem de consultar o quadro sempre que precisarem, seja para confirmar alguma informação, seja para incluir algum dado importante. Algumas decisões envolvem toda a turma – como a organização do local da feira – e outras definições correspondem a cada grupo. É fundamental o respeito às opiniões dos colegas; caso não concordem com alguma coisa, argumentem de maneira respeitosa.

# Etapa 2 Conversando a gente se entende

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

## Pensando e conversando 1

Nestas atividades, você começará a refletir sobre STEAM por meio de memes. Aproveite para pensar no trabalho que seu grupo desenvolverá para a feira escolar.

**1** Discutam as seguintes questões. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

**a** Vocês gostam de memes?

**b** Que assuntos vocês acham que ficam mais engraçados em memes?

**c** Vocês se lembram de personagens ou tipos de meme? Em caso afirmativo, contem como são. Em caso negativo, verifiquem se algum colega da turma lembra.

**d** Vocês acham que os memes podem ser, além de humorísticos, uma forma de estimular a reflexão? Justifiquem.

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

Richmond

**2** Observem os seguintes memes e respondam às perguntas.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto; compreender globalmente os textos.

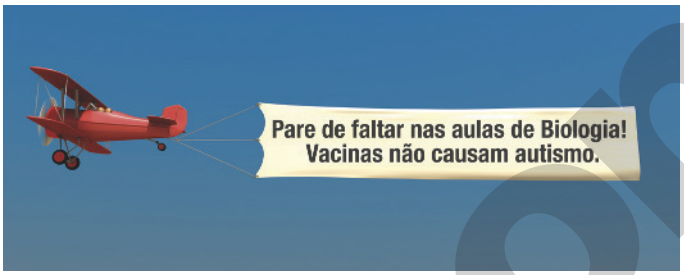
I

ARTE: KARINA DE SÁ COSTA; FOTO: SIPHOTOGRAPHY/ISTOCKPHOTO

II

ARTE: KARINA DE SÁ COSTA; FOTOMONTAGEM: ALEXLMX/ISTOCKPHOTO

III




ARTE: KARINA DE SÁ COSTA; FOTO: RSIEL/ISTOCKPHOTO

Resposta esperada: os três falam de ciência. O meme I mostra pessoas que não têm interesse por explicações científicas; o meme II ironiza a ideia de que a Terra é plana, mostrando que todos os outros planetas do Sistema Solar são redondos; o meme III aponta a inconsistência de notícias que afirmam que vacinas causam autismo.

a Quais são os assuntos tratados nos memes I, II e III?

b Vocês acham que o meme I expressa uma situação próxima da realidade? Justifiquem. Resposta pessoal.

c Vocês já ouviram alguém dizendo que vacinas causam autismo, que a Terra é plana ou qualquer outra mentira envolvendo a ciência? Em caso afirmativo, expliquem o que ouviram e como reagiram. Em caso negativo, digam em que situação isso pode acontecer com mais frequência. Na opinião de vocês, por que mentiras desse tipo se espalham tanto? Resposta pessoal.

d Como seria possível combater a disseminação de mentiras como essas sobre ciência? Resposta pessoal.

**3** Analisem estes outros memes e respondam às perguntas a seguir.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto; compreender globalmente os textos.

I

ARTE: KARINA DE SÁ COSTA; FOTO: FILE404/SHUTTERSTOCK

II

ARTE: KARINA DE SÁ COSTA; FOTOS: AARONAMAT/SHUTTERSTOCK

a Qual é o assunto abordado nos memes I e II? Resposta esperada: dificuldades relacionadas à matemática.

b Por que vocês acham que há memes com esse tema? Resposta pessoal. Resposta possível: porque muitas pessoas têm dificuldades com matemática, que é considerada uma disciplina "difícil".

c Vocês acreditam que haveria uma forma de romper com a ideia disseminada nesses memes? Justifiquem. Resposta pessoal.

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

Pichonia

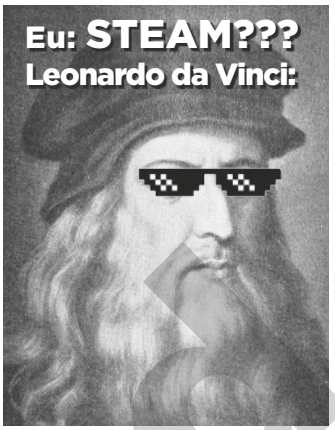
**4** Observem os memes e façam o que se pede.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto; compreender globalmente os textos.

I

ARTE: AMANDA MIYUKI; FOTOS: 1- 10 ICATS/ISTOCKPHOTO. 2- MEGAN CAMPE/SHUTTERSTOCK

II




ARTE: AMANDA MIYUKI; FOTO: ILBUSCA/ISTOCKPHOTO

a Segundo seu conhecimento de mundo, que palavra acompanharia cada imagem no meme I?

Resposta esperada: *expectation* acompanharia a imagem da bailarina, e *reality*, a imagem do cachorro.

b Expliquem o meme II. Caso não consigam, circulem pela sala e vejam se algum colega pode ajudá-los. Se ninguém na sala souber explicar o meme, pesquisem sob a orientação do professor.

Resposta esperada: Leonardo da Vinci, artista plástico renascentista, foi também um cientista, matemático e inventor que viveu no final do século XV e início do XVI. Em sua época, ele integrava artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática de maneira semelhante ao que é proposto hoje em dia pela STEAM.

**5** Agora vocês produzirão um meme que integre, pelo menos, duas áreas do conhecimento da proposta STEAM: ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática. Vocês podem usar um aplicativo ou *site* de produção de memes ou fazer à mão, com desenho ou recorte e colagem.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do projeto; produzir um texto do gênero discursivo meme; experimentar a criação em diferentes linguagens.

**Dica:** os memes podem ser usados para divulgar, nas redes sociais e na escola, a feira que a turma está organizando.

### Relembrando o gênero

O **meme** é um gênero de humor digital com imagem acompanhada de um texto verbal curto. Costuma tratar de temas da atualidade e situações do cotidiano de forma descontraída, muitas vezes usando personagens conhecidos e frases populares.

### Materiais

Para fazer o meme em formato digital:

- aplicativo ou *site* gerador de memes;
- computador, *tablet* ou celular com acesso à internet.

Para fazer o meme em papel:

- lápis ou caneta esferográfica;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- papel;
- tesoura e cola.

O que vocês refletiram até agora sobre STEAM? Estão conseguindo ter ideias para o trabalho do seu grupo? O meme para a divulgação da feira está pronto? Não deixem de anotar as ideias que surgirem.

## Pensando e conversando 2

Nestas atividades, você conhecerá um pouco mais sobre STEAM e poderá refletir com seu grupo sobre o tema do trabalho que desenvolverão para apresentar na feira escolar.

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

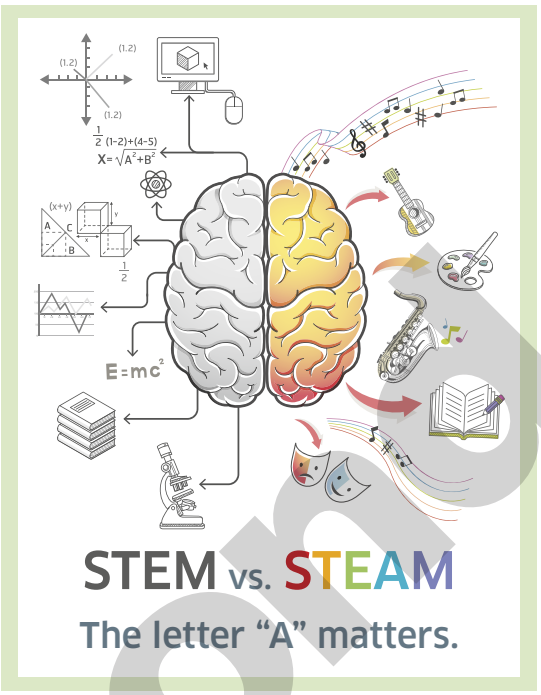
Reprodução proibida

**1** Observem as imagens e façam o que se pede. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

I

AMANDA MIYUKI

II




ARTE: PRISCILA WU; FOTO: KITTISAK_TARAMAS/ISTOCKPHOTO

Resposta esperada: STEM é uma proposta educativa que integra Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática para orientar o aprendizado dos estudantes; com a inclusão do componente Arte, essa proposta passou a ser conhecida como STEAM.

a Com base no que vocês já aprenderam sobre STEAM, expliquem a imagem I.

b A imagem II apresenta uma afirmação que está relacionada com os elementos não verbais do texto. Expliquem. Resposta esperada: a primeira proposta é representada de forma técnica e apenas em preto e branco em um dos lados do cérebro, enquanto a segunda proposta é representada de forma colorida e criativa do outro lado do cérebro. Essa diferença explica que as artes dão vida e beleza a ciência, tecnologia, engenharia e matemática.

c Vocês concordam com o argumento implícito na imagem II? Justifiquem.
Resposta pessoal.

**2** Observem as imagens e façam o solicitado. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

I

JOÃO PRUDENTE/PULSAR IMAGENS

II

JUCA MARTINS/OLHAR IMAGEM

a O que essas imagens retratam? Resposta esperada: retratam trabalhos apresentados em feiras de ciência de escolas.

b Algumas contribuições desse tipo de atividade na educação escolar estão indicadas a seguir. Conversem sobre elas e acrescentem outras. Resposta pessoal.

I Estimula o trabalho colaborativo e o respeito aos colegas.

II Coloca os estudantes como figuras centrais do processo educativo.

III Estimula a pesquisa escolar como uma proposta educativa com bons resultados.

IV Promove um maior engajamento dos estudantes no processo de aprendizagem.

c Que contribuições vocês acham que as artes dão a uma atividade como essa? Expliquem.
Resposta pessoal. Resposta possível: as artes estão presentes na construção do material exposto; além disso, uma linguagem artística, como artes visuais, dança, música ou teatro, pode estar presente no tema de um trabalho apresentado.

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

Manual

**3** Discutam as questões abaixo. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

**a** Qual das seguintes definições dicionarizadas da palavra "arte" mais se aproxima do que vocês estudam na escola?

I "O conjunto dos princípios e técnicas característicos de um ofício ou profissão *<a a. dos astrólogos>*."

II "Produção consciente de obras, formas ou objetos voltada para expressão da subjetividade humana, os nossos sentimentos e opiniões [...]. *<a. literária> <a. da pintura> <a. cinematográfica>*." X

III "Uso do domínio de uma arte nos diversos campos do pensamento e do conhecimento humano *<a. do pensamento> <a. da matemática pura>*."

GRANDE DICIONÁRIO HOUAISS DA LÍNGUA PORTUGUESA. 2. ed. Rio de Janeiro: Instituto Antônio Houaiss, 2018. p. 195.

**b** Observem agora uma das definições de "arte" em um dicionário de inglês. Qual é a diferença entre ela e a definição escolhida no item anterior? Resposta esperada: o sentido de "artes" (no plural) em inglês é diferente, aproximando-se do que seria, em português, a ideia de "humanidades".

**arts**
[plural]
[...] arts are subjects such as History, Literature or Languages in contrast to scientific subjects.
*... arts and social science graduates.*

AMANDA MIYUKI

COLLINS COBUILD ADVANCED LEARNER'S ENGLISH DICTIONARY. 4. ed. Glasgow: HarperCollins Publishers, 2003. p. 67.

**c** Qual concepção de "arte" vocês imaginam que a STEAM contempla? Justifiquem. Resposta esperada: a concepção de "arts" do dicionário em inglês.

**4** Agora vocês criarão duas imagens. Em uma delas, representarão o que é STEM, ou seja, Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática, sem Arte; em outra, representarão o que é STEAM, com Arte inclusa. Elaborem as imagens digitalmente, em um aplicativo ou plataforma de desenho ou à mão, com desenho e pintura ou recorte e colagem. **Objetivo:** experimentar a criação em diferentes manifestações artísticas.

### Materiais

Para fazer as imagens digitalmente:
- celular, *tablet* ou computador com um aplicativo de desenho;
- impressora e papel.

Para fazer as imagens em papel:
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- lápis ou caneta esferográfica;
- papel;
- régua.

**5** Sob a supervisão do professor, façam entrevistas na escola para conhecer um pouco melhor a forma como a comunidade escolar percebe a presença das artes na ciência e na tecnologia. Sigam as instruções: **Objetivo:** produzir insumos para o projeto.

- Circulem pelos ambientes da escola nos horários em que as turmas estão fora da sala de aula (entrada, intervalo e saída) levando as imagens que vocês fizeram na **questão 4**.
- Mostrem as imagens para estudantes, professores e demais funcionários que queiram participar da entrevista e perguntem a eles o que as duas imagens transmitem, qual delas preferem e por quê.
- Anotem as respostas ou gravem as entrevistas em áudio ou vídeo, caso os entrevistados autorizem.
- Entrevistem pelo menos cinco pessoas, entre estudantes, professores e funcionários.
- Levem as respostas para a sala de aula e discutam com a turma. Avaliem qual imagem foi a mais apreciada e quais foram os motivos mencionados.

### Materiais

Para fazer a entrevista:
- lápis ou caneta;
- papel.

Para a gravação da entrevista:
- celular, *tablet* ou câmera fotográfica digital.

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

Richmond

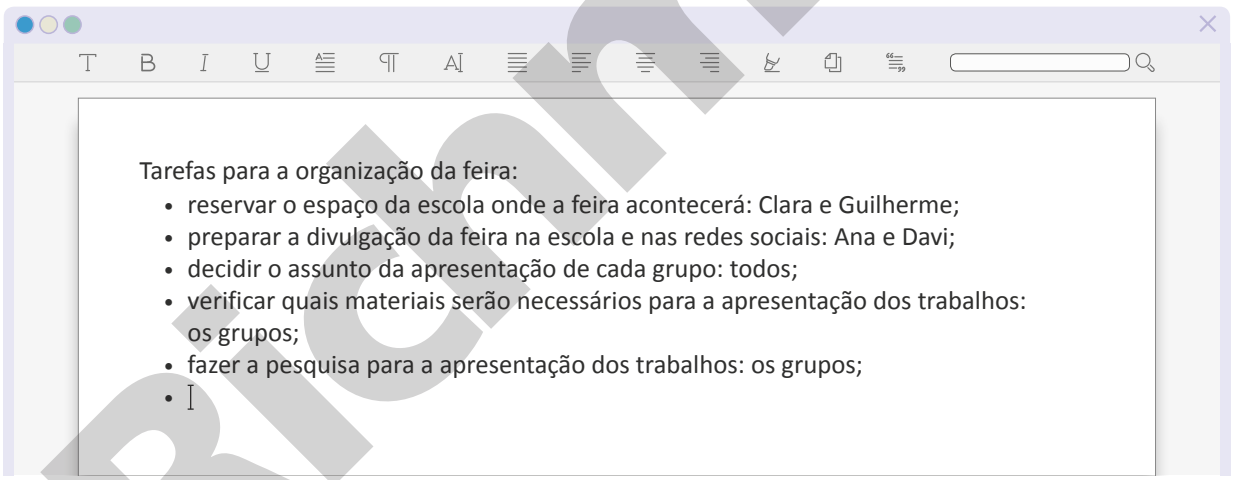
Pensem no que foi discutido nesta seção. O que vocês aprenderam sobre STEAM e sobre a presença das artes na ciência, tecnologia, engenharia e matemática? Vocês já conseguem pensar em uma proposta de trabalho para a feira da escola? Façam uma síntese dessas reflexões por escrito e usem os resultados das entrevistas para entender melhor o que a comunidade escolar percebe sobre a presença das artes na ciência e na tecnologia.

## Etapa 3 Continuando a conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

Será que a turma já consegue organizar as tarefas de preparação da feira e dos trabalhos de cada grupo? Já é possível elaborar um cronograma com todas as atividades? Organizar é preciso!

**1** Sob a supervisão do professor, pensem com toda a turma sobre as tarefas necessárias para a organização da feira e para a realização do trabalho de cada grupo. Criem um documento na pasta compartilhada ou anotem no caderno. Vejam o seguinte exemplo. **Objetivo:** planejar a execução do projeto.


Tarefas para a organização da feira:

- reservar o espaço da escola onde a feira acontecerá: Clara e Guilherme;
- preparar a divulgação da feira na escola e nas redes sociais: Ana e Davi;
- decidir o assunto da apresentação de cada grupo: todos;
- verificar quais materiais serão necessários para a apresentação dos trabalhos: os grupos;
- fazer a pesquisa para a apresentação dos trabalhos: os grupos;
-

PRISCILA WU

**2** Agora vocês devem começar a pensar especificamente na apresentação do seu grupo. Vocês precisam pensar em soluções para um problema que afete a sociedade, especialmente a sua comunidade ou a escola, desenvolvendo um trabalho que envolva artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática. Nas próximas etapas, vocês verão como fazer essa articulação. Enquanto isso, observem qualquer dificuldade da escola que possa ser abordada por um projeto STEAM. Por exemplo, algo relacionado à coleta e ao descarte do lixo, ao desperdício de alimentos ou de algum material, à falta de água, entre outras possibilidades. **Objetivo:** planejar a execução do projeto.

**Dica:** peçam ajuda aos professores das disciplinas que interessam mais ao grupo abordar.

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

Richmond

**3** Organizem o cronograma e as tarefas necessárias em uma agenda *on-line* colaborativa. Façam uma agenda específica com as tarefas do grupo e outra com o cronograma geral do projeto. Se não for possível criar uma agenda *on-line*, elaborem a do grupo no caderno e a geral em um cartaz para colocar no mural da sala de aula. **Objetivo:** planejar a execução do projeto.

**Materiais**

Para fazer as agendas *on-line*:

- aplicativo de agenda;
- celular, *tablet* ou computador com acesso à internet.

Para fazer a agenda em um cartaz:

- caderno e cartolina ou papel pardo;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- lápis ou caneta esferográfica;
- régua.

Tudo organizado? Tarefas distribuídas e cronograma pronto? Não se esqueçam de consultar com frequência a agenda do projeto para não deixar de fazer alguma tarefa que ficou sob a responsabilidade de vocês.

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

Richmond

## Etapa 4 Afinando a conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

### Pensando e realizando 1

Você entendeu o que é STEAM? Nestas atividades, você vai conhecer um pouco mais sobre essa proposta educativa para poder pensar sobre o trabalho do seu grupo a ser apresentado na feira escolar. Enquanto realiza as atividades, anote as ideias que surgirem e que possam ajudá-lo a identificar algum problema para o qual você e seu grupo gostariam de apresentar uma solução.

**Objetivos:** refletir criticamente e aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**1** Conversem sobre as questões a seguir e façam o solicitado.

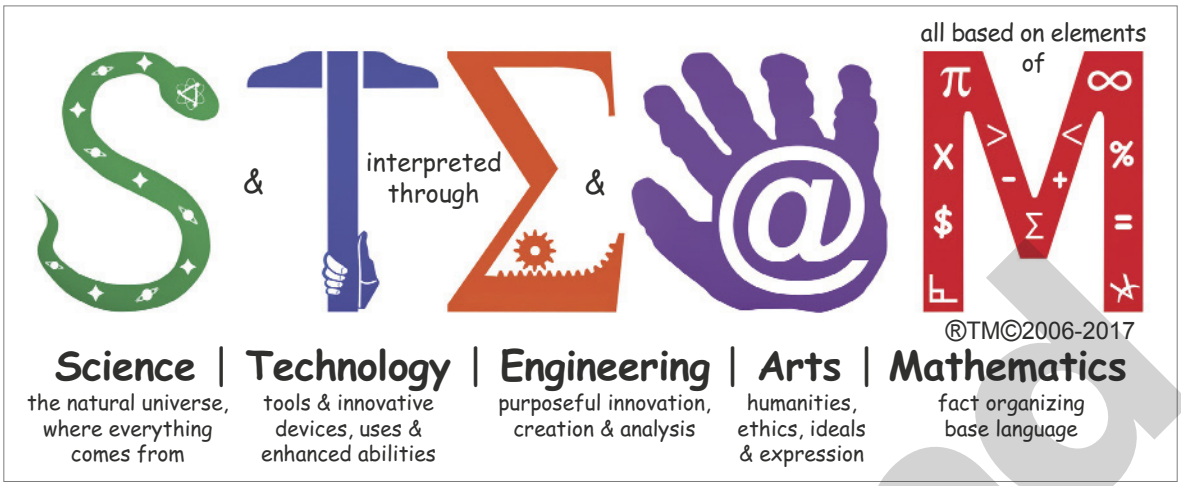
**a** O que vocês entenderam até agora sobre STEAM? Resposta pessoal. Resposta possível: é uma proposta educativa que reúne, de forma integrada, cinco áreas do conhecimento: ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática.

**b** Como vocês diriam que ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática se integram nessa proposta? Resposta pessoal.

**c** Façam um diagrama representando o que vocês entenderam sobre STEAM e expliquem-no aos colegas. Resposta pessoal.

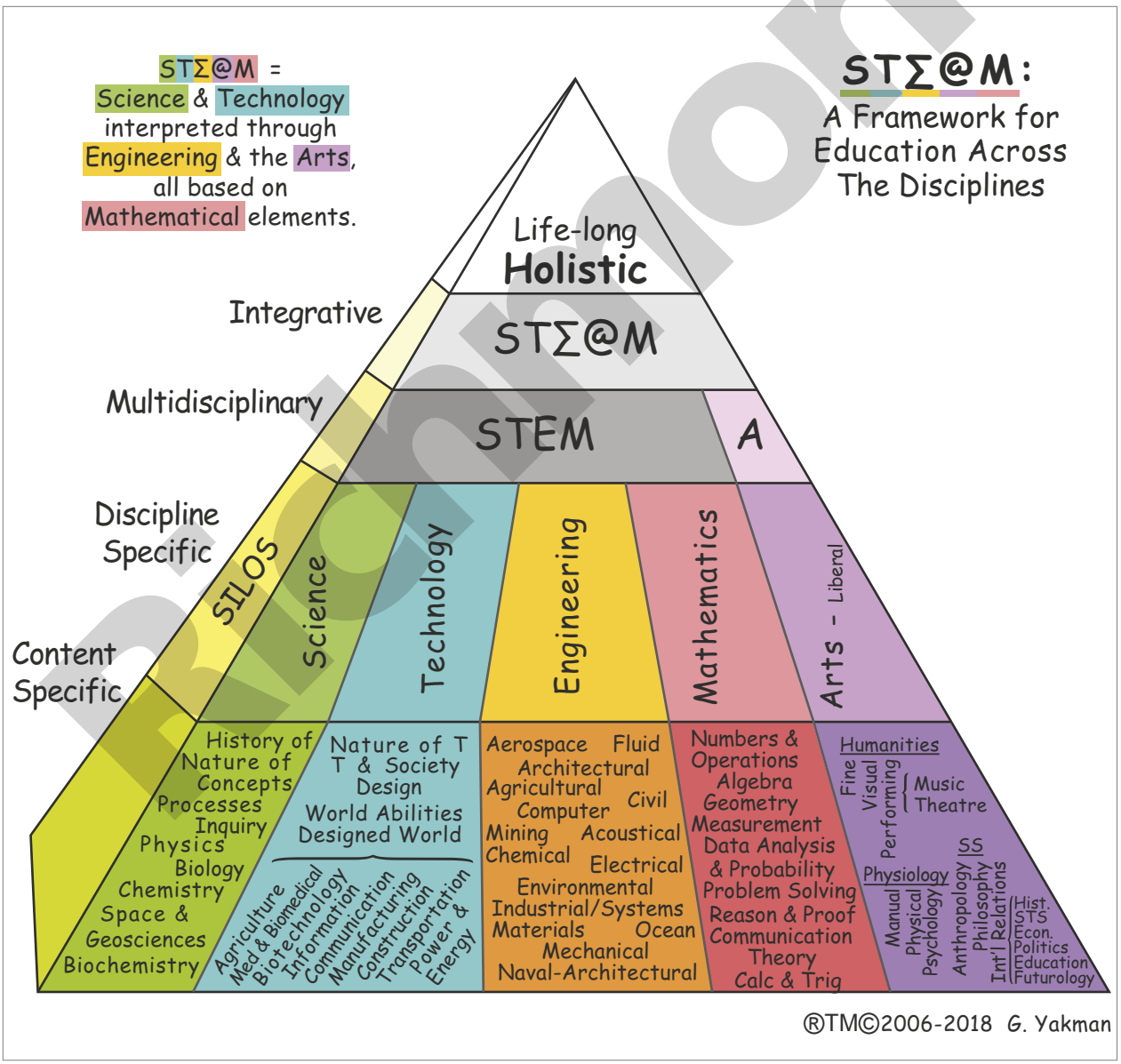
**2** Observem as imagens e respondam às questões a seguir.

I




STEAM EDUCATION

II




STEAM EDUCATION

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

Reprodução proibida

**2e** Resposta esperada: a maioria das palavras é cognata, ou seja, tem em inglês e em português grafia semelhante e significado igual ou próximo, como "*physics*" e "física", "*transportation*" e "transporte", "*mechanical*" e "mecânica", e "*history*" e "história". **Objetivo:** inferir o sentido de palavras ou expressões no texto.

**a** Qual é o papel das cinco áreas do conhecimento na proposta educativa STEAM segundo a imagem I? Completem o seguinte enunciado no caderno. **Objetivos:** identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada); refletir criticamente e aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

Ciência tecnologia engenharia artes
◆ e ◆ ocupam o papel central na proposta STEAM; a ◆ e as ◆ são meios para interpretá-las, com base em elementos da ◆.
matemática

AMANDA MIYUKI

Resposta esperada: o S representa uma cobra, estudada pela biologia, com símbolos que remetem à química e à astronomia, todas ciências naturais. **Objetivos:** identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada); refletir criticamente e aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**b** Que aspectos da ciência estão representados na imagem I? Justifiquem.

I Predomínio das ciências naturais. X

II Superioridade das ciências humanas e sociais.

III Diversidade de conhecimentos considerados científicos.

**c** Qual é o significado do símbolo que representa a engenharia? Caso não saibam, façam uma pesquisa sob a orientação do professor. Resposta esperada: o sigma é uma letra grega que, em matemática, significa a somatória de termos de uma sequência. O sigma da imagem possui, na sua parte inferior, a representação de uma engrenagem, que remete à engenharia. **Objetivos:** identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada); refletir criticamente e aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**d** O que o símbolo de artes expressa?

I A ciência representada pela arroba.

II A sensibilidade humana representada pela mão. X

III A pouca importância das ideias representada pela mão aberta.

**e** Analisem cuidadosamente os termos usados nos conteúdos específicos presentes na base da pirâmide. Ainda que vocês nunca tenham visto algumas dessas palavras em inglês, é possível compreender a maioria delas. Concordam com essa afirmativa? Como é possível compreender essas palavras? Deem exemplos.

**f** Analisem novamente a base da pirâmide. O conteúdo específico de qual disciplina é diferente do que vocês conhecem ou estudam na sua escola? Por quê? Resposta esperada: artes, porque inclui línguas, sociologia, educação, filosofia, psicologia e história. **Objetivo:** relacionar o texto com o contexto brasileiro.

**g** Considerando a forma da pirâmide, qual de suas partes representa o objetivo final a ser alcançado? Resposta esperada: a parte identificada pela palavra *holistic*. **Objetivo:** identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada).

**3** Relacionem as palavras em inglês relativas aos conteúdos de artes presentes no diagrama com as seguintes imagens. **Objetivo:** inferir o sentido de palavras ou expressões no texto.

fine arts manual arts physical arts social sciences

I

FERNANDO BUENO/PULSAR IMAGENS

fine arts

II

URBAZON/ISTOCKPHOTO

physical arts

III

ANGELA CRISTINA COSTA NEVES

social sciences

IV

PAULA MONTENEGRO/ISTOCKPHOTO

manual arts

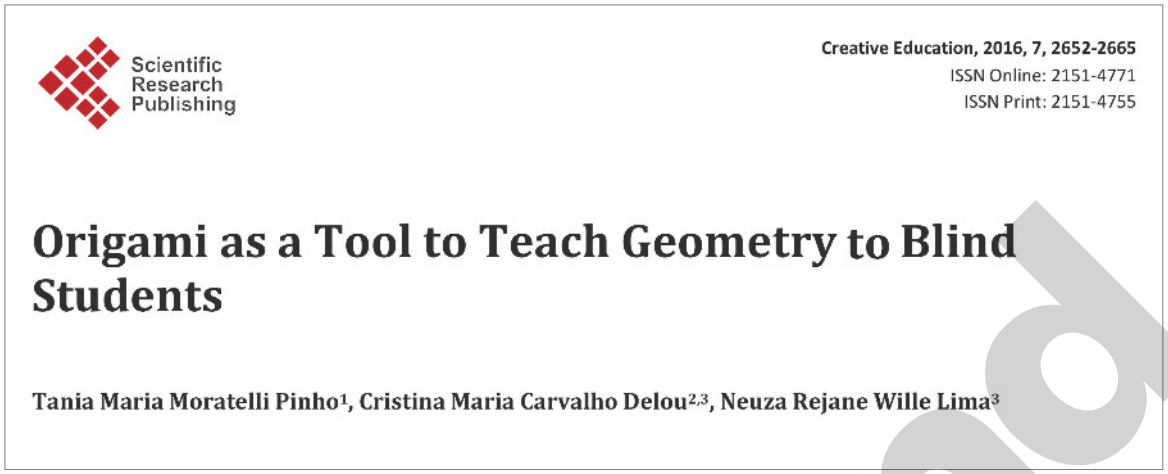
**4** Sintetizem, em poucas frases, as ideias representadas na pirâmide. Resposta esperada: a pirâmide mostra que os conteúdos e as disciplinas específicas, que são originalmente separadas umas das outras, vão se agrupando até serem integradas na proposta STEAM em uma etapa holística. **Objetivos:** compreender globalmente o texto; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

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

Ramond

**5** Vocês ainda têm dúvidas sobre o papel das artes na solução de problemas? Analisem os títulos dos seguintes artigos científicos e respondam. **Objetivos:** compreender globalmente os textos; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

I



Scientific Research Publishing

Creative Education, 2016, 7, 2652-2665
ISSN Online: 2151-4771
ISSN Print: 2151-4755

REPRODUÇÃO

**Origami as a Tool to Teach Geometry to Blind Students**

Tania Maria Moratelli Pinho[1], Cristina Maria Carvalho Delou[2,3], Neuza Rejane Wille Lima[3]

PINHO, T. M. M.; DELOU, C. M. C.; LIMA, N. R. W. Origami as a Tool to Teach Geometry to Blind Students. *Creative Education*, v. 7. p. 2.652-2.665, 2016.

II

COCHRANE

Cochrane Database of Systematic Reviews

**Music interventions for improving psychological and physical outcomes in cancer patients**

Cochrane Systematic Review – **Intervention** | Version published: 15 August 2016 **see what's new**

Disponível em: <https://www.cochranelibrary.com/cdsr/doi/10.1002/14651858.CD006911.pub3/abstract>. Acesso em: 29 out. 2019.

a Quais manifestações artísticas são mencionadas nos artigos? Resposta esperada: *origami* e música.

b Quais áreas do conhecimento receberam contribuições dessas manifestações artísticas, segundo os títulos dos artigos? Resposta esperada: Educação/Matemática e Medicina.

c Esses trabalhos visavam a resolver problemas? Especifiquem. Resposta esperada: sim. Dificuldades no ensino de geometria a cegos e melhora na qualidade de vida de pessoas com câncer.

**6** Tendo em mente o que foi analisado nesta seção, discutam as seguintes questões.
Resposta pessoal. **Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do projeto.

a Vocês conseguem entender melhor o que seria um projeto com proposta STEAM? Expliquem.

b Vocês compreendem o papel das artes para a solução de problemas de outras áreas? Justifiquem.

Após as leituras e discussões desta seção, você e seu grupo já decidiram que proposta desenvolverão para resolver um problema social, especialmente da comunidade ou da escola, integrando diferentes disciplinas? Já pensaram em quais disciplinas estará o foco do seu trabalho? Embora na proposta STEAM as artes tenham um sentido mais amplo, na feira escolar vocês precisam centrar-se em manifestações artísticas. Pesquisem em fontes confiáveis e anotem as ideias!

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

Richmond

## Pensando e realizando 2

Nestas atividades, você verá alguns trabalhos desenvolvidos em escolas envolvendo artes e outras áreas do conhecimento, bem como trabalhos apresentando soluções para problemas que ocorrem na própria escola. Se o seu grupo ainda não decidiu qual tema desenvolverá na feira, deve fazer isso neste momento.

**1** Leiam os seguintes itens e façam o solicitado. Resposta pessoal. **Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do projeto.

**a** Quais destas manifestações artísticas vocês acham que combinam melhor com as disciplinas indicadas a seguir? Justifiquem.

cinema dança desenho escultura fotografia
literatura música pintura teatro outra (indicar qual)

I Biologia
II Física
III Informática
IV Matemática
V Química

**b** Pensem em pelo menos um tema de trabalho reunindo uma manifestação artística e uma disciplina indicada no item anterior.

**c** Circulem pela sala e conversem com os colegas sobre o tema do trabalho que vocês imaginaram. Anotem pelo menos três ideias e escolham a que lhes pareceu melhor. Expliquem sua escolha para a turma.

**2** Leiam os seguintes títulos de trabalhos e façam o que se pede a seguir. **Objetivos:** compreender globalmente os textos; refletir criticamente sobre o tema do projeto; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

I

**XVI Mostra de Iniciação à Docência na Educação Básica** **UFF – 2018**

SESSÃO 3
Sala 203
14h às 16h

Animes no Ensino de Química: Investigação do potencial didático

Autor(es):
Marina de Monroe Gonçalves

Orientador(es) e coorientador(es):
Andréa Aparecida Ribeiro Alves

REPRODUÇÃO

DPD/CAEG/PROGRAD/UFF. *Caderno de resumos.* XVI Mostra de Iniciação à Docência na Educação Básica. Niterói: UFF, 2018. p. 14.

II

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO

ERIKA PATRICIA TEIXEIRA DE OLIVEIRA

**O ENSINO DE ARTE E AS TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS NO CONTEXTO ESCOLAR**

REPRODUÇÃO

OLIVEIRA, E. P. T. de. *O ensino de arte e as tecnologias contemporâneas no contexto escolar.* Medianeira: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2014. p. 1.

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

Richmond

III

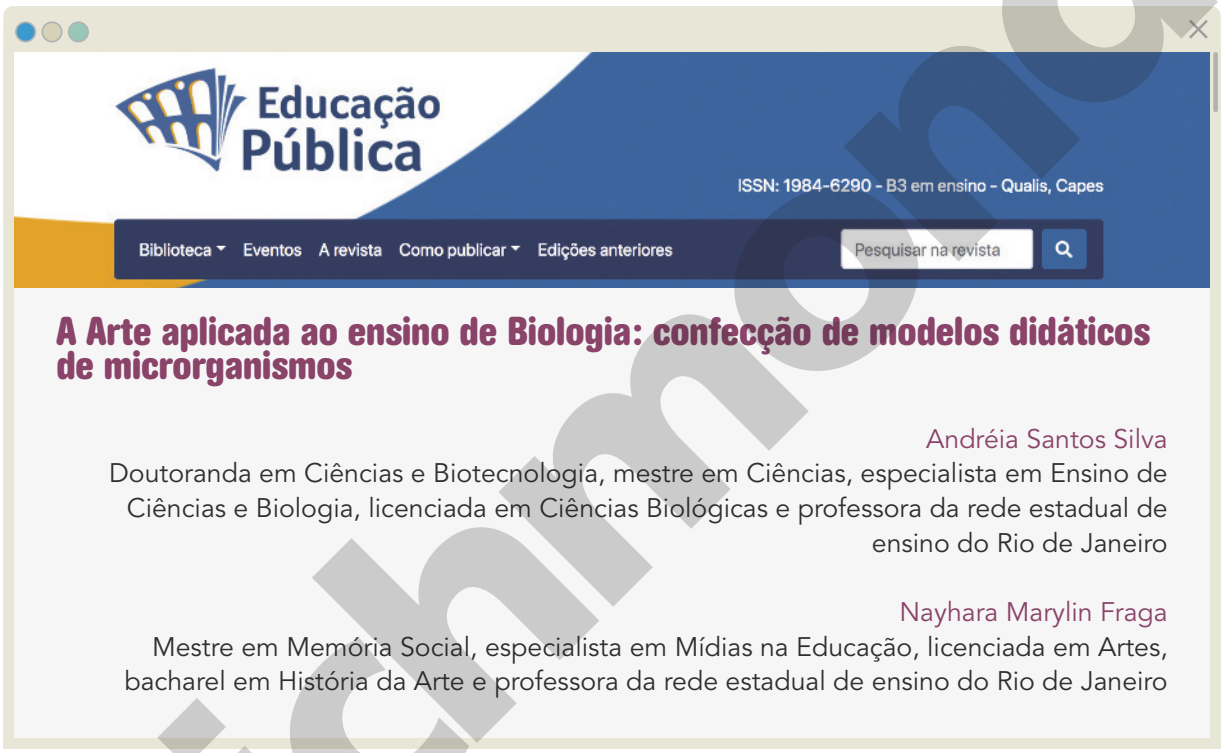
REPRODUÇÃO

**A IMPORTÂNCIA DA ARTE COMO MEIO DE RECICLAGEM E COMO FORMAÇÃO DE UM NOVO PENSAMENTO AMBIENTAL**

*Maria do Carmo Jampaulo Plácido Palhaci[1], Talitha Plácido Palhaci[2], Luis Antonio Vasques Hellmeister[3], Ricardo Nicola[4]*

HELLMEISTER, L. A. V. et al. *A importância da arte como meio de reciclagem e como formação de um novo pensamento ambiental.* In: V WORLD CONGRESS ON COMMUNICATION AND ARTS, 2012, Guimarães.

IV




REVISTA EDUCAÇÃO PÚBLICA

Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/17/11/a-arte-aplicada-ao-ensino-de-biologia-confeco-de-modelos-didticos-de-microrganismos>. Acesso em: 29 out. 2019.

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

**a** Completem no caderno o seguinte enunciado sobre os trabalhos apresentados.

Em todos os trabalhos, há uma relação entre ciência ou tecnologia e artes. Em três trabalhos, o objetivo é ensinar ciência ◆ utilizando artes ◆. Em um dos trabalhos o objetivo é ensinar artes ◆ utilizando tecnologia ◆.

AMANDA MIYUKI

**b** Reflitam sobre o parágrafo formado no item anterior. Seria possível haver maior equilíbrio entre as áreas do conhecimento mencionadas? Isso seria proveitoso? Justifiquem. Resposta pessoal.

Richmond

**3** Com a turma organizada em quatro grupos, façam o solicitado.

Resposta pessoal. **Objetivos:** refletir criticamente e aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

a Negociem com os colegas para que cada grupo escolha um dos trabalhos apresentados na **questão 2**.

b Com base no título do trabalho escolhido, pensem no conteúdo que ele pode abordar e em como vocês gostariam de aprender isso em sua escola.

**4** Façam uma roda de conversa com a turma para discutir os seguintes itens, sempre trocando ideias respeitosamente com os outros colegas:

**Objetivos:** refletir criticamente e aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto e sobre o produto final.

- a hipótese levantada por seu grupo sobre os trabalhos apresentados na **questão 2**;
- a ideia do seu grupo para o trabalho da feira escolar que vocês começaram a elaborar em **Pensando e realizando 1** (**Etapa 4**).

**5** Respondam às questões seguintes.

Resposta pessoal. **Objetivos:** refletir criticamente e aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

a Vocês acham que um estudante do Ensino Médio pode ser um cientista? Justifiquem.

b Já ouviram falar no Prêmio Jovem Cientista? Em caso afirmativo, expliquem aos colegas o que ele é; em caso negativo, pesquisem sobre ele.

c Vejam os três primeiros colocados da categoria Ensino Médio do Prêmio Jovem Cientista de 2011. Qual trabalho chama mais a atenção de vocês? Por quê?

REPRODUÇÃO

**1º Lugar**
ANA GABRIELA PERSON RAMOS
Escola Técnica Conselheiro Antônio Prado (SP)
Embalagens Ecológicas para Mudas

**2º Lugar**
BEATRIZ FERROLI CAVALCANTE
Centro Educacional de Palmas (TO)
Cortina Verde Sustentável nas Escolas Públicas de Palmas (TO)

**3º Lugar**
MARINA JARDIM FARIA DE ARAÚJO
Colégio Anglo-Americano de Volta Redonda (RJ)
Desenvolvimento de uma Composteira em Ambiente Aeróbio/Anaeróbio

CNPQ. Prêmio Jovem Cientista. *Cidades sustentáveis:* livro das pesquisas premiadas. Brasília: CNPq, 2011. p. 8.

d Vocês acreditam que esses trabalhos podem ajudar a resolver problemas importantes da sociedade? Por quê?

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

Richmond

**6** Leiam a seguir uma breve síntese das três pesquisas que receberam o Prêmio Jovem Cientista de 2018 na categoria Ensino Médio e façam o solicitado.

**Objetivos:** compreender globalmente o texto; refletir criticamente e aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

O PRÊMIO | O TEMA | REGULAMENTO | WEBAULAS | PRÊMIO JOVEM CIENTISTA | DÚVIDAS | FALE CONOSCO

## 1° lugar

Juliana Davoglio Estradioto

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS)

Orientadora: Flávia Santos Twardowski Pinto

Osório (RS)

### DESENVOLVIMENTO DE UM FILME PLÁSTICO BIODEGRADÁVEL A PARTIR DO RESÍDUO AGROINDUSTRIAL DO MARACUJÁ

A partir da casca do maracujá, a estudante Juliana Davoglio Estradioto desenvolveu um filme plástico biodegradável (FPB) para substituir embalagens de mudas de plantas, que geram alta quantidade de resíduos na agricultura. A inovação reduz a poluição causada pelos sacos plásticos convencionais, decompõe-se em 20 dias e não precisa ser retirada no momento do plantio.

## 2° lugar

Sandro Lúcio Nascimento Rocha

Colégio Estadual Norberto Fernandes (CENF)

Orientadora: Edjane Alexandre Costa Soares

Caculé (BA)

### CAPTAÇÃO E USO DA ÁGUA DA CHUVA NO AMBIENTE ESCOLAR ATRAVÉS DE CAIXA FEITA A PARTIR DE GARRAFAS PET E CIMENTO ECOLÓGICO DA CINZA DA FIBRA DO COCO (COCOS NUCIFERA)

Para economizar água potável, o estudante Sandro Lúcio Nascimento desenvolveu uma caixa sustentável de captação da água da chuva para a sua escola. O projeto teve como base a criação de um cimento ecológico feito a partir de fibras de coco e semelhante ao produto comercial e garrafas tipo PET no lugar de tijolos, evitando o descarte de resíduos plásticos na natureza.

## 3° lugar

Leonardo Silva de Oliveira

Instituto Federal de Educação do Ceará (IFCE)

Orientador: Humberto Beltrão Cedro (CE)

### AQUAMEAÇA: UMA APLICAÇÃO ANDROID PARA IDENTIFICAÇÃO E MONITORAMENTO DE AMEAÇAS A ECOSSISTEMAS AQUÁTICOS

O estudante Leonardo Silva de Oliveira utilizou a tecnologia como ferramenta para preservação da natureza e educação ambiental da população. Ele criou um aplicativo de celular para monitoramento participativo dos ecossistemas aquáticos, que recebe informações dos usuários sobre ameaças aos rios e mares como descarte de lixo, despejo de esgoto ou pesca excessiva e ilegal.

Disponível em: <http://estatico.cnpq.br/portal/premios/2018/pjc/premio.html>. Acesso em: 29 out. 2019.

PRÊMIO JOVEM CIENTISTA

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

Richmond

a Cada edição do Prêmio Jovem Cientista determina um tema que deve ser tratado nas pesquisas inscritas. Com base nas sínteses dos trabalhos vencedores na categoria Ensino Médio, qual terá sido o tema da edição de 2018?

I Cidades Sustentáveis.

II Água: Desafios da Sociedade.

III Segurança Alimentar e Nutricional.

IV Inovações para Conservação da Natureza e Transformação Social. X

b Observem os lugares de origem dos jovens premiados. O que esse dado revela sobre a pesquisa no Brasil da atualidade? Resposta esperada: revela que, mesmo fora dos grandes centros e dos estados que mais fazem pesquisas (SP, RJ e MG), são realizadas investigações importantes.

c Alguma dessas pesquisas possui uma relação com artes? Em caso afirmativo, expliquem.
Resposta esperada: sim, pois especialmente um aplicativo, como o criado pelo terceiro colocado, requer um *design*.

d Vocês acreditam que poderiam inscrever ao Prêmio um trabalho relacionado a um problema da sua escola, como fez o segundo colocado? Justifiquem. Resposta pessoal.

**7** Criem uma campanha nas redes sociais para divulgação da feira escolar intitulada #possoserumcientista. Acompanhando a *hashtag*, as pessoas devem dizer por que podem ser cientistas. Caso não seja viável em sua escola o uso de redes sociais, vocês podem fazer um mural na escola para que todos coloquem suas mensagens com essa *hashtag*.
**Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema do projeto; preparar a divulgação do projeto.

**Materiais**

Para fazer a campanha nas redes sociais:

- aplicativos de redes sociais;
- celular, *tablet* ou computador com acesso à internet.

Para fazer o mural:

- cartolina ou papel pardo;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- lápis ou caneta esferográfica.

A tarefa de vocês é concluir a proposta de trabalho do grupo. Redijam o tema e uma síntese do trabalho, como as que vocês viram na **questão 6**. Levem para o professor da disciplina que mais se aproxima do assunto que escolheram e também para o professor de Arte e de Literatura. Vocês podem procurar algum profissional especializado nos temas que abordarão e gravar uma entrevista com ele, caso autorize. Pesquisem em bibliotecas e na internet, sem esquecer as dicas sobre fontes confiáveis dadas na **questão 2** da **Etapa 1**.

## Pensando e realizando 3

Nestas atividades, você vai conhecer mais uma pesquisa feita por um estudante de Ensino Médio e observar os objetivos, a motivação e os procedimentos do trabalho. Assim, você e seu grupo podem avançar na organização da apresentação de vocês. Anote as ideias!

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

Richmond

**1** Observem a capa do livro de resultados do Prêmio Jovem Cientista de 2012 e discutam as seguintes questões. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio; refletir criticamente e aprofundar conhecimento sobre o tema do texto e do projeto; refletir criticamente sobre práticas corporais na sociedade.

REPRODUÇÃO

CNPQ. Prêmio Jovem Cientista. *Inovação tecnológica nos esportes:* livro de pesquisas agraciadas. Brasília: CNPq, 2013.

a De que forma vocês acham que uma inovação tecnológica poderia contribuir para os esportes?

b Vocês acreditam que alguma pesquisa premiada nessa edição do Prêmio Jovem Cientista poderia incluir as artes como um dos seus elementos? Por quê?

**2** Estas são as pesquisas vencedoras na categoria Ensino Médio do Prêmio Jovem Cientista de 2012. Observem e respondam às seguintes questões. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do texto; refletir criticamente sobre práticas corporais na sociedade.

REPRODUÇÃO

## RESULTADO DA CATEGORIA ENSINO MÉDIO

**1º LUGAR**
JOÃO PEDRO VITAL BRASIL WIELAND
**Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (CAP-UFRJ)**
Aplicativo de celular para controlar o exercício físico

**2º LUGAR**
IZABEL SOUZA DE JESUS BARBOSA
**Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (CAP-Uerj)**
O esporte no combate ao *bullying* nas escolas

**3º LUGAR**
BIANCA VALEGUZKI DE OLIVEIRA
**Colégio Presbiteriano de Juína (MT)**
Elaboração de farinhas integrais enriquecidas com fruto do Cerrado (baru), visando atender às necessidades nutricionais de atletas de alto desempenho

CNPQ. Prêmio Jovem Cientista. *Inovação tecnológica nos esportes:* livro de pesquisas agraciadas. Brasília: CNPq, 2013. p. 27.

a Qual das três pesquisas premiadas mais chamou a atenção de vocês? Por quê?

b Na **questão 3**, vocês lerão um texto sobre a pesquisa "Aplicativo de celular para controlar o exercício físico". Na opinião de vocês, qual pode ser a relevância dessa pesquisa?

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

Richmond

**3** Leia o informe com o seguinte objetivo:

- identificar objetivo, motivação e procedimentos de um projeto de pesquisa.

PRISCILA WU

## 1º lugar


## João Pedro Vital Brasil Wieland

Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro
Rio de Janeiro | RJ


## Aplicativo de celular para controlar o exercício físico

**Aplicativo de seleção de músicas criado por estudante estimula corredores a acelerar ou diminuir o ritmo**

Aparelhos de som tipo MP3 tornaram-se companheiros inseparáveis de atletas que gostam de intensificar seus treinos com a prática da corrida. Mas será que os atletas sabem como tirar maior proveito do seu *setlist* musical? Pesquisas de diversas áreas já provaram que as batidas de uma música podem diminuir ou aumentar o ritmo das passadas, determinando o grau de desempenho do corredor. Pensando nisso, João Pedro Wieland, do Colégio de Aplicação da UFRJ, criou um aplicativo capaz de selecionar as músicas salvas em um *smartphone* de acordo com as necessidades físicas de atletas profissionais e amadores no momento da prática. O projeto foi agraciado com o 1º lugar na categoria Estudante do Ensino Médio do XXVI Prêmio Jovem Cientista.

A relação direta entre a música e o desempenho esportivo foi confirmada pelo estudante em um experimento. Ele selecionou quatro voluntários, sem explicar as intenções da pesquisa.

Dois deles foram considerados sedentários e dois ativos – pois praticavam exercícios pelo menos duas vezes na semana. Todos eles correram, em quatro dias diferentes, um percurso de cem metros. No primeiro dia, correram sem nenhuma música. No segundo, ouviram uma música com 105 batidas por minuto (BPMs). No terceiro, o ritmo aumentou para 118 BPMs e, no quarto dia, para 150 BPMs. Com esse teste simples, o pesquisador comprovou uma relação diretamente proporcional entre a velocidade média alcançada pelos corredores e a quantidade de batidas da música que eles ouvem.

Com base nessa premissa, o aplicativo concebido por João Pedro será capaz de escolher uma música de acordo com o cansaço ou a disposição do corredor. Assim, poderá ajudá-lo a tirar maior proveito da prática esportiva. "O aplicativo vai controlar a velocidade da corrida por meio de três fatores: o desempenho do corredor, seu histórico e sua respiração", diz o estudante de 15 anos.

O desempenho do corredor será medido pela relação entre a distância percorrida e o tempo gasto para percorrê-la. Esses dados serão obtidos pela rede 3G do celular, via GPS.

O histórico será construído a partir das primeiras corridas realizadas e registradas com o auxílio do aplicativo e também por um questionário preenchido pelo usuário tão logo o aplicativo seja instalado em seu *smartphone*. "A respiração pode ser medida pelo microfone integrado ao fone de ouvido. O aplicativo será capaz de captar o som da respiração e calcular o tempo entre as inspirações e expirações. Quanto menor for o tempo entre uma expiração e outra, mais cansado estará o esportista", explica João Pedro.

Com esses três dados e o acesso à lista de músicas do usuário, a ferramenta poderá funcionar plenamente. Se o esportista estiver muito ofegante, o aplicativo vai selecionar uma música com menos BPMs; se estiver disposto, o aplicativo escolherá uma composição mais intensa. Gráficos serão produzidos com as informações coletadas durante o exercício e, a partir deles, o usuário poderá avaliar e controlar seu rendimento físico.

CNPQ. Prêmio Jovem Cientista *Inovação tecnológica nos esportes:* livro de pesquisas agraciadas. Brasília: CNPq, 2013. p. 28-29.

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

Richmond

**Objetivos:** identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada); aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**4** Leiam os seguintes itens e, com base no informe lido, façam o que se pede.

**a** Qual foi o objetivo da pesquisa? Resposta esperada: criar um aplicativo de celular para selecionar músicas que estimulem os corredores a acelerar ou diminuir o ritmo das passadas.

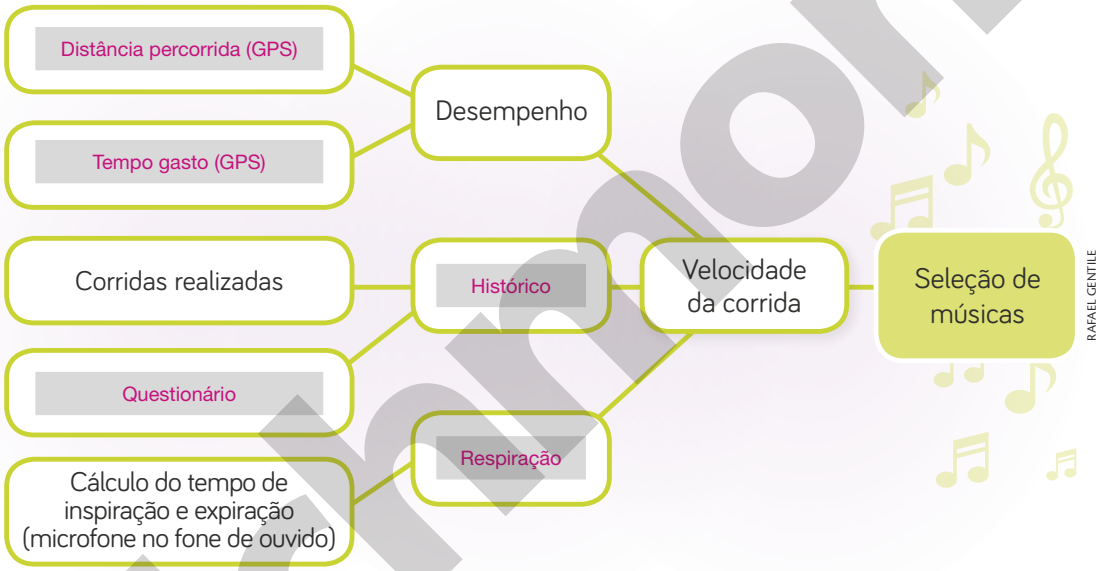
**b** Qual foi a motivação para a realização da pesquisa? Resposta esperada: o fato de que as músicas podem diminuir ou aumentar o ritmo dos passos em uma corrida, afetando o desempenho do corredor.

**c** Reproduzam a seguinte lista no caderno e completem-na com os procedimentos usados para o desenvolvimento da pesquisa.

- Seleção de quatro voluntários, dois sedentários e dois ativos.
- Corrida de 100 m, um dia sem música e nos três dias seguintes com músicas em ritmo cada vez mais acelerado.
- Relação detectada entre a velocidade da corrida e as batidas da música.
- Criação do aplicativo que escolhe as músicas de acordo com a disposição do corredor.

RAFAEL GENTILE

**d** Façam no caderno um diagrama explicando como funciona o aplicativo.




RAFAEL GENTILE

**5** Discutam as seguintes questões.

**a** Vocês gostaram da pesquisa? Por quê? Resposta pessoal. **Objetivo:** refletir sobre o tema do texto e sobre práticas corporais na sociedade.

**b** Essa pesquisa foi desenvolvida com base na proposta educativa STEAM? Justifiquem.

**5b** Resposta esperada: sim, pois articula biologia (ciência), programação (tecnologia) e música (artes). **Objetivos:** compreender globalmente o texto; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**c** Vocês acham que a pesquisa apresenta contribuições para a resolução de um problema da sociedade? Justifiquem. Resposta pessoal. **Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do texto e sobre práticas corporais na sociedade.

**6** Chegou a hora de movimentar o corpo! Com o professor de Educação Física, reproduzam o teste feito na pesquisa – corrida uma vez sem música e três vezes com música, acelerando o ritmo a cada vez – e verifiquem se os resultados são semelhantes aos obtidos na pesquisa premiada.

**Objetivos:** aprofundar conhecimento sobre o tema do texto; vivenciar práticas corporais.

### Materiais

Para o experimento:

- celular ou *tablet* com alto-falante ou aparelho de som.

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

Richmond

A tarefa de vocês é elaborar por escrito o objetivo, a motivação e os procedimentos para desenvolver seu trabalho e o que vocês esperam conseguir em termos de resultado. Para isso, vocês precisarão pesquisar sobre o tema escolhido, lembrando que é imprescindível obter informações bem fundamentadas. Também é importante voltar a procurar os professores das disciplinas que ocupam os papéis centrais no trabalho e pedir mais orientações. Decidam tudo de forma coletiva, com argumentos respeitosos mesmo quando discordarem de algum colega.

## Pensando e realizando 4

Depois de ter visto trabalhos que usam artes na ciência e na tecnologia, agora você analisará o uso da matemática nas artes visuais.

**1** Discutam as seguintes questões. Resposta pessoal. **Objetivo:** aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

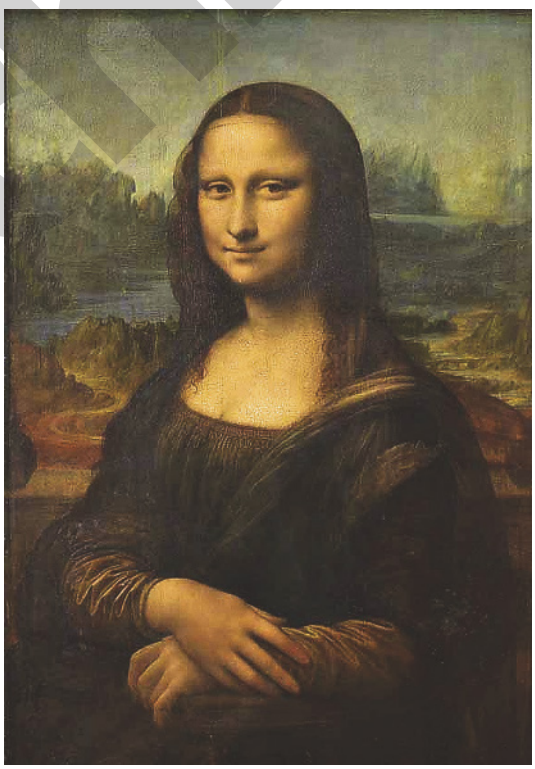
a Vocês gostam de obras de arte, especialmente de pinturas?

b Quais pintores ou pinturas vocês conhecem?

c De que conhecimentos vocês imaginam que um artista pode necessitar para fazer uma pintura?

**2** Na **questão 4** da seção **Pensando e conversando 1** (**Etapa 2**), há um meme com o cientista e artista Leonardo da Vinci (Itália, 1452 – França, 1519). Observem as imagens a seguir e façam o solicitado. **Objetivos:** aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto; fruir e apreciar esteticamente manifestações artísticas; apropriar-se do patrimônio artístico e cultural de diferentes tempos e lugares.

a Vocês já ouviram falar sobre a *Mona Lisa*, pintura de Da Vinci reproduzida a seguir? Em caso afirmativo, digam o que sabem sobre ela. Em caso negativo, verifiquem se alguém da turma tem informações sobre ela ou façam uma breve pesquisa sob a orientação do professor. Resposta pessoal.



MUSEU DO LOUVRE, PARIS

*Mona Lisa* (1503-1506), de Leonardo da Vinci. Óleo sobre madeira, 77 cm x 53 cm. Museu do Louvre, Paris, França.

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

Richmond

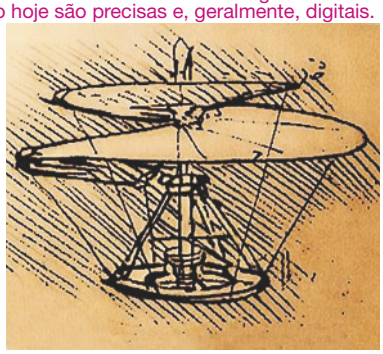
**b** Vocês conhecem algum invento ou pesquisa de Da Vinci? Observem as imagens e tentem imaginar como esses inventos e pesquisas evoluíram até os dias de hoje. Resposta pessoal. Resposta possível: a máquina voadora da imagem I evoluiu para um paraquedas; a da imagem II evoluiu para um helicóptero; as imagens do coração hoje são precisas e, geralmente, digitais.

I

SSPL/GETTY IMAGES

*Detalhe de um desenho para uma máquina voadora* (1488), de Leonardo da Vinci. Caneta e tinta sobre papel. Biblioteca do Instituto de França, Paris, França.

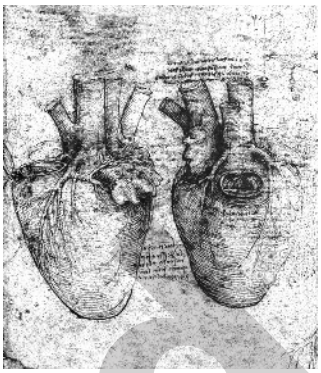
II



LIBRARY OF THE INSTITUTE, PARIS

*Detalhe de um desenho para uma máquina voadora* (1488), de Leonardo da Vinci. Caneta e tinta sobre papel. Biblioteca do Instituto de França, Paris, França.

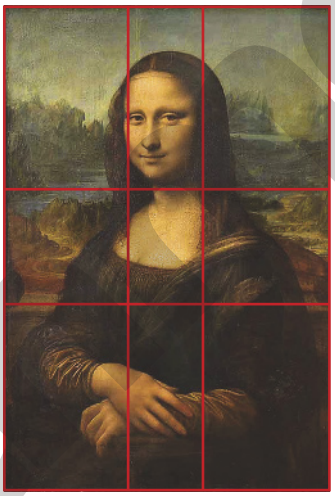
III



JANAKAMAHARAGEDHARMASENA/ISTOCKPHOTO

*O coração* (1511-13), de Leonardo da Vinci. Caneta e tinta sobre papel. Galeria da Rainha, Palácio de Holyroodhouse, Londres, Inglaterra.

**c** Analisem a imagem a seguir e verifiquem que tipo de estudo Da Vinci provavelmente fez antes de elaborar a *Mona Lisa*. Resposta esperada: ele fez estudos matemáticos de proporção e simetria.



MUSEU DO LOUVRE, PARIS

*Mona Lisa* (1503-1506), de Leonardo da Vinci. Óleo sobre madeira, 77 cm x 53 cm. Museu do Louvre, Paris, França. Obra de arte editada.

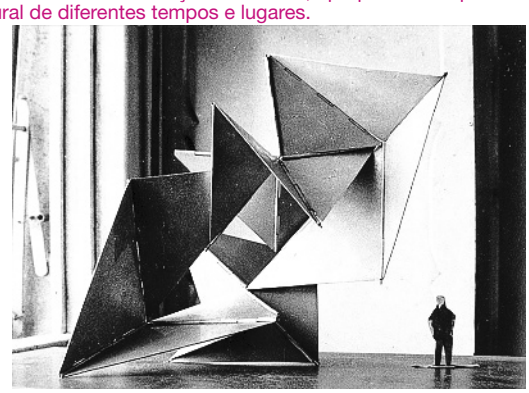
**3** Diversos artistas usam a matemática para elaborar suas obras de arte. Observem as imagens seguintes e façam o que se pede. **Objetivos:** aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto; fruir e apreciar esteticamente manifestações artísticas; apropriar-se do patrimônio artístico e cultural de diferentes tempos e lugares.

I

GERSON GERLOFF/PULSAR IMAGENS

Cerâmica marajoara.

II



ASSOCIAÇÃO CULTURAL "O MUNDO DE LYGIA CLARK"

*Bicho – Arquitetura Fantástica* (1963), de Lygia Clark (fotógrafo desconhecido). Processo da prata coloidal, 10,5 cm x 14,5 cm. Museu de Arte Moderna, Nova York, Estados Unidos.

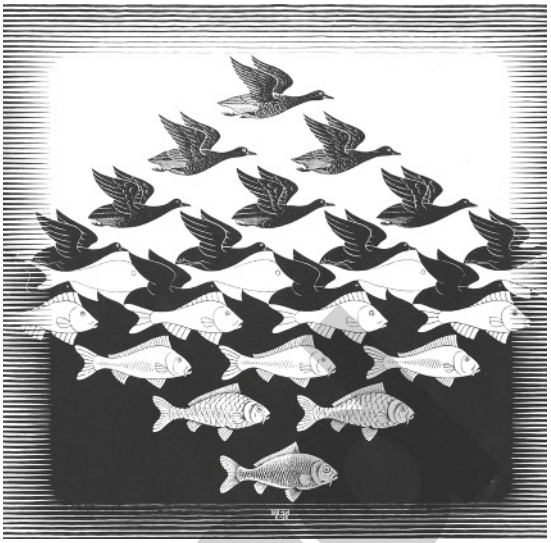
Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.

III

ROMULO FIALDINI/TEMPO COMPOSTO

*Carnaval em Madureira* (1924), de Tarsila do Amaral. Óleo sobre tela, 76 cm x 63 cm. Acervo Fundação José e Paulina Nemirovsky, São Paulo, Brasil.

IV



© 2019 THE M.C. ESCHER COMPANY-THE NETHERLANDS. ALL RIGHTS RESERVED.

*Ar e água I* (1938), de Maurits Cornelis Escher. Xilogravura, 43,5 cm x 43,9 cm. Coleção Maurits Cornelis Escher.

**a** Vocês gostam dessas obras? Justifiquem. Resposta pessoal.

**b** Vocês já haviam visto essas obras antes? Sabem algo sobre elas? Em caso afirmativo, compartilhem com os colegas o que sabem. Em caso negativo, vejam se algum colega conhece ou pesquisem sobre elas. Resposta pessoal.

**c** Analisem cada uma das imagens e, com seus conhecimentos de matemática, indiquem quais delas usam simetria e quais usam figuras ou sólidos geométricos. As obras I e IV usam simetria e todas as obras usam figuras ou sólidos geométricos.

**4** Agora, vocês serão os artistas! Usando as noções de simetria e figuras ou sólidos geométricos, façam uma obra de arte (pintura, escultura, colagem, arte digital etc.) que tenha alguma relação com o trabalho que estão desenvolvendo e pensem em uma maneira de incluí-la no estande de seu grupo na feira. Caso precisem relembrar ou aprofundar conhecimento sobre simetria e figuras ou sólidos geométricos, perguntem ao professor de Matemática ou pesquisem. **Objetivo:** experimentar a criação em diferentes manifestações artísticas.

**5** Na seção **Pensando e realizando 3** (**Etapa 4**), vocês elaboraram um resumo de seu trabalho por escrito. Retomem o resumo e façam o que se pede. **Objetivo:** planejar a execução do projeto.

**a** Pensem em como incluir no seu trabalho a obra de arte que vocês criaram na **questão 4** desta etapa.

**b** Verifiquem se o seu trabalho precisa de um experimento. Este é o momento de colocá-lo em prática para que dê tudo certo na apresentação da feira. Mesmo que não seja necessário um experimento, vocês precisam se preparar planejando cartazes, maquetes ou outros materiais necessários para a apresentação. Utilizem os conhecimentos adquiridos nesta seção para auxiliá-los.

O trabalho do seu grupo é mais focado em ciência, tecnologia, engenharia ou matemática nas artes? Ou em artes na ciência, na tecnologia, na engenharia ou na matemática? As atividades deram alguma ideia interessante para o desenvolvimento da proposta do grupo? Pesquisem mais formas de usar as artes no seu trabalho. Com relação ao experimento ou aos materiais para a apresentação na feira, vocês estão registrando todos os passos do desenvolvimento do trabalho? É importante pensar em como apresentar essas imagens para o público da feira.

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

Richmond

## Pensando e realizando 5

Você já pensou em se divertir com ciência? Sim, isso é possível! Nestas atividades, você vai fazer alguns desafios com explicações científicas. Que tal pensar em algo semelhante relacionado ao trabalho do seu grupo para a feira da escola?

**1** O primeiro desafio é sobre cores. Sigam as instruções. **Objetivo:** aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**a** Observem rapidamente as seguintes palavras e digam juntos as cores em que estão escritas. Resposta pessoal.

AMANDA MIYUKI

**b** O que aconteceu? Tentem pensar no motivo. Resposta pessoal. Resposta possível: quando as cores das palavras não coincidem com o que está escrito, a tendência é ler o texto verbal em vez de dizer a sua cor.

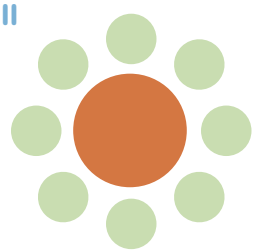
**c** Pesquisem a explicação científica para esse fenômeno. Caso não encontrem, o professor poderá ajudá-los.
Resposta pessoal.

**2** O segundo desafio é pura ilusão de óptica. Respondam às perguntas e sigam a instrução.
**Objetivo:** aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**a** Em qual figura o círculo laranja é menor? Resposta pessoal. Resposta esperada: os dois círculos laranja são do mesmo tamanho.

I

II

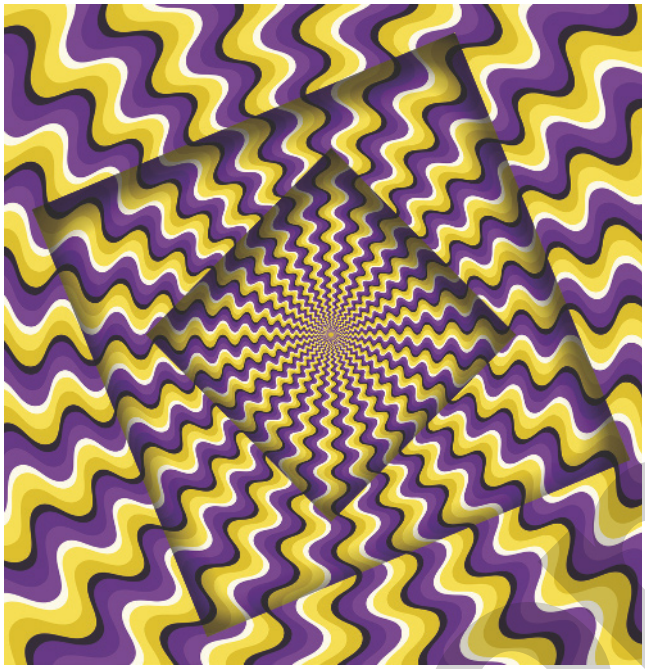


ARTES: AMANDA MIYUKI

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

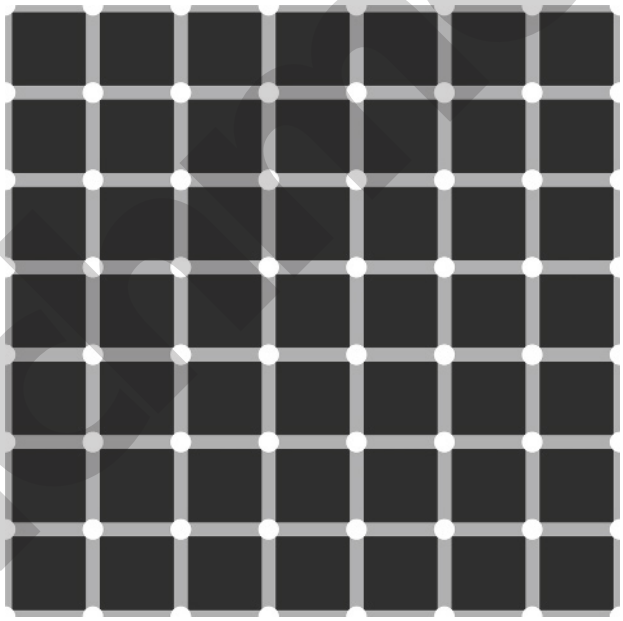
Ricmona

**b** Vocês conseguem parar esta imagem? Resposta pessoal. Resposta esperada: a imagem não está em movimento.



VECTORDIVIDER/ISTOCKPHOTO

**c** De que cor são os pontos nesta imagem? Resposta pessoal. Resposta esperada: todos os pontos são brancos.



YURI ZASIMOV/ISTOCKPHOTO

**d** Pesquisem as explicações científicas para esses fenômenos. Caso não encontrem, o professor poderá ajudá-los.
Resposta pessoal.

Vocês gostaram dos desafios? Conseguiram pensar em algo semelhante para incluir no trabalho de vocês? Ou poderiam usar alguma das ideias na divulgação da feira escolar? Neste momento, vocês precisam concluir a preparação do trabalho do grupo. Revejam cada material para a apresentação e cada ponto da explicação que precisam dar ao público da feira.

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

Ricardo

# Etapa 5 Para não jogar conversa fora

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

Chegou o momento de concluir os trabalhos e organizar a feira escolar. Fique atento às orientações desta etapa.

**1** Com as pesquisas realizadas e o trabalho planejado, sigam o passo a passo para a organização do trabalho do grupo na apresentação da feira escolar. **Objetivo:** produzir o produto final do projeto.

**Passo 1:**
Revejam o tema, os objetivos, a motivação, os procedimentos e os resultados obtidos com a realização do trabalho. Lembrem-se de que todos os passos do desenvolvimento da pesquisa precisam estar registrados em imagens (fotos, desenhos etc.), que devem ser afixadas em cartazes e painéis, expostas em um computador conectado a uma TV ou a um projetor ou, ainda, apresentadas por meio de alguma simulação. Caso o trabalho envolva um experimento a ser repetido durante a feira, o planejamento precisa ser muito cuidadoso. É importante que o material exposto esteja bem preparado, feito com capricho para atrair os visitantes da feira. O professor de Arte pode ajudá-los nesse ponto.

**Passo 2:**
Mostrem o material preparado a outro grupo e a pelo menos um professor, de preferência o que os ajudou a preparar o trabalho. Acolham as críticas e refaçam o que for necessário.

**Passo 3:**
Dividam as tarefas do grupo para a apresentação do trabalho na feira com equidade. Decidam quem será o responsável por explicar cada etapa. Estudem bastante todo o trabalho, ainda que cada um deva se aprofundar na parte que lhe couber apresentar na feira.

**Passo 4:**
Ensaiem a apresentação. A fala precisa ser em velocidade adequada – nem muito lenta, nem muito rápida – e a linguagem utilizada deve ser adequada a uma situação formal. Sobre isso, consultem o professor de Língua Portuguesa ou de outras línguas. Além disso, prestem atenção na movimentação do corpo, nos gestos e nas expressões faciais para que eles pareçam naturais. O professor de Educação Física pode dar algumas dicas sobre a movimentação corporal.

**Passo 5:**
Caso façam algum experimento, repitam-no muitas vezes para poder demonstrá-lo com segurança na feira. Uma alternativa, caso não seja possível repeti-lo durante a feira, é filmá-lo e apresentá-lo por computador conectado a uma TV ou a um projetor.

**Passo 6:**
Verifiquem tudo o que precisam para o estande do grupo: mesas, cadeiras, materiais para afixar painéis ou cartazes e qualquer outro objeto ou equipamento necessário.

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

Richmond

2 Com o trabalho pronto para a apresentação, chegou a hora de organizar a feira. Sigam o passo a passo. **Objetivo:** produzir o produto final do projeto.

**Passo 1:**
O local da feira já deve ter sido determinado pelo professor e reservado para a atividade com antecedência. Verifiquem se há alguma adaptação necessária, como retirada de objetos do local ou uso de extensões elétricas para ligar o equipamento de algum trabalho.

**Passo 2:**
Negociem onde ficará o estande de cada grupo. Considerem, nessa decisão, alguma necessidade do trabalho a ser apresentado, como iluminação, tomadas, paredes etc.

**Passo 3:**
Divulguem a feira. Não se esqueçam de usar os memes criados na **Etapa 2**, a campanha intitulada #possoserumcientista, criada na seção **Pensando e realizando 2** (**Etapa 4**), e os desafios da seção **Pensando e realizando 5** (**Etapa 4**).

**Passo 4:**
Na véspera da feira, deixem tudo organizado na escola e, no dia do evento, cheguem com antecedência para apresentar a toda a comunidade o trabalho que vocês fizeram.

Caso seja possível, peçam a colegas de outras turmas que filmem e fotografem as apresentações realizadas na feira, assim vocês poderão divulgar posteriormente os trabalhos para quem não pôde comparecer, além de deixar um registro das apresentações de cada grupo.

## Etapa 6 Encerrando a conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

1 Façam uma roda de conversa com toda a turma e com os professores participantes para uma autoavaliação coletiva do trabalho desenvolvido. Reflitam sobre todos os acertos e também sobre os pontos que podem ser melhorados no próximo projeto. Pensem no trabalho coletivo realizado e se a relação entre os colegas e entre os grupos foi respeitosa e colaborativa. Não se esqueçam de acolher com empatia e respeito as opiniões dos colegas. **Objetivo:** autoavaliar a participação no projeto.

2 Sob a supervisão do professor, organizem uma visita às outras turmas da escola para verificar se a feira foi bem recebida pela comunidade escolar (estudantes, professores, funcionários). Reflitam novamente sobre os resultados e verifiquem o que pode ser melhorado no próximo projeto.
**Objetivos:** identificar e analisar a avaliação do projeto pela comunidade escolar.

Como posso colaborar para a resolução de problemas da sociedade usando artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática?

Como vocês responderiam a essa questão, que foi o problema proposto inicialmente para ser discutido neste projeto?

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

Ramond

# Projeto 2

# Juventude, educação e cultura

## Como a escola pode ser cenário de manifestações da arte e da cultura dos jovens?

**Produto final:** festival com apresentações de diferentes manifestações artístico-culturais

**Gêneros discursivos:** cenopoesia, grafite, *rap*, *slam*

**Tema integrador:** protagonismo juvenil

**Tema desenvolvido:** culturas juvenis na escola

URBAZON/ISTOCKPHOTO

grafite

Bicomond

ARTHUR CORTES/GRUPO TIA. POESIA EM MOVIMENTO – UMA EXPERIÊNCIA CENOPOÉTICA. GRUPO TIA.

cenopoesia

ANDRE LUIZ MOREIRA/SHUTTERSTOCK

*rap*

MARLENE BERGAMO/FOLHAPRESS

*slam*

**Videotutorial**

- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.

## Este projeto objetiva levar você a:

- organizar na escola um festival com diferentes manifestações artístico-culturais de modo a estimular a participação ativa do jovem em uma perspectiva cidadã;
- conjugar práticas de letramento escolar com as da vida cotidiana, possibilitando a produção de dados sobre si mesmo e sobre o mundo que o cerca;
- valorizar e fortalecer as suas potencialidades criativas e intelectuais;
- refletir criticamente sobre o papel do jovem na produção de bens culturais na contemporaneidade por meio de seu engajamento em diversos coletivos;
- mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) em sua relação com manifestações artístico-culturais que colocam em debate questões pungentes na sociedade;
- praticar a compreensão leitora de *banner* digital, cartaz, entrevista, painel de grafite, poema, *rap* e reportagem;
- produzir cenopoesia, painel de grafite, letra de *rap* e *slam*;
- desenvolver práticas de letramentos e de culturas de reexistência.

Nos apêndices ao final do seu livro, você encontrará as competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular que serão desenvolvidas neste projeto, a justificativa da pertinência dos seus objetivos, assim como sugestões complementares para pesquisa ou consulta.

Richmond

# Etapa 1 Para começo de conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

Nesta etapa, você conhecerá mais sobre o propósito do projeto e começará a organizá-lo com a turma. Nas etapas seguintes, você realizará várias atividades e terá a oportunidade de refletir sobre diversos assuntos relacionados ao tema do projeto.

**1** Vocês já devem ter ouvido falar em festivais com manifestações artístico-culturais e, assim, talvez recordem algumas atividades que podem ser realizadas nesse tipo de evento. Conversem para descobrir se todos sabem o que é um festival e verificar quais atividades artístico-culturais vocês conhecem e preferem. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

**2** Alguém da turma já participou de um festival com manifestações artístico-culturais na escola ou em outro espaço de convívio social? Em caso positivo, peçam ao colega que descreva como foi a experiência e diga de quais atividades participou. Em caso negativo, pesquisem, com a orientação do professor, sobre tipos variados de atividades artístico-culturais que podem ser realizadas em festivais escolares. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

**3** Quais são as razões para realizar um evento de arte e cultura na escola? Conversem sobre o assunto e escolham as opções com as quais vocês concordam. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

- **a** Comunicar uma ideia.
- **b** Celebrar datas importantes.
- **c** Construir conhecimento significativo por meio das artes.
- **d** Explorar a criatividade e o talento artístico dos participantes.
- **e** Promover a diversidade, a pluralidade e o respeito às diferenças.
- **f** Mostrar ao público o resultado de um projeto desenvolvido pela turma.

**4** Vocês acham que a poesia, a música, a dança e o teatro devem fazer parte do cotidiano escolar dos jovens? Justifiquem. Resposta pessoal. **Objetivo:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do projeto.

**5** Compartilhem o que vocês sabem sobre as seguintes manifestações artístico-culturais: cenopoesia, grafite, *rap* e *slam* (ou batalha de poesia). Se necessário, pesquisem, com a orientação do professor, mais informações sobre essas manifestações. Resposta pessoal. **Objetivo:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do projeto.

**6** Para iniciar a organização do projeto, criem uma pasta *on-line* que possa ser compartilhada com toda a turma e com o professor. Depois, reproduzam e preencham o quadro **Sobre a produção** em um documento. Por fim, salvem o documento na pasta compartilhada. **Objetivo:** conhecer a proposta do projeto.

**Dica:** se o uso de computadores não for possível, façam um cartaz com as informações do quadro para ser afixado em um mural na sala de aula, em um espaço reservado para o projeto.

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

Richmond

## Sobre a produção

| | |
|---|---|
| Qual é o produto final? | Um festival com diferentes manifestações artístico-culturais. |
| Quais são os gêneros discursivos? | Cenopoesia, grafite, *rap* e *slam*. |
| Qual é o tema? | Culturas juvenis na escola. |
| Quais são os objetivos? | Refletir sobre o papel de manifestações artístico-culturais na formação cidadã dos jovens brasileiros, bem como expressar e apreciar as culturas juvenis na escola. |
| A quem se dirige? | À comunidade escolar. |
| Onde será divulgado? | Na escola e na comunidade, por meio de cartazes e redes sociais. |
| Quem participará? | Toda a turma, organizada em grupos. |
| Qual será a data de apresentação à comunidade escolar? | Resposta pessoal. |

## Materiais

Para fazer o arquivo:

- aplicativo ou plataforma de compartilhamento de documentos;
- computador, *tablet* ou celular com acesso à internet;
- programa de edição de texto.

Para fazer o cartaz:

- cartolina ou papel pardo;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- lápis ou caneta esferográfica;
- régua.

Consultem o quadro sempre que necessário, tanto para relembrar os elementos do projeto quanto para completá-lo com informações que julguem necessárias ou fazer modificações. Comecem a pensar em um nome para o festival, na data e no local em que será realizado e também na forma de divulgá-lo. Não se esqueçam de que este é um trabalho coletivo e que, portanto, deve envolver todos os participantes. O diálogo e o respeito aos colegas são fundamentais.

# Etapa 2 Conversando a gente se entende

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

## Pensando e conversando 1

Nestas atividades, você começará a refletir sobre diferentes modalidades de expressão artístico-cultural. Procure observar como as variadas linguagens podem ganhar forma, permitindo que os indivíduos produzam sentidos para se manifestarem artisticamente. Além disso, observe como a arte pode estar presente nas ruas e em outros espaços públicos.

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

Pichmond

**1** Leiam o *banner* digital a seguir, reflitam sobre ele e respondam às perguntas.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

WOWSUBTROPICA/DEPOSITPHOTOS/FOTOARENA

**a** Vocês acham que a arte pode mudar a vida das pessoas? Por quê?

**b** Na opinião de vocês, como as diversas manifestações artísticas poderiam ser incentivadas na comunidade onde vocês vivem?

**2** Observem as seguintes imagens e respondam às perguntas.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

I

VALMOR MENEGUZZO/GRUPO TIA. POESIA EM MOVIMENTO – UMA EXPERIÊNCIA CENOPOÉTICA. GRUPO TIA.

II

TIEMY SAITO/GRUPO TIA. POESIA EM MOVIMENTO – UMA EXPERIÊNCIA CENOPOÉTICA. GRUPO TIA.

III

ARTHUR CORTÉS/GRUPO TIA. POESIA EM MOVIMENTO – UMA EXPERIÊNCIA CENOPOÉTICA. GRUPO TIA.

**a** Quais manifestações artísticas vocês acham que estão em diálogo nessas representações?

Resposta pessoal. Resposta possível: música, poesia e teatro.

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

**b** Que atividade artístico-cultural está representada nas imagens?

I *Slam*.
II Cenopoesia. X
III Recital poético.
IV Tertúlia literária.

**c** Levando em consideração as imagens apresentadas, o que se pode dizer sobre intervenções artístico-culturais dessa natureza? Considerem as opções a seguir para discutir sobre o assunto e indiquem as que vocês consideram mais relevantes. Resposta pessoal.

I Permitem a popularização da cultura local.
II Fortalecem o acesso a diferentes manifestações artísticas.
III Envolvem políticas de democratização da arte e da cultura.
IV Estabelecem um diálogo mais estreito entre os artistas e o público.
V Ampliam o conhecimento do público sobre diferentes formas de linguagem artística.

**d** Na opinião de vocês, como esse tipo de intervenção artístico-cultural permite às pessoas ter oportunidades variadas e significativas de leitura do mundo? Resposta pessoal.

**3** Analisem estas imagens e respondam às seguintes questões.

Objetivos: ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

I

MATHEUS TAVARES/SLAM DAS MINAS RJ

II

MATHEUS TAVARES/SLAM DAS MINAS RJ

III

MATHEUS TAVARES/SLAM DAS MINAS RJ

**a** Quem são as pessoas em destaque nas imagens? O que vocês acham que elas estão fazendo? Por quê?
Resposta esperada: são mulheres negras e jovens falando ou cantando para um público.

**b** Na opinião de vocês, de que forma se pode relacionar a questão da representatividade de grupos da população com as imagens apresentadas? Justifiquem. Resposta pessoal.

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

**4** Observem o *banner* digital a seguir e respondam às perguntas.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto; compreender globalmente o texto.

ARCA – ASSOCIAÇÃO RECREATIVA E ESPORTIVA PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES

**a** Na opinião de vocês, qual é o objetivo do *banner*? Resposta pessoal.

**b** Que palavra expressa melhor as imagens presentes no *banner*?

I autonomia
II diversidade x
III lazer
IV trabalho

**c** Para vocês, o que é protagonismo juvenil? Resposta pessoal.

**d** Como o festival que sua turma está organizando pode contribuir para o protagonismo de vocês? Resposta pessoal.

**5** **Agora vocês pesquisarão sobre manifestações culturais protagonizadas por jovens. Considerem as seguintes orientações:** **Objetivo:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do projeto.

- conversem com colegas de outras turmas e amigos da idade de vocês para saber se eles já participaram de eventos como encenações, festivais de música, saraus, *slams*, atos cenopoéticos ou outras atividades artísticas;
- peçam que contem como foi a experiência e o que é necessário prever para evitar contratempos no dia do evento;
- procurem fotos, notícias e reportagens sobre eventos culturais diversos que tenham sido realizados por jovens, de preferência em escolas;
- conversem sobre as informações que pesquisaram e compartilhem com os outros grupos.

**Dica:** vocês podem disponibilizar o material pesquisado na pasta de compartilhamento de arquivos criada para o projeto ou no mural da sala de aula.

A que conclusões vocês chegaram após refletirem sobre manifestações culturais populares? De que maneira os jovens podem se engajar em atividades culturais? Pensem sobre a pesquisa que fizeram, consultem os materiais disponibilizados pelos outros grupos e verifiquem o que precisam organizar para prepararem a apresentação de vocês no festival.

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

Richmond

## Pensando e conversando 2

Nas próximas atividades, você continuará discutindo sobre manifestações artístico-culturais populares e juvenis. Você também pensará sobre modos de organizar e divulgar eventos culturais, disponibilizando informações relevantes para o público em mídia impressa ou digital.

**1** Leiam os seguintes cartazes de divulgação de eventos culturais. Em seguida, façam o que é solicitado. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto; apropriar-se do patrimônio artístico e cultural de diferentes tempos e lugares.

I

PREFEITURA DE CAXIAS DO SUL/SECRETARIA DA CULTURA

II

SECRETARIA DE CULTURA DA BAHIA

III

UNINORTE

IV

PROJETO BRASIL/PRÓXIMO

**1b** Resposta esperada: sim, pois as atividades contemplam a diversidade social e aspectos da pluralidade cultural do Brasil, com manifestações da cultura afro-brasileira (como a capoeira) e elementos das tradições populares do país (artesanato e comidas regionais). Além disso, um deles é um evento gratuito e realizado em espaço aberto, o que favorece o acesso do público.

**a** O que os eventos anunciados nos cartazes têm em comum? Resposta esperada: os quatro eventos são relacionados a atividades culturais diversificadas de caráter popular.

**b** Considerando os cartazes II e IV, é possível dizer que os eventos divulgados permitem aos participantes conhecer e valorizar a pluralidade do patrimônio sociocultural brasileiro? Por quê?

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

Versão final

**c** Na opinião de vocês, o que significa a informação "Encontro de artes das/nas periferias (nossos muitos outros centros)", presente no cartaz II? Resposta pessoal.

**d** Associem as atividades do boxe às definições correspondentes.

*hip-hop* *performance* sarau virada cultural

| | | | |
|---|---|---|---|
| Movimento cultural popular que engloba quatro manifestações artísticas: *rap*, *DJ* (*disk jockey*), *breakdance* e grafite. | Conjunto de atrações culturais diversas, normalmente gratuitas e realizadas desde o início da noite até o amanhecer. | Manifestação artística que reúne elementos das artes visuais, da música e do teatro. | Reunião em que as pessoas realizam uma atividade cultural, como ouvir música, recitar poemas, ler e comentar livros etc. |
| *hip-hop* | virada cultural | *performance* | sarau |

KARINA DE SÁ COSTA

## 2 Observem o seguinte cartaz e respondam às perguntas.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto; compreender globalmente o texto.

FUNDO DE CULTURA DO ESTADO DA BAHIA/SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO DE SALVADOR

**2b** Resposta esperada: a imagem representa o que será trabalhado nas oficinas, por exemplo: o disco de vinil com o dedo indicador e a agulha se associam a *DJ* e a *rap* (por causa dos efeitos sonoros); o *spray* de tinta e o lápis têm relação com o grafite; as mãos na altura da cintura parecem reproduzir gestos de cantores de *rap* etc.

**a** Na opinião de vocês, qual é o propósito das oficinas anunciadas no cartaz? Resposta esperada: oferecer nas escolas atividades ligadas à cultura juvenil, como *breakdance*, grafite, *rap* e *DJ*.

**b** Que relações vocês identificam entre a imagem central do cartaz e as oficinas?

**c** Vocês gostariam que oficinas desse tipo fossem realizadas na escola onde estudam? Por quê? Resposta pessoal.

**d** As oficinas mencionadas no cartaz estão relacionadas a qual dos seguintes gêneros musicais?

I *funk* II *jazz* III *hip-hop* X IV *rock 'n' roll*

**e** O que vocês sabem sobre esse gênero musical? Se não o conhecem, perguntem a outros colegas ou façam uma pesquisa para saber onde e quando ele surgiu. Resposta pessoal.

**f** Vocês acham que cartazes como os vistos nas questões 1 e 2 são uma boa forma de divulgar eventos? Por quê? Como vocês podem divulgar o festival que estão organizando? Resposta pessoal.

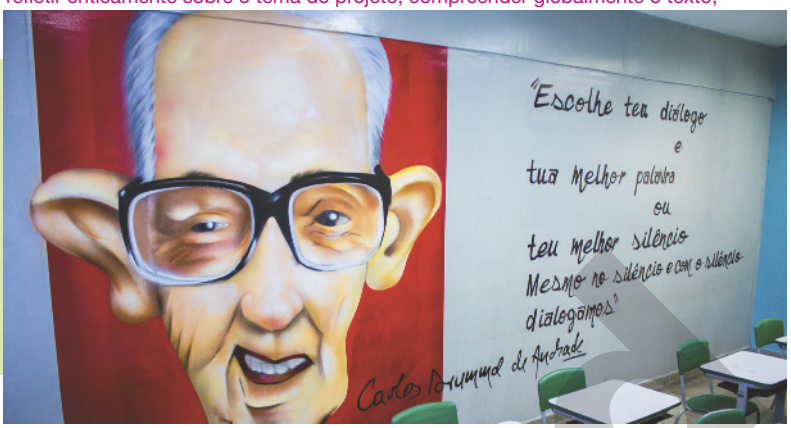
Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.

Reprodução

**3** Observem a imagem e leiam o texto. Depois, respondam às perguntas.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto; compreender globalmente o texto; apropriar-se do patrimônio artístico e cultural de diferentes tempos e lugares.

Imagem do projeto Grafite na Escola, realizado na Escola Estadual Parque Jurema III (Guarulhos, SP), que teve como objetivo decorar as paredes da escola com painéis retratando 34 personalidades brasileiras de diferentes áreas escolhidas pelos estudantes.




MAURÍCIO BUENO/ESCOLA ESTADUAL PARQUE JUREMA III

**a** Qual destes poemas também é de autoria de Carlos Drummond de Andrade?

I "A rosa de Hiroshima"
II "No meio do caminho" X
III "A rua dos cataventos"
IV "Morte e vida severina"

**b** O título do poema exposto no grafite é "O constante diálogo". Na opinião de vocês, o diálogo é sempre importante? Por quê? Resposta pessoal.

**c** Que contribuições vocês consideram que o projeto Grafite na Escola pode ter para a comunidade escolar? Justifiquem. Resposta pessoal.

**d** Se esse projeto fosse realizado na escola onde vocês estudam, que personalidades vocês indicariam para serem representadas nos painéis? Por quê? Resposta pessoal.

**4** Agora vocês produzirão um grafite em um painel para representar um poema ou uma música. Sigam as orientações e mãos à obra: **Objetivo:** experimentar a criação em diferentes linguagens artísticas.

- escolham o poema ou a música;
- pensem em uma imagem que possa representar o texto escolhido;
- façam o grafite;
- coloquem uma etiqueta com os nomes dos integrantes das duplas, o título do poema ou da música e o nome do(s) autor(es)/compositor(es);
- quando todos os grafites da turma estiverem prontos, sob a orientação do professor, escolham um local da escola para afixá-los.

**Dica:** é importante que a dupla trabalhe colaborativamente na produção do grafite. Se vocês acharem que não têm habilidades para realizar a tarefa, conversem com o professor de Arte ou procurem na internet orientações para fazer grafites no papel.

## Relembrando o gênero

**Grafite** é um tipo de arte configurada por painéis pintados geralmente em cores intensas e em locais públicos, como muros e paredes de grandes edifícios. Os temas abordados nessas intervenções costumam ser de crítica social. Técnicas de desenho, pintura e caligrafia utilizadas nesses painéis podem também ser empregadas em grafites no papel. Nesse caso, as dimensões do desenho variam de acordo com o tipo e o tamanho do papel usado, assim como os materiais para desenhar e colorir.

## Materiais

Para fazer o grafite:

- folhas de papel sulfite ou cartolina;
- lápis;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel.

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

Richmond

Façam uma síntese do que foi discutido nesta seção. De que forma o conteúdo que vocês aprenderam pode ajudar na preparação do festival planejado pela turma? Vocês já conseguem pensar em ações para organizar as apresentações? Como vocês podem ser efetivamente protagonistas neste projeto?

## Etapa 3 Continuando a conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

Será que a turma já consegue organizar as tarefas e elaborar um cronograma para a realização do festival? Para que o evento seja um sucesso, é preciso planejar, distribuir tarefas e estipular datas.

**1** Sob a supervisão do professor, pensem com toda a turma sobre as tarefas necessárias para a realização do projeto e decidam quem ficará responsável por cada uma. Anotem no caderno ou criem um documento na pasta compartilhada. Vejam o exemplo. **Objetivo:** planejar a execução do projeto.

Tarefas para a organização do festival:

- verificar a disponibilidade de local na escola para a realização do festival, considerando a arrumação do espaço de acordo com as apresentações que serão feitas e a acomodação do público: Júlia e Antônio;
- averiguar a possibilidade de usar uma sala de aula como camarim no dia do festival, para montar figurinos, fazer maquiagem etc.: Renan e Amanda;
- providenciar os equipamentos que serão usados, tais como caixa de som, microfone, instrumentos musicais, mesas e cadeiras: Renata e Guilherme;
- providenciar a decoração, a elaboração de cenários e a confecção de figurinos, avaliando a possibilidade de usar materiais recicláveis: Letícia e Erick;
- fazer a programação do evento e considerar se há ou não a necessidade de ter um mestre de cerimônias para a abertura e a apresentação das atividades: Clara e João;
- preparar a divulgação do evento, considerando a mídia impressa (cartazes nos murais da escola e panfletos distribuídos no intervalo das aulas) e a mídia virtual (*banners* digitais e *e-cards* para compartilhar em redes sociais ou no *site* da escola): Juan e Cristiane;
-

PRISCILA WU

**2** Agora chegou o momento de começar a preparar as apresentações. Pensem em como vocês podem se expressar por meio das manifestações artístico-culturais apresentadas a seguir.

**Objetivo:** planejar a execução do projeto.

Manifestações artístico-culturais:

- *slam*;
- grafite;
- *rap*;
- cenopoesia;
-

PRISCILA WU

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

Ricmond

**3** Organizem o cronograma e as tarefas necessárias em agendas colaborativas *on-line*. Façam uma agenda específica com as tarefas do grupo e outra com o cronograma geral do festival. Se não for possível criar as agendas *on-line*, elaborem a do grupo no caderno e a geral em um cartaz para colocar em um mural na sala de aula. **Objetivo:** planejar a execução do projeto.

**Materiais**

Para fazer as agendas *on-line*:

- aplicativo de agenda;
- celular, *tablet* ou computador com acesso à internet.

Para fazer a agenda no caderno ou em cartaz:

- caderno, cartolina ou papel pardo;
- caneta esferográfica;
- lápis;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- régua.

Tudo organizado? Tarefas distribuídas e cronograma pronto? Não se esqueçam de consultar com frequência a agenda do festival para não deixar de fazer alguma tarefa que ficou sob sua responsabilidade.

## Etapa 4 Afinando a conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

### Pensando e realizando 1

Nestas atividades, você lerá uma reportagem sobre cultura juvenil. Você acha que a arte e a cultura podem mudar a percepção das pessoas sobre os diferentes grupos que compõem a sociedade? Você já conversou com os seus colegas a respeito de como os coletivos artísticos juvenis podem ser um movimento de identificação dos jovens com a sua comunidade? Por meio da discussão proposta, você poderá ampliar seus conhecimentos e desenvolver suas opiniões sobre o assunto, o que pode auxiliá-lo na organização das apresentações para o festival.

**1** Discutam as seguintes questões. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do texto.

**a** Vocês conhecem algum coletivo juvenil que mobiliza a comunidade por meio da arte e da cultura? Em caso positivo, citem qual. Em caso negativo, pesquisem sobre coletivos juvenis e descrevam como eles são organizados e quais atividades desenvolvem.

**b** Vocês acham que os coletivos juvenis provenientes de áreas periféricas das cidades contribuem para a valorização de espaços culturais nessas comunidades? Por quê?

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

Richmond

**2** A seguir, vocês lerão alguns trechos de uma reportagem intitulada "*Slam* é a nova forma de a juventude da periferia se expressar – e é incrível!". Considerando esse título, discutam as seguintes questões. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e formular hipótese sobre o texto.

**a** Vocês já viram uma apresentação de *slam*? Em caso positivo, contem aos colegas como foi. Em caso negativo, descubram se algum colega já viu ou pesquisem informações sobre essa atividade artística e compartilhem com a turma.

**b** Na opinião de vocês, por que esse movimento é uma nova forma de a juventude da periferia se expressar?

**3** Leia o primeiro trecho da reportagem com o seguinte objetivo:

- identificar por qual motivo o *slam* se constitui como um movimento artístico e social de resistência e expressão da cultura juvenil na periferia.

# *SLAM* É A NOVA FORMA DE A JUVENTUDE DA PERIFERIA SE EXPRESSAR – E É INCRÍVEL!

Por Bruna Ribeiro

Há mais ou menos dois anos, vi nas redes sociais um vídeo incrível de um garoto recitando uma poesia de um jeito muito diferente, muito teatral. Eu fiquei encantada. Nunca tinha visto nada parecido. Não me lembro de quantas vezes reproduzi aquele vídeo nos próximos dias. Foram muitas.

Aquela *performance*, aquele grito politizado, era um *slam*. No caso, o Slam Resistência. *Slam* é um movimento, uma batalha de versos que se firmou há dez anos como espaço de literatura nas periferias no Brasil. Ao final de cada apresentação, os jurados apresentam suas notas, causando grande comoção na plateia.

Há mais de um mês, meu amigo Francisco César Rodrigues, o Chico, educador social desde 1989, me escreveu falando sobre uma batalha que ocorreria em agosto na Casa das Rosas, na Avenida Paulista, em São Paulo.

[...]

Era a minha chance. Parti para a Casa das Rosas [...] e logo na chegada já entendi do que se tratava.

Fui pedindo licença a uma plateia que ocupou todo o piso térreo do centro cultural e consegui uma cadeira vaga bem em frente ao palco. A juventude parecia preferir ficar em pé ou sentada no chão, vibrando, aplaudindo, cantando e gritando, principalmente quando as notas eram anunciadas pelo apresentador.

Ao fim de cada apresentação, um DJ soltava o trecho de alguma música, quase sempre *rap*, acompanhada também pela plateia. Assim como as canções, os discursos dos meninos e meninas são extremamente políticos.

Textos sobre a violência, o racismo e a desigualdade social encheram alguns olhos de água, mas na verdade inspiraram uma energia de muita força e resistência. A galera é empoderada. E as meninas? O feminismo negro tomou grande parte das apresentações delas. Se já é difícil ser mulher, as garotas trouxeram à tona todos os desafios enfrentados pela mulher negra e periférica. Falaram de ancestralidade, de escravidão, de genocídio da juventude...

[...]

RIBEIRO, B. *Slam* é a nova forma de a juventude da periferia se expressar – e é incrível! *O Estado de S. Paulo*, São Paulo, 30 ago. 2018.

AMANDA MIYUKI

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

Richmond

**Objetivos:** refletir criticamente sobre o texto; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto; apropriar-se do patrimônio artístico e cultural de diferentes tempos e lugares.

**4** Responda às perguntas a seguir de acordo com a reportagem.

**a** Por que o *slam* é um tipo de recitação de poesia diferente?

Resposta esperada: porque a recitação acontece em forma de batalha com poemas que tratam de temas atuais importantes.

**b** Em que parte do texto é possível depreender que o formato dessa manifestação artístico-cultural provoca um envolvimento bastante engajado do público?

Resposta esperada: "A juventude parecia preferir ficar em pé ou sentada no chão, vibrando, aplaudindo, cantando e gritando, principalmente quando as notas eram anunciadas pelo apresentador.".

**c** Por que se pode dizer que o *slam* desperta o protagonismo juvenil e, por isso, tem sido reconhecido como a voz da juventude periférica?

Resposta esperada: porque é uma forma de os jovens invisibilizados da periferia conseguirem se expressar livremente, sentindo-se representados.

**Objetivos:** refletir criticamente sobre o texto; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**5** Analisem a imagem a seguir e respondam às perguntas.

DENISENHANDO

**5a** Resposta esperada: "E as meninas? O feminismo negro tomou grande parte das apresentações delas. Se já é difícil ser mulher, as garotas trouxeram à tona todos os desafios enfrentados pela mulher negra e periférica. Falaram de ancestralidade, de escravidão, de genocídio da juventude…".

**a** Com que parte da reportagem a imagem se relaciona diretamente?

**b** Na opinião de vocês, por que o feminismo negro retoma temas como a escravidão?

Resposta pessoal.

**6** Leia agora o segundo trecho da reportagem com o seguinte objetivo:

- identificar onde surgiu o *slam* e algumas características dessa manifestação artístico-cultural.

AMANDA MIYUKI

## SOBRE O *SLAM*

[...]

Conversando com o Emerson [organizador do Torneio dos *Slams* – Estética das Periferias e idealizador do *Slam* da Guilhermina], ele me disse que a modalidade em grupo, como foi apresentada no torneio, não é muito comum no Brasil. "Esse formato acontece mais em outros países. Aqui as apresentações são mais individuais", explicou.

O *slam* surgiu em 1984 em Chicago, nos Estados Unidos, fundado por Marc Smith. O poeta recebeu o apelido de Slam Papi. "Ele organizava uma espécie de sarau e incentivava a *performance* ao invés da leitura. Um dia fez a brincadeira de dar nota. A coisa foi ficando séria e se espalhou pelo mundo."

No Brasil, o *slam* chegou em 2008, com o pioneirismo de Roberta Estrela D'Alva ao fundar a Zona Autônoma da Palavra (ZAP!). Atualmente ela é apresentadora do programa *Manos e Minas*, da TV Cultura.

Os primeiros *slams* aconteciam em teatros ou bares. O da Guilhermina, fundado por Emerson, foi o primeiro de rua. "Aos poucos o movimento foi crescendo. Começamos a organizar torneios com etapas estaduais e depois nacionais, até chegarmos à Copa do Mundo dos *Slams*, que sempre acontece na França", disse Emerson.

Embora haja a presença de adultos mais velhos nos eventos, a presença marcante e o protagonismo são dos jovens. "Eles viram ali um lugar de expressão. Eles mesmos se representam, tanto como público quanto como poeta. Em geral, eles têm de 16 a 24 anos."

Para Emerson, o *slam* é uma nova maneira de fazer política e promover debates. "O *slam* é quase um discurso direto de enfrentamento às desigualdades. É fundamental que os jovens participem. Lá eles descobrem quem eles são. É muito especial."

RIBEIRO, B. *Slam* é a nova forma de a juventude da periferia se expressar – e é incrível! *O Estado de S. Paulo*, São Paulo, 30 ago. 2018.

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

Richmond

**7** De acordo com o texto, faça o que é solicitado.

**Objetivos:** compreender globalmente o texto; relacionar as práticas artísticas às dimensões do mundo social; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**a** Qual é a principal diferença no formato do *slam* no Brasil e em outros países?
Resposta esperada: em outros países é mais comum a modalidade em grupo; no Brasil as apresentações costumam ser individuais.

**b** Por que o *slam* se tornou uma manifestação artística protagonizada principalmente por jovens?
Resposta esperada: porque ele é um meio de expressão para os jovens, que talvez careçam de outros espaços para isso.

**c** Considere os dois trechos da reportagem e faça uma síntese das principais informações sobre o *slam*.
Resposta esperada: o *slam* é uma batalha de versos que surgiu nos Estados Unidos em 1984 e chegou ao Brasil em 2008; pode ser uma apresentação individual ou em grupo de poemas autorais, cujos temas estão relacionados à violência, ao racismo, à desigualdade social e a outros temas relevantes.

**8** Discutam as seguintes questões.

**8 Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema do texto; elaborar argumentos para defender uma posição; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**a** Vocês acham que o *slam* tem favorecido a relação dos jovens com outros grupos para além dos limites territoriais de suas comunidades? Justifiquem sua resposta com um fragmento do texto.

**b** Na opinião de vocês, quais são os desafios enfrentados pela juventude de modo geral? E quais desses desafios afetam mais a juventude da periferia? Por quê? Resposta pessoal.

**c** Vocês consideram que os jovens podem assumir protagonismo por meio dos movimentos culturais e transformar a realidade por meio da arte? Justifiquem. Resposta pessoal.

**8a** Resposta esperada: sim. "Aos poucos o movimento foi crescendo. Começamos a organizar torneios com etapas estaduais e depois nacionais, até chegarmos à Copa do Mundo dos *Slams*, que sempre acontece na França".

A tarefa de vocês é organizar uma apresentação de *slam* para o festival. Como vocês viram, o *slam* é poesia falada e performática sobre temas relevantes da atualidade, que afetam sobretudo a juventude dos bairros populares. Para o festival, vocês precisam definir se farão apresentações individuais ou em grupo. Lembrem-se de que os textos devem ser autorais – ou seja, não é permitido recitar poesias de outras pessoas – e de que vocês não podem usar instrumentos musicais, adereços, figurinos ou outros recursos para auxiliar na apresentação. Os textos podem ser recitados de memória ou improvisados no momento da apresentação. Então, se não tiverem nenhuma prática de *slam*, vocês podem combinar o(s) tema(s) que irão abordar nos poemas e se prepararem para o festival criando os textos previamente e memorizando-os. Vocês também podem fazer ensaios para adquirir mais segurança. O tom de voz, a postura corporal e os gestos são muito importantes no *slam*. Conversem com os professores de Arte e de Educação Física para que eles possam ajudá-los a se prepararem para as apresentações.

## Pensando e realizando 2

Nestas atividades, você lerá o trecho de uma reportagem que trata da ressignificação da área externa de uma escola por meio da estética do grafite. Você acha que os jovens podem contribuir para reflexões e mudanças de atitudes sobre causas de impacto social por meio da grafitagem? Com a discussão proposta, você poderá ampliar seus conhecimentos e desenvolver suas opiniões sobre o assunto, além de se organizar com a turma a fim de produzir, para o festival, grafites que abordem temas de relevância social.

**1** Discutam as seguintes questões.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o tema do texto.

**a** No lugar onde vocês moram há painéis de grafite em muros, edifícios ou outro local público? Em caso positivo, que ideias ou situações eles representam? Em caso negativo, discutam os motivos pelos quais o grafite pode ser considerado uma forma de protesto.

**b** A seguir, vocês vão ler o trecho de uma reportagem intitulada "Grafite na escola: alunos e comunidade unidos contra o *bullying*". Considerando o título da reportagem, de que modo vocês acham que a escola utilizou a estética do grafite para abordar a questão do *bullying*?

**c** Que outras questões relacionadas ao espaço escolar vocês acreditam que podem ser representadas em grafites?

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

Richmond

**2** Leia o trecho da reportagem com o seguinte objetivo:

- refletir sobre o papel social da grafitagem como cultura de intervenção.

PORTAL COMUNICARE

comunicare

HOME SOBRE WEBRÁDIO CENTRAL FATOS REDE COMUNICARE EDITORIAS PROJETOS PRÊMIOS

## Grafite na escola: alunos e comunidade unidos contra o *bullying*

Por Gabriela Jahn

A Escola Municipal Araucária, no Bairro Alto [Curitiba], teve os muros transformados pelos estudantes em um imenso e colorido painel, que incentiva o respeito às diferenças entre os colegas no mês de setembro. As paredes da escola foram grafitadas pelos próprios alunos, com a ajuda do educador e coordenador do projeto EduCultura da Secretaria Municipal da Educação, Fúlvio Pacheco. Fúlvio é o ilustrador dos personagens criados por Cláudia Percinoto e Viviane Pereitra Marto, da Coordenadoria de Assistência às Necessidades Especiais (CANE) da Secretaria Municipal da Educação.

Os cinco personagens tema do projeto "*Bullying* não é brincadeira", Nina, Lilo, Max, Teco e Lisa, foram grafitados no muro da escola com a intenção de incentivar a comunidade escolar a combater as agressões e representar as singularidades entre as pessoas com deficiência. Os personagens são representações de estudantes e cada um apresenta uma deficiência: Lilo é uma pessoa com autismo, Teco tem deficiência visual, Lisa não ouve e não fala e Max faz uso de cadeira de rodas. Nina fez tratamento para leucemia e, por isso, perdeu o cabelo.

Os personagens, que já haviam sido trabalhados nas aulas de Arte, agora ficam expostos para fora da escola. Naquele espaço, as crianças aprendem sobre seus direitos e deveres de cidadão. O mesmo quinteto de personagens pode ser visto em desenhos feitos a partir da releitura das crianças e estão expostos nos corredores da escola.

Trinta estudantes, além de professores e pessoas da comunidade, participaram da ação, que foi precedida de atividades discutidas nas salas de aula. "Nossa professora ensinou que aqui todos têm algo diferente, no jeito de ser, de falar, até de aprender e que isso deve ser respeitado sempre", disse o estudante Guilherme [...], de 9 anos.

[...]

Disponível em: <https://www.portalcomunicare.com.br/grafite-na-escola-alunos-e-comunidade-unidas-contra-o-bullying/>. Acesso em: 28 out. 2019.

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

Rishmond

**3a** Resposta esperada: a escola utilizou a parte externa do muro da unidade para sensibilizar a comunidade sobre o respeito às diferenças e sobre o atendimento às necessidades especiais de estudantes.

**3** Responda às perguntas a seguir de acordo com o texto.

**Objetivos:** compreender globalmente o texto; relacionar as práticas artísticas às dimensões do mundo social; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**a** De que maneira a Escola Municipal Araucária deu sentido à paisagem externa da escola por meio do grafite?

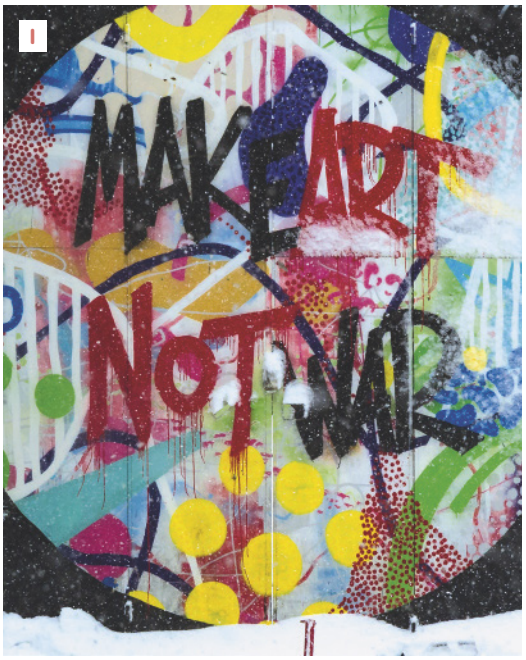
**b** Que aspecto da ação desenvolvida no projeto contribui para a valorização do protagonismo dos estudantes?
Resposta esperada: o fato de que os muros da escola foram grafitados pelos próprios estudantes.

**c** Por que podemos dizer que o projeto desenvolvido resultou em uma mobilização ampla para além dos muros da escola? Resposta esperada: pela participação tanto da comunidade escolar quanto do público externo.

**4** Analisem as imagens a seguir e façam o que se pede.

**Objetivos:** compreender globalmente o texto; inferir o sentido de uma palavra no texto; fruir e apreciar esteticamente manifestações artístico-culturais; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

I




RANDY TARAMPI/UNSPLASH

II

MUNDANO/FOTO: MATTEO PAGANELLI/UNSPLASH

III

LUNDI ILIANI/UNSPLASH

IV

ANNIE SPRATT/UNSPLASH

**a** Considerem o aspecto social dos textos nos grafites e relacionem cada imagem a uma das seguintes interpretações:

- ressaltar a subjetividade dos modos de perceber a beleza. IV
- refletir sobre diferenças culturais, econômicas, raciais e sociais. II
- enaltecer o papel da juventude na transformação do mundo. III
- criticar as políticas de violência por meio da valorização da arte. I

**b** Citem as palavras de cada grafite que ajudaram vocês a chegarem às respostas do item anterior.
Resposta esperada: I – art/war; II – equality/differences; III – future/youth; IV – beauty/see.

**c** Por que é possível afirmar que o grafite II reforça o fato de que problemas sociais provocam manifestações em diferentes partes do mundo? Resposta esperada: porque ele mostra mensagens escritas em diferentes idiomas.

**d** De que maneira vocês relacionam o grafite III com o protagonismo juvenil? Resposta pessoal.

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

Como tarefa, vocês devem definir quais temas de impacto social podem ser representados em painéis grafitados que atuem como elementos de reflexão e sensibilização de sua comunidade escolar sobre questões que vocês considerem relevantes e que, portanto, merecem ser representadas e divulgadas durante o festival. Lembrem-se de que os grafites produzidos pelos grupos deverão compor o cronograma de atividades do festival; por isso, mobilizem-se de modo a considerarem o tempo e os recursos disponíveis para a produção dos painéis a fim de que tudo esteja pronto no dia da realização do evento. Observem que a proposta não é fazer os grafites nas paredes da escola – a não ser que haja autorização para isso. Então, pensem nos materiais que serão necessários para a confecção dos painéis e em como eles serão expostos. Os grafites podem ser pintados sobre diferentes materiais, tais como cartolina, madeira, papelão, papel pardo, entre outros. Avaliem a possibilidade de usar material reciclável, como caixas de papelão. De acordo com os materiais escolhidos, vocês definirão se usarão tinta *spray*, outros tipos de tinta, giz de cera, lápis etc. Conversem com o professor de Arte para terem mais ideias!

### Materiais

Para fazer o grafite:

- cartolina, madeira, papelão ou papel pardo;
- lápis;
- tinta *spray*, outros tipos de tinta, pincel, lápis de cor, giz de cera ou caneta hidrográfica.

## Pensando e realizando 3

Nestas atividades, você terá acesso a uma forma de expressão poético-musical bastante valorizada na cultura juvenil: o *rap*. Você acha que esse estilo musical pode ajudar a conscientizar os jovens sobre sua realidade e sobre o lugar que eles podem ocupar na sociedade? Você acha que o *rap* pode ser utilizado em sala de aula para estimular debates sobre os temas de diferentes componentes curriculares? Com a discussão proposta, você poderá ampliar seus conhecimentos e desenvolver suas opiniões sobre o papel do *rap* na cultura juvenil, além de pensar em como vocês podem se organizar em grupos para produzir letras que serão apresentadas no festival.

**1** Discutam as seguintes questões.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do texto; formular hipótese.

**a** De quais estilos de música vocês gostam?

**b** Vocês acham que atividades com músicas deveriam ser mais valorizadas na escola? Por quê?

**c** Vocês costumam ouvir *rap*? Em caso positivo, citem quais são suas letras preferidas e comentem sobre os temas que aparecem nelas. Em caso negativo, pesquisem letras de *rap* para encontrar alguma de que gostem, ainda que não apreciem ouvir o gênero.

**d** Vocês consideram que por meio do *rap* é possível expressar pontos de vista sobre problemas sociais de maneira adequada? Justifiquem.

**e** Na **questão 2**, vocês lerão um trecho de uma composição poético-musical intitulada "*Rap* do estudante". Quais temas vocês acham que serão abordados na letra desse *rap*?

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

Richmond

**2** Leia o trecho do *rap* com o seguinte objetivo:

- identificar características do *rap* como instrumento de expressão poético-musical do pensamento da juventude.

**RAP DO ESTUDANTE**

CBPOESIAS

Sou aluno no Brasil
Estudante sim senhor
Quero mostrar para o mundo
Meu talento meu valor
Nesse *rap* de aluno
Do século vinte e um
Que quer tudo nas mãos
Trabalho? Não quero
fazer nenhum!
Aqui quero expressar
Minha indignação
Com colegas que não querem
Dar valor à educação
Sou jovem tenho futuro
Sei que sou inteligente
Pois no mais o que procuro
Crescer, ser independente!
Só sombra e água fresca
É tudo o que eu mais quero
Mas se a matéria eu não estudo
Com certeza a nota é zero
Todo dia na escola
Ouço colega dizer
Êta vida de estudante
Estudar, nem sei pra quê!
[...]

AMANDA MIYUKI

CBPOESIAS. *Rap* do Estudante, 2010.

**3** De acordo com o texto, faça o que é solicitado.

**Objetivos:** compreender globalmente o texto; identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada); fruir e apreciar esteticamente manifestações artísticas e culturais; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**a** Quais das características abaixo podem ser identificadas no trecho da letra de *rap*?

I Rimas. x
II Versos curtos. x
III Onomatopeias.
IV Voz poética em primeira pessoa. x

**b** Que questões são abordadas no trecho da música que você acabou de ler?

**3b** Resposta pessoal. Resposta possível: o trecho aborda o papel do estudante na sociedade brasileira e fala da necessidade de valorizar a educação, especialmente por parte daqueles estudantes que não reconhecem seu valor e, portanto, precisam ser sensibilizados sobre essa questão.

**c** Encontre na letra exemplo(s) de rima(s) cujo emprego está relacionado à produção de sonoridade:

I por meio de palavras com o mesmo número de sílabas e combinações iguais de vogais e consoantes.
indignação/educação, futuro/procuro, inteligente/independente, quero/zero
II por aproximação dos sons, representados por palavras de diferentes tamanhos e sílabas diferentes.
mundo/aluno, senhor/valor, dizer/quê

**d** Levando em conta o trecho lido, por que se pode dizer que, nesse gênero musical, a estrutura poética nem sempre exige uma padronização rígida das rimas?

Resposta esperada: porque o mais importante nesse caso é o conteúdo que se quer transmitir e o ritmo obtido por meio de versos curtos.

**4** Considerem o festival que vocês estão organizando, discutam as questões abaixo e tomem nota dos aspectos que vocês acham mais relevantes.

Resposta pessoal. **Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema do projeto; relacionar as práticas artísticas às dimensões do mundo social; experimentar a criação em diferentes linguagens artísticas.

**a** A música é uma maneira que vocês encontram para expressar o seu pensamento e seus sentimentos? Em caso positivo, expliquem como. Em caso negativo, citem outras formas de manifestação artístico-cultural com as quais vocês se identificam.

**b** Como vocês estão encarando o desafio de escrever uma letra de *rap* para apresentar no festival da sua escola? Justifiquem.

**c** Que aspectos vocês destacariam na letra de seu *rap* para falar de questões sociais? Por quê?

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

Richmond

Agora vocês têm o desafio de compor um *rap* com base na definição de um tema escolhido por vocês, com a orientação do professor. É importante lembrar que o tema deve estar relacionado a uma questão social percebida por vocês como relevante. É recomendável pesquisar na internet mais informações sobre *rap* e consultar em jornais e revistas aspectos relacionados à temática escolhida. Além disso, ao compor a letra, seria interessante buscar palavras novas e variadas em dicionários (impressos ou virtuais) para enriquecer o texto e ter mais recursos para fazer rimas. Avaliem a possibilidade de utilizar uma base rítmica para o *rap* que vocês produzirão. Vocês podem usar o próprio corpo para criar efeitos sonoros (ritmos corporais) durante a composição da letra, produzindo sons com a boca, batidas com as mãos no peito, batidas dos pés no chão etc., ou tocar instrumentos musicais próprios ou improvisados, inclusive usando materiais recicláveis. Peçam sugestões ao professor de Arte e, se na escola de vocês houver um professor específico de Música, solicitem a ajuda dele. Criem, experimentem!

### Relembrando o gênero

***Rap*** é um gênero musical. Letras de *rap* costumam ser construídas como discursos rimados e ritmados, abordando temas de relevância social. O *rap* pode ser interpretado sem música ou com acompanhamento musical produzido por um *DJ*.

### Materiais

Para produzir a letra:

- caneta esferográfica;
- papel;
- *tablet*, computador ou celular.

Para a produção de efeitos sonoros:

- instrumentos musicais;
- materiais recicláveis.

## Pensando e realizando 4

Você já experimentou juntar poesia e teatro? O que você considera necessário para encenar um poema? Como seria a representação de um poema com música, dança e dramatização? Nestas atividades, você lerá trechos de uma entrevista sobre cenopoesia e poderá estabelecer relações entre arte, cultura juvenil e o uso de diferentes linguagens na construção de atos cenopoéticos.

**1** Discutam as seguintes questões. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do projeto; refletir criticamente sobre práticas artísticas.

**a** Vocês gostam de poesia? Por quê?

**b** Quais poemas vocês já leram? De quais vocês mais gostaram?

**c** Em que atividades artísticas a poesia pode estar presente?

**d** Vocês já foram ao teatro ou assistiram a alguma peça teatral em outro espaço? Em caso positivo, contem como foi a experiência. Em caso negativo, verifiquem se algum colega da turma já assistiu a alguma peça e perguntem-lhe como foi.

**e** Na opinião de vocês, a poesia e o teatro podem ser usados na escola como entretenimento e com fins educativos? Justifiquem.

**2** Nesta seção, vocês lerão trechos de uma entrevista sobre cenopoesia. Antes de ler, respondam às seguintes questões. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e formular hipótese sobre o texto; refletir criticamente sobre práticas artísticas.

**a** Na opinião de vocês, que elementos da poesia e do teatro se entrelaçam na composição da cenopoesia?

**b** Quais outras modalidades de arte vocês acham que podem ser utilizadas em um ato cenopoético? Por quê?

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

Richmond

**3** Leia o trecho de uma entrevista sobre cenopoesia com o seguinte objetivo:

- observar diferentes linguagens em diálogo na cenopoesia.



## Entrevista de Ray Lima a Alessandra Jorge Silva, aluna do IFRN Pau-dos-Ferros, RN

Barreiras, Icapuí-CE, 14 de outubro de 2019

- **Como nasceu a cenopoesia, de onde saiu essa ideia?**

Em meio à ebulição política, social e cultural da luta por democracia e liberdade de expressão do início dos anos 1980, a cenopoesia surge como linguagem, apontando para novos caminhos do pensar, lutar e expressar mundos possíveis a partir da construção de espaços dialógicos onde os mais variados sujeitos, linguagens, ideias, pudessem interagir e aprender mutuamente a ser com o outro, conviver criativamente, recriar-se no tempo-espaço da vida e da história.
[…]

- **O que diferencia um espetáculo teatral de um espetáculo cenopoético? E como o espetáculo cenopoético é organizado?**

Em primeiro lugar, a cenopoesia se expressa livremente por meio de atos, rituais, intervenções, vivências, e não de espetáculos. Mas a cenopoesia não se diferencia de outras linguagens simplesmente pelo modo como se expressa. A cenopoesia pode ser compreendida como um lugar de encontro entre linguagens. Um espaço de relação onde linguagens (artística, científica, filosófica, formais e não formais, eruditas e populares etc.) podem se encontrar e, desse encontro, produzir sínteses que resultam da interação e do diálogo entre elas. O cenopoético é o que substancialmente produzimos em nossos encontros com outrem, mediados por linguagens que estão ao nosso alcance e subsidiados pelos nossos repertórios humanos, que carregamos conosco e ampliamos quando interagimos e aprendemos com o outro, no decorrer de toda a existência.
As práticas cenopoéticas partem dos repertórios humanos dos cenopoetas em ato, podendo ter como caminho de expressão intervenções cenopoéticas, rituais, atos cenopoéticos com base em roteiro, desafios de repente, vivências cenopoéticas etc.
Como fruto do estreitamento das relações entre as práticas integrativas e populares de cuidado em saúde e a cenopoesia, surgiu o corredor cenopoético de cuidado, uma dimensão importante de cura e tratamento de energia nascida no cotidiano dos movimentos de educação popular e saúde do Ceará e do Brasil.

- **O que significa para você e qual a importância da cenopoesia no movimento de rua?**

Na rua e para além da rua, a cenopoesia hoje no Brasil é uma prática cultural que transcende a própria ideia de linguagem artística, fluindo como arte, comunicação, estratégia metodológica e pedagógica, de cuidado e qualificação das relações humanas.
Acessada por artecientistas, pesquisadores, atores, profissionais de saúde, educadores populares, palhaços, trabalhadores e usuários da saúde mental, grupos teatrais, movimentos sociais etc., a cenopoesia vai se firmando também como linguagem turbinada por sua capacidade catalisadora que ajuda a pensar/agir sobre novas possibilidades de sermos no/com os mundos já existentes, de recriarmos os modos de ser e viver, nos propondo habitar em nós novos mundos ainda desconhecidos e/ou não reconhecidos, porém, possíveis.
[…]

Disponível em: <http://wwwcenopoesiadobrasil.blogspot.com/2019/10/entrevista-de-ray-lima-alessandra-jorge.html>. Acesso em: 31 out. 2019.

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

Richmond

**4** Responda às perguntas a seguir de acordo com o texto.

**Objetivos:** compreender globalmente o texto; relacionar as práticas artísticas às dimensões do mundo social; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**a** O que se pode afirmar sobre o surgimento da cenopoesia?

I Derivou de movimentos artísticos ultrapassados.

II Inspirou-se em questões políticas, sociais e culturais. X

III Floresceu em meio à luta por direitos democráticos. X

IV Desenvolveu-se entre manifestações culturais de prestígio.

**b** Quais modos de expressão melhor caracterizam a cenopoesia?

I Vivências. X

II Espetáculos.

III Atos e rituais. X

IV Intervenções. X

**c** É correto afirmar que a manifestação cenopoética é uma forma de linguagem carregada de diferentes linguagens? Justifique. Resposta esperada: sim. A cenopoesia é uma forma democrática de encontro entre linguagens, caracterizando-se pelo diálogo que se torna possível entre elas.

**d** Por que se pode afirmar que a cenopoesia tem ultrapassado barreiras e obtido recepção em esferas para além do seu valor estritamente artístico? Resposta esperada: porque ela tem atuado não só como manifestação da arte, mas como elemento de comunicação, estratégia metodológica e pedagógica, de cuidado e qualificação das relações humanas.

**5** Busque no texto trechos que confirmem as afirmativas a seguir.

**Objetivos:** identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada); aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto; relacionar as práticas artísticas às dimensões do mundo social.

**a** O potencial da cenopoesia como prática de intervenção tem sido reconhecido por profissionais de diferentes áreas do saber. Resposta esperada: "Acessada por artecientistas, pesquisadores, atores, profissionais de saúde, educadores populares, palhaços, trabalhadores e usuários da saúde mental, grupos teatrais, movimentos sociais etc., a cenopoesia vai se firmando também como linguagem turbinada por sua capacidade catalisadora […]".

**b** O ato cenopoético permite ao indivíduo se reconhecer como um ser carregado de conhecimentos e experiências, na relação com outros, em interação com diversas linguagens.
Resposta esperada: "O cenopoético é o que substancialmente produzimos em nossos encontros com outrem, mediados por linguagens que estão ao nosso alcance e subsidiados pelos nossos repertórios humanos […]".

**6** Analise o excerto a seguir e responda às perguntas.

> O projeto escolar "Experimentando a Corporeidade Sonora" vem proporcionar aos alunos da educação básica nas aulas de Educação Física vivenciar por meio da experimentação as múltiplas possibilidades do corpo na emissão de sons, possibilitando assim o conhecimento de diversos ritmos musicais, bem como contribuir para a apropriação de diversas manifestações culturais, como a dança, o circo e o teatro.

PRISCILA WU

ALMEIDA JÚNIOR, A. et al. *Experimentações do corpo na dança, circo e teatro nos anos iniciais na educação física escolar.* In: V CONGRESSO SUDESTE DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 2014, Lavras.

**a** Qual opção melhor define o assunto discutido no excerto que você acabou de ler?

**Objetivos:** compreender globalmente o texto; fazer inferências; refletir criticamente sobre práticas corporais na sociedade.

I O ensino de ritmos musicais na escola.

II A relação da juventude com manifestações culturais.

III O incentivo à dança, ao circo e ao teatro em ambiente escolar.

IV A relação da Educação Física com expressões corporais nas artes. X

**b** Na sua opinião, como as aulas de Educação Física podem se relacionar com as diferentes manifestações artísticas estudadas até aqui? Justifique. Resposta pessoal. **Objetivos:** compreender globalmente e refletir criticamente sobre o tema do texto; refletir criticamente sobre práticas corporais na sociedade.

**c** De que modo as aulas de Educação Física na escola podem contribuir para a apresentação da cenopoesia e das demais manifestações que vocês realizarão no festival? Resposta pessoal. **Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do projeto e sobre práticas corporais na sociedade.

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

Richmond

Agora vocês têm o desafio de preparar um ato cenopoético para apresentar no festival. Vocês podem escrever um poema ou escolher algum com o qual se identifiquem e que permita ao grupo explorar diferentes expressões e movimentos corporais, conjugados com dramatização, música e dança. Façam um roteiro da apresentação e peçam ao professor de Educação Física que ajude vocês com o trabalho corporal, o cuidado com o condicionamento físico e a preocupação com a postura mais adequada para executar os movimentos. Não se esqueçam de escolher um figurino que seja significativo na intervenção. Ensaiem e se preparem para o sucesso do ato!

### Relembrando o gênero

**Cenopoesia** é uma manifestação artística que se caracteriza como uma junção de linguagens, pois integra poesia e teatro, podendo incorporar também a música, a dança e o circo.

### Materiais

Para produzir o poema e o roteiro:

- lápis ou caneta esferográfica;
- papel;
- *tablet*, computador ou celular.

Para a apresentação:

- instrumentos musicais (se necessários);
- materiais diversos para o figurino.

## Pensando e realizando 5

Você costuma encarar os jogos apenas como forma de entretenimento? Você concorda que os jogos também servem para ensinar e aprender? Você já utilizou algum jogo como forma de estudar? Nesta seção, você jogará com seus colegas. Siga os passos e sugestões fornecidos para garantir que a atividade se transforme em uma experiência pedagógica estimulante, prazerosa, produtiva e enriquecedora.

**1** Organizem-se em grupos a fim de produzir material para um jogo no formato batalha de rimas. Sigam as instruções para realizar o projeto na sala de aula ou em outro espaço da escola.

**Objetivo:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do projeto.

KARINA DE SÁ COSTA

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

Richmond

## PREPARAÇÃO

Para o desenvolvimento da atividade, vocês precisarão criar fichas com uma tabela dividida em seis linhas e quatro colunas, que serão utilizadas pelos grupos para auxiliar na produção das rimas e na realização adequada das batalhas. Sigam o modelo abaixo como referência para a confecção das fichas.

| RODADAS | TEMAS | LETRAS | VERSOS |
|---|---|---|---|
| R1 | | | |
| R2 | | | |
| R3 | | | |
| R4 | | | |
| R5 | | | |

Todo jogo precisa seguir regras bem definidas para ocorrer da melhor maneira possível. Assim, considerem as orientações a seguir.

A turma deverá ser dividida em grupos de cinco integrantes. Os grupos receberão uma ficha e definirão quem será o líder de cada rodada, responsável por escrever na tabela as informações fornecidas pelo professor. O professor sorteará os grupos, que duelarão entre si em cada rodada, e definirá quem serão os jurados (estudantes que não estejam participando da rodada do duelo, de modo que haja alternância de protagonismos durante a atividade). Os jurados serão responsáveis por avaliar qual grupo apresentou as melhores rimas durante o duelo em cada rodada. O professor deverá escrever em pedaços de papel as letras do alfabeto (uma em cada pedaço), dobrá-los e colocá-los dentro do saquinho. No outro saquinho o professor deverá colocar cinco temas, que também serão sorteados.

## DESENVOLVIMENTO

A cada rodada, o professor sorteará um tema de um dos saquinhos e cinco letras do outro saquinho. O tema sorteado indica o assunto sobre o qual os grupos devem compor suas rimas para a batalha; as letras sorteadas indicam que palavras iniciadas com elas não poderão aparecer nas rimas da rodada. Ao sinal do professor, que acionará o cronômetro, os grupos terão dez minutos para se organizar, preencher suas fichas com o tema sorteado e as letras do alfabeto que não poderão iniciar as palavras nas rimas da rodada e escrever, na última coluna, cinco versos rimados, produzidos coletivamente. Ao final do tempo, o professor circulará entre os grupos e dará início ao duelo: cada grupo recitará os versos que criou, enquanto os jurados avaliarão quem serão os vencedores, divulgando o resultado antes de dar início à próxima rodada. A cada nova rodada, todo o procedimento se repete.

A tarefa de vocês é verificar se todas as manifestações culturais que farão parte do festival estão bem planejadas e se todos os grupos se organizaram adequadamente para as apresentações. Procurem providenciar tudo com antecedência.

KARINA DE SÁ COSTA

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

Primeira

# Etapa 5 Para não jogar conversa fora

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

Nesta etapa, você encontrará orientações relativas à organização do festival.

**1** **Com as manifestações artístico-culturais que deverão ser apresentadas no festival já definidas, sigam este passo a passo para a produção do evento.** **Objetivo:** produzir o produto final do projeto.

**Passo 1:**
Façam um cronograma sistematizado do que precisa ser feito para realizar o festival, incluindo um esboço das manifestações artístico-culturais que serão apresentadas e quem irá fazer as apresentações, expor trabalhos etc. É importante indicar também a participação de cada estudante nas atividades de preparação do espaço físico e de organização do evento. Distribuam as tarefas com equidade, definindo quem ficará responsável por realizar cada uma delas. Não se esqueçam de que as decisões devem ser tomadas sempre colaborativamente, de modo a contemplar a satisfação de todos os participantes.

**Passo 2:**
Elaborem a programação com informações objetivas e sequencialmente organizadas. Criem material de divulgação, informando quando será o evento, qual será o tempo de duração, onde será realizado, quais atividades serão apresentadas e o programa com o horário de cada uma.

**Passo 3:**
Confirmem com antecedência se o local do evento está reservado para alguma atividade. Verifiquem se será necessário fazer limpeza ou adaptação, como a retirada de objetos e o uso de adaptadores, cabos de luz e som, microfones, extensões e tomadas de encaixe para ligar equipamentos. Não se esqueçam de que vocês precisarão reservar uma sala que, no dia do festival, servirá de camarim, no qual vocês montarão figurinos, farão maquiagem etc. Assim, é importante já definir a logística, determinando com antecedência quais espaços físicos da escola irão atender às especificidades de cada tipo de manifestação artística. Chequem se a organização do lugar está adequada, definindo se as atividades serão realizadas em um único local ou se será preciso dividir o cronograma das apresentações, incluindo realizações em diferentes ambientes, de acordo com o horário predeterminado. Considerem o espaço para colocar cadeiras, se há cadeiras suficientes para todos ou se parte do público deverá ficar em pé. Lembrem-se de providenciar espaço para circular entre as atividades no caso de realização de apresentações em lugares separados.

**Passo 4:**
Chequem tudo o que foi planejado para as manifestações artístico-culturais: figurinos, adereços, cenários (se for o caso) etc. Verifiquem se as apresentações de cenopoesia, *rap* e *slam* estão bem preparadas e ensaiem até considerarem que estão prontos para a apresentação. Observem se os painéis de grafite estão bem posicionados. Não deixem tudo para a última hora! Evitem desgastes e estresse desnecessários por conta de falta de comunicação e planejamento adequado das atividades.

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

Richmond

**Passo 5:**

Divulguem o festival! Não se esqueçam de que as redes sociais permitem maior alcance na divulgação e possibilitam dar grande visibilidade às atividades que vocês realizarão.

**Passo 6:**

Na véspera do festival, deixem tudo organizado na escola. No dia do evento, cheguem cedo e deem o melhor de vocês, mostrando à comunidade o quão criativos e talentosos vocês são.

**Dica:** consultem professores de outros componentes curriculares e peçam ajuda sobre diferentes linguagens que podem contribuir para o enriquecimento das apresentações. Por exemplo, o professor de Língua Portuguesa pode orientar sobre a produção de poemas, rimas e escolha de textos. O professor de Educação Física pode contribuir com orientações sobre o trabalho de expressão corporal. O professor de Arte pode ajudar no planejamento da composição cênica etc.

**2** Com os preparativos prontos, chegou a hora de realizar o festival. Façam suas apresentações com entusiasmo e assistam às dos colegas. Fotografem ou filmem as apresentações, se for possível. **Objetivo:** produzir o produto final do projeto.

Durante o festival, aproveitem para entrevistar o público. Peçam a opinião de algumas pessoas sobre as apresentações e, se os entrevistados autorizarem, gravem o depoimento deles. Depois do festival, compartilhem as fotos e os vídeos das apresentações e das entrevistas.

## Etapa 6 Encerrando a conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

**1** Façam um debate com toda a turma para uma autoavaliação coletiva do trabalho desenvolvido. Pensem no que vocês podem melhorar no próximo projeto, no que diz respeito não apenas ao resultado a que chegaram, mas também ao trabalho coletivo realizado. Não se esqueçam de acolher com empatia e respeito as opiniões dos colegas. **Objetivo:** autoavaliar a participação no projeto.

**2** Organizem uma enquete sobre a realização do festival na escola e consultem a comunidade escolar (estudantes, professores, funcionários). Reflitam sobre os resultados e verifiquem o que vocês podem melhorar no próximo projeto. **Objetivos:** identificar e analisar a avaliação do projeto pela comunidade escolar.

Como a escola pode ser cenário de manifestações da arte e da cultura dos jovens? Depois da realização do festival, como vocês responderiam a essa questão, proposta inicialmente para ser discutida neste projeto?

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

Richmond

# Projeto 3

# #tecnologiaeeducação

## Eu consigo usar a tecnologia para estudar?

**Produto final:** canal de *vlog* sobre tecnologia e educação

**Gêneros discursivos:** charge, enquete, gráfico, resenha, dica e tutorial em vídeo

**Tema integrador:** midiaeducação

**Tema desenvolvido:** tecnologia na educação

SDI PRODUCTIONS/GETTY IMAGES

Manual

ASIER ROMERO/SHUTTERSTOCK

LIGHTFIELDSTUDIOS/ISTOCKPHOTO

## Este projeto objetiva levar você a:

- criar um canal de *vlog* com resenhas, dicas e tutoriais sobre como estudar de forma autônoma, relacionando tecnologia e educação;
- ampliar o letramento midiático, especialmente quanto ao uso de tecnologias na educação;
- compreender o funcionamento da produção, da circulação e da recepção de informações em mídias contemporâneas;
- refletir criticamente sobre o uso da tecnologia no mundo atual, especialmente na educação;
- mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) no que diz respeito à tecnologia;
- praticar a compreensão leitora de charge, gráfico, reportagem, diretriz, capa e página *web* de apresentação de projeto de divulgação artístico-cultural;
- produzir charge, enquete, gráfico, resenha, dica e tutorial em vídeo;
- desenvolver práticas de estudo autônomo.

**Videotutorial**
- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.

Nos apêndices ao final do seu livro, você encontrará as competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular que serão desenvolvidas neste projeto, a justificativa da pertinência dos seus objetivos, assim como sugestões complementares para pesquisa ou consulta.

Ricardo

# Etapa 1 Para começo de conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

Nesta etapa, você conhecerá mais sobre o propósito do projeto e começará a organizá-lo com a turma. Nas etapas seguintes, você realizará várias atividades e terá a oportunidade de refletir sobre diversos assuntos relacionados ao tema do projeto.

**1** Vocês sabem o que é um *vlog* de estudo? Em caso positivo, expliquem aos colegas. Em caso negativo, verifiquem se alguém na turma sabe ou pesquisem sobre o assunto com a orientação do professor.

Resposta pessoal. **Objetivo:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do projeto.

**2** Vocês já assistiram a vídeos na internet com resenhas, dicas e tutoriais? Em caso positivo, contem para seus colegas sobre o conteúdo dos vídeos. Em caso negativo, vejam se algum colega da turma já assistiu e conversem com ele sobre o assunto.

Resposta pessoal. **Objetivo:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do projeto.

**3** Para iniciar a organização do projeto, criem uma pasta *on-line* que possa ser compartilhada com toda a turma e com o professor. Depois, reproduzam e preencham o quadro **Sobre a produção** em um documento. Por fim, salvem o documento na pasta compartilhada.

**Objetivo:** conhecer a proposta do projeto.

**Dica:** se o uso de computadores não for possível, façam um cartaz com as informações do quadro para ser afixado em um mural na sala de aula, em um espaço reservado para o projeto.

## Sobre a produção

| | |
|---|---|
| Qual é o produto final? | Um *vlog* sobre tecnologia e educação. |
| Quais são os gêneros discursivos? | Charge, enquete, gráfico, resenha, dica e tutorial em vídeo. |
| Qual é o tema? | Tecnologia na educação. |
| Qual é o objetivo? | Divulgar reflexões sobre tecnologia e educação, bem como orientações para incentivar o estudo de forma autônoma, com o uso de mídias digitais. |
| A quem se dirige? | À comunidade escolar. |
| Onde será divulgado? | No canal de *vlog*. |
| Quem participará? | Toda a turma, organizada em grupos. |
| Qual será a data de apresentação à comunidade escolar? | Resposta pessoal. |

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

Richmond

## Materiais

Para fazer o arquivo:

- aplicativo ou plataforma de compartilhamento de documentos;
- computador, *tablet* ou celular com acesso à internet;
- programa de edição de texto.

Para fazer o cartaz:

- cartolina ou papel pardo;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- lápis ou caneta esferográfica;
- régua.

Consultem o quadro sempre que necessário, tanto para relembrar os elementos do projeto quanto para completá-lo com informações que julguem necessárias. Comecem a pensar em um nome para o canal. Não esqueçam que este é um trabalho coletivo e que, portanto, as decisões devem envolver todos os participantes. O diálogo e o respeito aos colegas são fundamentais. Argumentem em favor de suas ideias sem desrespeitar o posicionamento dos colegas.

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

# Etapa 2 Conversando a gente se entende

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

## Pensando e conversando 1

Nestas atividades, você lerá textos de humor gráfico, começará a refletir sobre a tecnologia nos dias atuais e será orientado a produzir uma charge. Ao longo das atividades, procure anotar pontos que possam vir a ser importantes para os vídeos do canal. Selecione as informações e os temas mais adequados à elaboração de uma ou mais charges para serem incluídas nesses vídeos.

**1b** Resposta esperada: dois aparelhos celulares e um telefone fixo com fio. O telefone fixo é antigo, foi inventado no final do século XIX, e na charge é retratado em um quadro, em um museu; os celulares, por sua vez, são mais recentes, existem desde o final do século XX, e são retratados como os visitantes do museu. O humor da charge se dá pelo fato de o telefone fixo ser retratado, em uma comparação com a evolução da espécie humana, como um ancestral do celular.

**1** Observem as seguintes charges e respondam às perguntas.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto; compreender globalmente os textos.

I

© NANI

II

© BY PERMISSION OF DAVE COVERLY AND CREATORS SYNDICATE

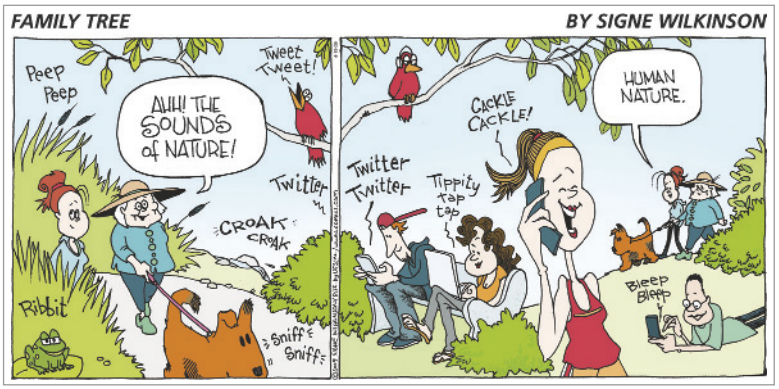
a Segundo a charge I, o que são "novas tecnologias"? Vocês concordam com essa definição?
Resposta esperada: novas tecnologias são as descobertas recentes da humanidade. Resposta pessoal.

b Que objetos os personagens da charge II representam? Relacionem a época de cada objeto ao humor da charge.

**2** Analisem estas outras charges e façam o solicitado.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto; compreender globalmente os textos.

I




FAMILY TREE, SIGNE WILKINSON © 2009 SIGNE WILKINSON / DIST. BY ANDREWS MCMEEL SYNDICATION FOR UFS

II

© 2019 KING FEATURES SYNDICATE/IPRESS

a Qual é a crítica feita nas charges I e II? Vocês concordam com essa crítica? Por quê?

Resposta esperada: elas mostram o uso exagerado das tecnologias digitais, tanto em situações de lazer (charge I), em que as pessoas não conseguem se desconectar dos aparelhos eletrônicos, quanto em situações do dia a dia (charge II), em que o uso descontrolado das tecnologias provoca a falta de atenção, podendo acarretar acidentes.

b Pensem em um título para cada uma dessas charges.

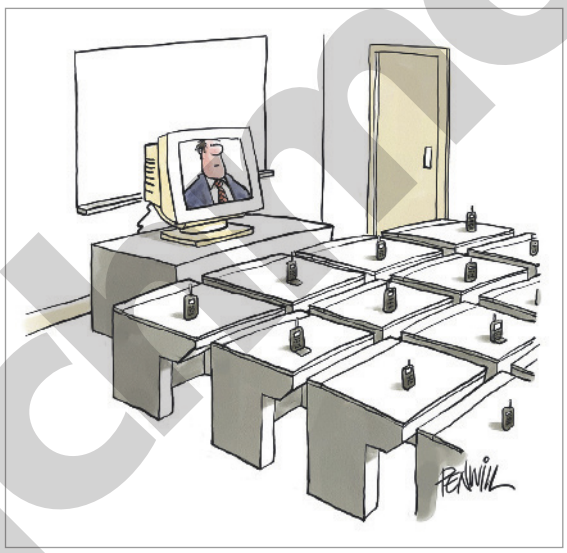
Resposta pessoal.

c Citem outras situações semelhantes às representadas nas charges.

Resposta pessoal.

**3** Observem a charge a seguir e façam o que se pede.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o tema do projeto; compreender globalmente o texto.



© ROGER PENWILL

a O que uma pessoa diria ao observar essa cena? Escrevam um pequeno texto como se fosse um balão de fala para a charge.

b Comparem a resposta que vocês deram com as de outros colegas e escolham as melhores. Justifiquem.

**4** Agora chegou a vez de vocês produzirem uma charge com o tema tecnologia, enfocando, de forma criativa e crítica, algum aspecto discutido até agora. Consultem na internet um aplicativo *on-line* para criar charges ou façam as charges à mão, por meio de desenhos ou recorte e colagem.

**Dica:** as charges produzidas deverão ser compartilhadas com todos os colegas. Se forem feitas *on-line*, podem ser compartilhadas na pasta da turma. Se forem feitas à mão, podem ser expostas no mural da sala de aula.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do projeto; produzir um texto do gênero discursivo charge; experimentar a criação em diferentes linguagens artísticas.

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

Ricmon

## Relembrando o gênero

**Charge** é um gênero de humor gráfico com apenas um quadrinho contendo uma imagem, acompanhada ou não de um texto verbal. Costuma tratar de temas da atualidade, fazendo uma crítica social de forma bem-humorada ou irônica.

## Materiais

Para fazer a charge digital:

- aplicativo ou plataforma com o recurso para a elaboração da charge;
- computador, *tablet* ou celular com acesso à internet.

Para fazer a charge em papel:

- lápis;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- papel sulfite ou cartolina;
- tesoura e cola.

O que vocês refletiram até agora sobre a tecnologia nos dias atuais? De que forma isso pode colaborar para a preparação do *vlog*? Pensem sobre as charges elaboradas pela turma. Quais delas vocês acham mais adequadas para serem incluídas em um vídeo do *vlog*? Qual seria a temática desse vídeo? Anotem as ideias que surgirem.

## Pensando e conversando 2

Nestas atividades, você refletirá sobre a tecnologia no cotidiano, sobre as mídias na educação e sobre diversas formas de estudar. Observe o gráfico que será apresentado e pense em como esse gênero pode ser empregado nos vídeos que serão produzidos neste projeto. Pense também em como incorporar a esses vídeos informações produzidas por meio de enquete.

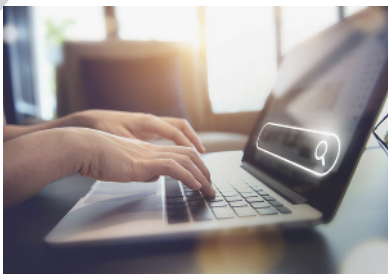
**1** Observem as imagens a seguir e reflitam sobre as mudanças nas fontes de informação e nos modos de estudar ocorridas nas últimas décadas.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

I

SERGIO PEDREIRA/PULSAR IMAGENS

II



OATAWA/ISTOCKPHOTO

III

JOÃO PRUDENTE/PULSAR IMAGENS

IV

LUCIANA WHITAKER/PULSAR IMAGENS

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

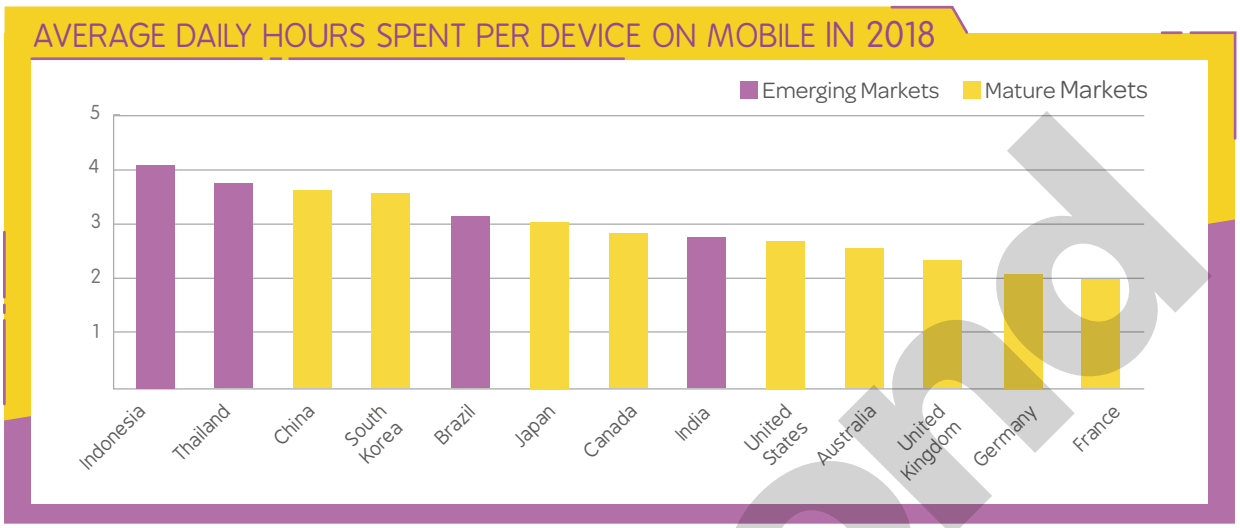
Richmond

**2** Respondam às seguintes perguntas.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto e sobre seu próprio contexto.

**a** Vocês utilizam tecnologias digitais, como computadores e celulares? Em caso positivo, por quanto tempo por dia? Em caso negativo, se pudessem usar, acham que o fariam com que frequência? Resposta pessoal.

**b** Leiam o gráfico a seguir. O que ele indica? Em que posição está o Brasil? Qual é a opinião de vocês sobre isso?




KARINA DE SÁ COSTA

Fonte: APP ANNIE. *The State of Mobile 2019*. 2019. 155 slides.

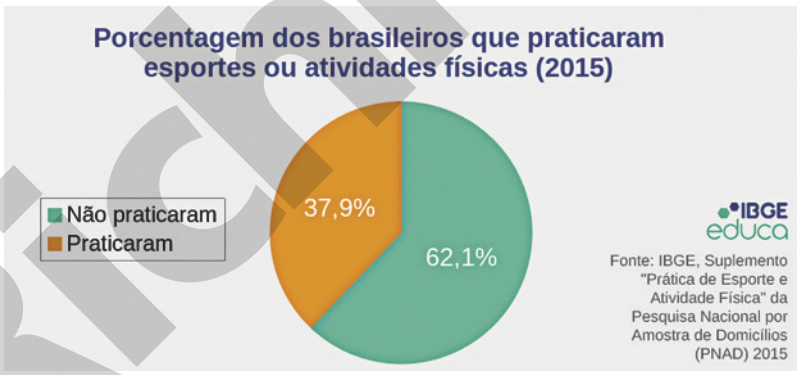
**2b** Resposta esperada: o gráfico indica a média de tempo de uso diário de telefones celulares em 2018. O Brasil é o quinto país com maior tempo de uso (pouco mais de três horas por dia). Resposta pessoal.

**c** Vocês acreditam que os brasileiros assistem a muitos vídeos na internet? Quanto tempo vocês acham que, em média, as pessoas gastam nisso por dia? Resposta pessoal.

**3** Observem os seguintes dados, levantados pelo IBGE na Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua – PNAD Contínua 2015 e 2016, e façam o solicitado.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

I




IBGE

IBGE. Diretoria de Pesquisas. Coordenação de Trabalho e Rendimento. *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua 2015*. Rio de Janeiro: IBGE, 2016.

II

IBGE

IBGE. Diretoria de Pesquisas. Coordenação de Trabalho e Rendimento. *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua 2016*. Rio de Janeiro: IBGE, 2017.

**a** Expliquem os dados apresentados. Resposta esperada: os dados da PNAD Contínua 2015 mostram que a maior parte da população brasileira (62,1%) não praticou esportes ou atividades físicas em 2015. Os dados da PNAD Contínua 2016 indicam que uma porcentagem semelhante de pessoas (64,7%) utilizou a internet no período.

**b** O que esses dados revelam sobre a vida em sociedade? Resposta possível: revelam que a maior parte da população utiliza a internet, fato que pode indicar que passar tempo em movimento, praticando esporte ou fazendo atividade física, está se tornando menos frequente.

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

Richmond

**4** Discutam as seguintes questões. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

a Em quais outros lugares, além da sala de aula, é possível estudar?

b Além de livros e cadernos, que outros materiais vocês usam para estudar?

c Na opinião de vocês, que recursos e procedimentos podem facilitar a aprendizagem?

**5** Observem a seguinte imagem e respondam às questões. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

FERNANDO FAVORETTO/CRIAR IMAGEM

a O que os jovens da imagem podem estar fazendo no celular? Justifiquem.

I Conversando por mensagens instantâneas.
II Navegando em redes sociais.
III Assistindo a vídeos.
IV Estudando.
V Jogando.

b Vocês acham possível estudar pelo celular? Utilizam ou gostariam de usar esse recurso para ajudá-los nos estudos? Justifiquem.

**6** Sob a supervisão do professor, façam uma enquete na escola. **Objetivo:** produzir insumos para o projeto.

- Pensem em diversas formas de estudar que podem ser usadas pelos estudantes da sua escola. Por exemplo: sozinhos ou em grupos; em lugar silencioso ou ouvindo música; lendo em voz alta ou sublinhando; pesquisando na internet ou lendo materiais impressos etc.
- Elaborem as perguntas da enquete em conjunto. Incluam várias opções relativas a diferentes formas de estudar, deixando espaço para assinalar ou anotar as respostas dos entrevistados. Usem o computador, em arquivo compartilhado, ou façam à mão.
- Imprimam o formulário da enquete ou anotem as respostas no celular ou *tablet*. Caso tenham elaborado a enquete à mão, façam cópias.
- Façam a enquete com pelo menos dez estudantes de turmas diversas.
- Filmem alguns dos entrevistados enquanto respondem à enquete, caso eles autorizem, para utilização das imagens em um dos vídeos deste projeto.
- Levem os resultados da enquete para a sala de aula e discutam-nos com a turma.
- Transformem os resultados mais facilmente quantificáveis (como das perguntas de múltipla escolha) em gráficos simples, como o de barras ou o de *pizza*.

**Dica:** vocês podem usar aplicativos de editores de planilhas para fazer os gráficos.

## Relembrando o gênero

Uma **enquete** é uma pesquisa de opinião com questões para serem respondidas por um público determinado. Pode ter perguntas abertas ou de múltipla escolha, frases para indicação de concordância ou discordância, solicitações de depoimentos, entre outras possibilidades.

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

Richmond

**Materiais**

Para fazer a enquete digital:

- computador, *tablet* ou celular;
- impressora;
- papel sulfite.

Para fazer a enquete à mão:

- lápis ou caneta esferográfica;
- papel sulfite.

Para a filmagem:

- celular ou *tablet* com câmera embutida ou uma câmera fotográfica digital.

**Materiais**

Para elaborar o gráfico digital:

- celular, *tablet* ou computador com editor de planilhas.

Para elaborar o gráfico à mão:

- cartolina ou papel pardo;
- lápis de cor, giz de cera ou caneta hidrográfica;
- lápis ou caneta esferográfica;
- régua e compasso.

Façam uma síntese do que foi discutido nesta seção. O que vocês aprenderam e pensaram sobre a tecnologia no cotidiano, sobre as mídias na educação e sobre as diferentes formas de estudar? Quais seriam os aspectos positivos e negativos do uso de tecnologias móveis, como celulares e *tablets*, tanto na escola quanto fora dela? De que forma essas discussões podem ajudar na preparação do *vlog* da turma? Vocês já conseguem pensar em questões importantes para abordar nos vídeos? Que tema poderia ter um vídeo que utilizasse as imagens gravadas nas enquetes e o(s) gráfico(s) produzidos nesta etapa? Tomem nota!

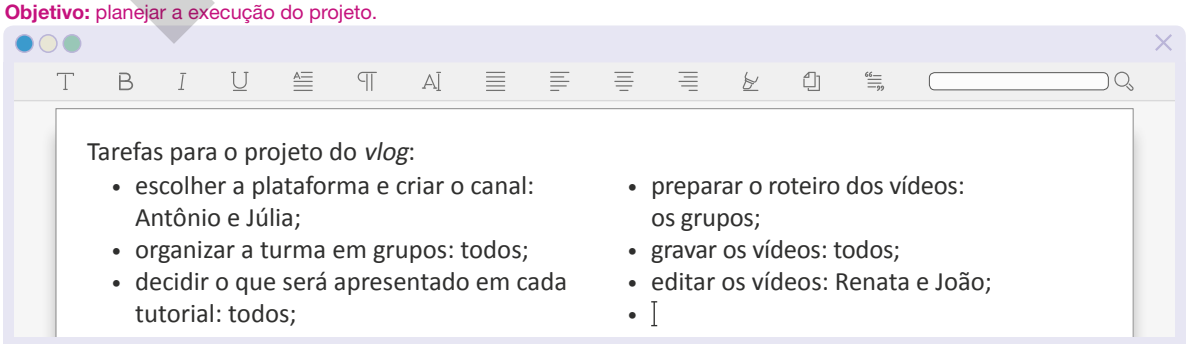
## Etapa 3 Continuando a conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

Será que a turma já consegue organizar as tarefas e elaborar um cronograma para a realização do projeto? Sem organização, o projeto não vai adiante!

**1** **Sob a supervisão do professor, pensem sobre as tarefas necessárias para a realização do projeto e quem ficará responsável por cada uma. Anotem como no seguinte exemplo.**

**Objetivo:** planejar a execução do projeto.



Tarefas para o projeto do *vlog*:

- escolher a plataforma e criar o canal: Antônio e Júlia;
- organizar a turma em grupos: todos;
- decidir o que será apresentado em cada tutorial: todos;
- preparar o roteiro dos vídeos: os grupos;
- gravar os vídeos: todos;
- editar os vídeos: Renata e João;
-

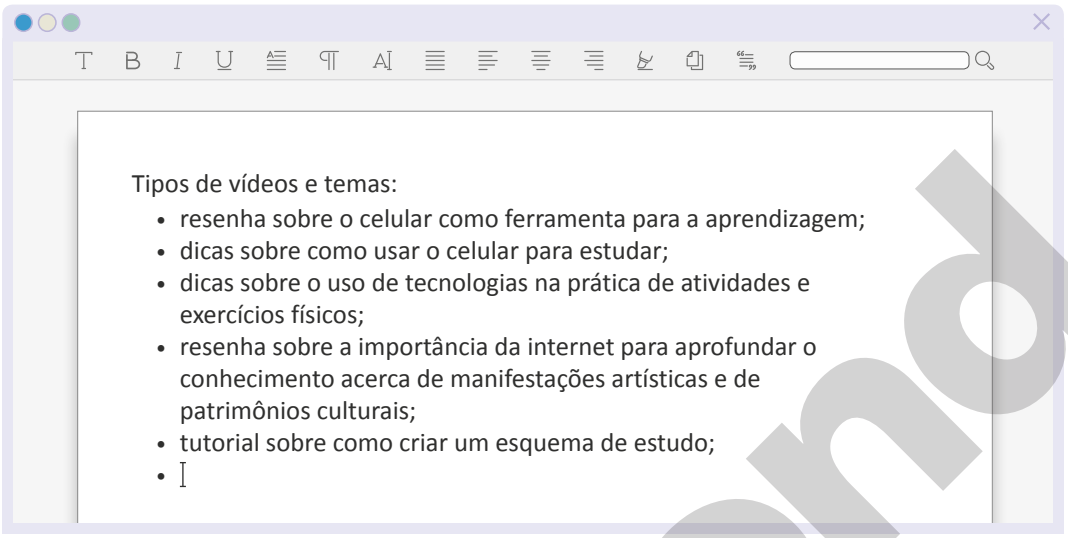
PRISCILA WU

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

Richmond

**2** Agora chegou o momento de pensar nos tipos e temas de cada vídeo. Há sugestões abaixo, relacionadas com os textos que vocês lerão na **Etapa 4**. A turma deve decidir se seguirá estas sugestões ou se pensará em outros assuntos ligados às demandas da comunidade escolar.

**Objetivo:** planejar a execução do projeto.



PRISCILA WU

Tipos de vídeos e temas:

- resenha sobre o celular como ferramenta para a aprendizagem;
- dicas sobre como usar o celular para estudar;
- dicas sobre o uso de tecnologias na prática de atividades e exercícios físicos;
- resenha sobre a importância da internet para aprofundar o conhecimento acerca de manifestações artísticas e de patrimônios culturais;
- tutorial sobre como criar um esquema de estudo;
-

**3** Organizem o cronograma e as tarefas necessárias em uma agenda *on-line* colaborativa. Façam uma agenda específica com as tarefas do grupo e outra com o cronograma geral do projeto. Se não for possível criar uma agenda *on-line*, elaborem a agenda do grupo no caderno e a geral em um cartaz para colocar no mural da sala de aula. **Objetivo:** planejar a execução do projeto.

### Materiais

Para fazer a agenda *on-line*:

- aplicativo de agenda;
- celular, *tablet* ou computador com acesso à internet.

Para fazer a agenda à mão:

- cartolina ou papel pardo;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- lápis ou caneta esferográfica;
- régua.

Tudo organizado? Tarefas distribuídas e cronograma pronto? Não se esqueçam de consultar com frequência a agenda do projeto para não deixar de fazer alguma tarefa que ficou sob sua responsabilidade. Ah! A turma já decidiu o nome do canal? Caso ainda não tenha decidido, pensem em sugestões e não se esqueçam de anotá-las! Se vocês acreditam que algum nome é o melhor, argumentem com seus colegas, defendendo o seu ponto de vista de forma respeitosa.

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

Richmond

Etapa 4

# Afinando a conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

## Pensando e realizando 1

Nestas atividades, você lerá uma reportagem sobre tecnologia e educação. Você acha que há consenso sobre o uso de tecnologia móvel na escola? Você e seus colegas já conversaram sobre como o celular pode ser um recurso para o aprendizado? Por meio da discussão proposta, você poderá aprofundar seus conhecimentos, formar opiniões sobre o assunto e começar a elaborar a primeira resenha para um vídeo do canal junto de seus colegas.

**1** Discutam as seguintes questões.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do texto.

a Vocês acham que o uso do celular em sala de aula pode facilitar o ensino e a aprendizagem? Por quê?

b Em quais disciplinas vocês consideram que o uso do celular durante as aulas seria mais produtivo? Apontem as razões.

**2** A seguir, vocês vão ler uma reportagem intitulada "Unesco recomenda o uso de celulares como ferramenta de aprendizado". Na opinião de vocês, por que a Unesco faz essa recomendação?

Resposta pessoal. **Objetivo:** formular hipótese sobre o texto.

**3** Leia o texto abaixo com o seguinte objetivo:

- identificar as razões pelas quais a Unesco recomenda o uso do celular em sala de aula.

### Unesco recomenda o uso de celulares como ferramenta de aprendizado

Por Porvir | 03/03/2013 06:00

*Manual para governos dá motivos e dicas de como aproveitar a tecnologia móvel para garantir melhores resultados na escola*

A Unesco publicou um guia com 10 recomendações para governos implantarem políticas públicas que utilizem celulares como recurso nas salas de aula. O guia, apresentado em Paris na semana passada durante a Mobile Learning Week, traz ainda 13 bons motivos para ter esse aliado na educação.

"Cada país está em um nível diferente no uso das tecnologias móveis em sala de aula. Por isso, é importante que cada um use o guia adaptado às suas necessidades locais", diz Steve Vosloo, coordenador do projeto. O especialista conta que a ideia de lançar essas recomendações surgiu a partir da constatação de que, mesmo considerando o uso das tecnologias em sala de aula algo pedagogicamente importante, muitos governos não sabiam por onde começar. Para ele, a questão do acesso já está avançada e o problema agora é dar significado a esse uso. Especialistas da Unesco espalhados pelo mundo começaram a elaborar um guia com orientações que servissem a qualquer governo, independentemente do grau de maturidade que o país estivesse nesse debate.

PROGRAMA JORNAL E EDUCAÇÃO

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

Richmond

O documento começa com uma orientação que parece simples: ter políticas que incentivem o uso das tecnologias móveis em sala de aula. Isso pode querer dizer tanto criar políticas da estaca zero ou ainda atualizar políticas que foram criadas no momento em que as tecnologias móveis ainda não eram tão acessíveis. "As diretrizes políticas relacionadas ao aprendizado móvel que forem criadas devem estar em harmonia com as que já existirem no campo das TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação)", afirma a Unesco no documento.

Na sequência, o guia traz à luz a necessidade de se treinar professores e de fazer isso com o uso de tecnologias móveis, para que eles também se apropriem dessas ferramentas na vida deles. "No Brasil, os professores têm certa resistência em incorporar novas tecnologias. A sala de aula ainda é o lugar de desligar o celular", afirma Rebeca Otero, coordenadora de Educação da Unesco no Brasil, que avalia que parte disso se deve ao fato de o professor ainda não estar completamente familiarizado com essas ferramentas. "Isso faz com que muitas oportunidades educacionais se percam, especialmente no Ensino Médio, época em que o aluno já está ligado e nas redes."

Outras recomendações presentes no documento dizem respeito à criação de conteúdo adequado e à promoção do uso seguro e saudável das tecnologias. Com essas orientações, acredita a Unesco, os governos estarão mais próximos de usufruir dos benefícios do aprendizado móvel, entre eles ampliar o alcance e a equidade da educação e facilitar o aprendizado personalizado.

Confira, a seguir, as 10 recomendações e os 13 bons motivos para se usar tecnologias móveis em sala de aula:

**10 recomendações aos governos:**

- Criar ou atualizar políticas ligadas ao aprendizado móvel
- Conscientizar sobre sua importância
- Expandir e melhorar opções de conexão
- Ter acesso igualitário
- Garantir equidade de gênero
- Criar e otimizar conteúdo educacional
- Treinar professores
- Capacitar educadores usando tecnologias móveis
- Promover o uso seguro, saudável e responsável de tecnologias móveis
- Usar tecnologia para melhorar a comunicação e a gestão educacional

**13 motivos para tornar o celular ferramenta pedagógica:**

- Amplia o alcance e a equidade em educação
- Melhora a educação em áreas de conflito ou que sofreram desastres naturais
- Assiste alunos com deficiência
- Otimiza o tempo na sala de aula
- Permite que se aprenda em qualquer hora e lugar
- Constrói novas comunidades de aprendizado
- Dá suporte à aprendizagem *in loco*
- Aproxima o aprendizado formal do informal
- Provê avaliação e *feedback* imediatos
- Facilita o aprendizado personalizado
- Melhora a aprendizagem contínua
- Melhora a comunicação
- Maximiza a relação custo-benefício da educação

Disponível em: <http://programajornaleeducacao.blogspot.com/2013/03/unesco-recomenda-o-uso-de-celulares.html>. Acesso em: 23 out. 2020.

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

Richmond

**4** Responda às perguntas abaixo de acordo com o texto.

**4a** Resposta esperada: a constatação de que muitos governos, mesmo reconhecendo a importância pedagógica do uso das tecnologias móveis em sala de aula, ainda não sabiam por onde começar. **Objetivos:** identificar informações explícitas no texto (compreensão seletiva); aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**a** Que razão motivou a elaboração do guia lançado na Mobile Learning Week?

**b** Dois benefícios do aprendizado móvel são destacados no texto. Identifique-os e comente-os: você concorda com eles? Resposta esperada: ampliar o alcance e a equidade da educação e facilitar o aprendizado personalizado. Resposta pessoal. **Objetivos:** identificar informações explícitas no texto (compreensão seletiva); refletir criticamente sobre o tema do texto; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**c** Entre as dez recomendações aos governos dadas pelo guia, quais você considera indispensáveis para impulsionar o uso de tecnologias móveis na sala de aula? Justifique. Resposta pessoal. **Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do texto.

**5** Discutam as seguintes questões. Resposta pessoal. **Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do texto e do projeto.

**a** Na opinião de vocês, é importante promover o "uso seguro e saudável das tecnologias", conforme afirma o guia? Por quê?

**b** Vocês consideram que a tecnologia móvel pode garantir melhores resultados na escola? Como?

**6** Releiam, juntos, os treze motivos para tornar o celular uma ferramenta pedagógica. Em seguida, façam o que se pede. Resposta pessoal. **Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema do texto e do projeto; elaborar argumentos para defender uma posição.

**a** Indiquem os dois motivos que vocês achem mais difíceis de serem postos em prática.

**b** Escolham os dois motivos que vocês considerem mais importantes.

**c** Elaborem argumentos para justificar em um debate as escolhas feitas.

**d** Façam um debate sobre as escolhas feitas nos itens anteriores. Participem ativamente.

**7** Vocês já souberam de notícias sobre leis e projetos de lei, tanto no Brasil quanto no exterior, proibindo o uso de telefones celulares em sala de aula? Discutam esse assunto e posicionem-se a favor ou contra, usando argumentos e contra-argumentos.

Resposta pessoal. **Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema do texto e do projeto; elaborar argumentos para defender uma posição.

**8** Considerem as reflexões feitas até este ponto da seção e discutam as questões a seguir.

Resposta pessoal. **Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema do texto e do projeto; elaborar argumentos para defender uma posição.

- Por que o uso do celular na sala de aula ainda não é consenso?
- Quais são as vantagens e as desvantagens de usar o celular na escola?
- Quais cuidados devem ser tomados quando se permite o uso do celular em sala de aula como ferramenta para a aprendizagem?

A tarefa de vocês é produzir uma resenha sobre o uso do celular como ferramenta para a aprendizagem. Como vocês viram, nem todas as pessoas estão convencidas dos benefícios pedagógicos dessa tecnologia móvel na sala de aula. Então, para poder ter argumentos, vocês devem testar o uso do celular para fazer algumas pesquisas relacionadas a algum conteúdo que estejam estudando. Também é importante ouvir diferentes opiniões, tanto a favor quanto contra o uso dessa tecnologia na sala de aula. Observem que as informações divulgadas nos vídeos que vocês vão produzir precisam estar corretas, inclusive porque podem chegar a um público muito maior que o esperado por vocês. Quando tiverem argumentos suficientes, mãos à obra: preparem o roteiro da resenha para organizar as ideias. Não se esqueçam de adequar o texto do roteiro ao esperado para um *vlog* de estudo e ao público que querem atingir. Lembrem-se também de que este é um trabalho coletivo e, portanto, é fundamental valorizar o respeito, o diálogo e a cooperação.

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

Richmond

## Relembrando o gênero

**Roteiro**, ou ***script***, é a forma escrita de uma peça teatral, filme, programa televisivo ou qualquer outra apresentação, seja em áudio ou em formato audiovisual. Além do texto a ser lido ou representado, ele pode conter indicações sobre entonação, pausas, linguagem gestual, expressões faciais e outros elementos importantes para a apresentação.

**Resenha** é a avaliação de um produto, uma atividade cultural ou um serviço. Em jornais e revistas impressos, há resenhas de livros, filmes, peças de teatro, exposições, obras musicais, entre outros. No mundo digital, há resenhas, escritas e em vídeo, sobre temas diversos e sobre assuntos variados, não se limitando à esfera artística ou cultural. É importante que uma resenha tenha as seguintes partes: apresentação, descrição, avaliação e, se for o caso, recomendação ou não do produto ou assunto em questão.

## Materiais

Para fazer o roteiro da resenha digital:

- computador, *tablet* ou celular.

Para fazer o roteiro à mão:

- caderno ou papel sulfite;
- lápis ou caneta esferográfica.

## Pensando e realizando 2

Nestas atividades, você lerá um texto que faz parte de diretrizes internacionais sobre tecnologias móveis e educação. Como essas diretrizes podem se adequar às diferentes realidades encontradas no mundo contemporâneo? As condições do lugar onde você mora e da escola em que você estuda favorecem o uso de celulares e *tablets* como meio de estudo? Converse com um colega sobre as formas pelas quais o celular pode ajudar na aprendizagem dos diversos componentes curriculares e dê início à preparação do roteiro do vídeo com dicas de estudo apoiado por tecnologia móvel. Ao redigir o texto, pense no que se espera de um *vlog* de estudo e no público que espera atingir.

**1** Passe os olhos pelo texto da seção **Pensando e realizando 1** novamente e encontre o que se pede.
**Objetivo:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do texto.

a O nome da organização internacional que publicou o guia com recomendações aos governos de todo o mundo. Resposta esperada: Unesco.

b Uma expressão em inglês utilizada na reportagem. Resposta esperada: *Mobile Learning Week*.

**2** Considerando as respostas à atividade anterior, indique quais dos itens abaixo estão diretamente relacionados ao tema abordado. **Objetivo:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do texto.

a
I celular X
II computador
III televisão

b
I educação X
II eleições
III entretenimento

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

Richmond

**3** Observe o título do texto a seguir e indique a que parte do guia mencionado no texto da seção **Pensando e realizando 1** ele se relaciona. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e formular hipótese sobre o texto.

**a** Recomendações de políticas públicas.

**b** Motivos para adotar a recomendação geral. X

**4** Leia o texto abaixo com o seguinte objetivo:

- identificar os argumentos favoráveis ao uso de tecnologia móvel na educação.

AMANDA MIYUKI

## UNIQUE BENEFITS OF MOBILE LEARNING

Far from being a theoretical possibility, mobile learning is an on-the-ground reality: students and teachers from Mozambique to Mongolia are using mobile devices to access rich educational content, converse and share information with other learners, elicit support from peers and instructors and facilitate productive communication.

While mobile technology is not and never will be an educational panacea, it is a powerful and often overlooked tool – in a repertoire of other tools – that can support education in ways not possible before.

This section describes how mobile technologies can help UNESCO Member States now and in the future.

UNESCO. *Policy Guidelines for Mobile Learning*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2013. p. 8.

**5** Verifique se cada afirmação a seguir é verdadeira (V) ou falsa (F). **Objetivos:** identificar informações explícitas no texto (compreensão seletiva); aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**a** *Tablets* e celulares poderão solucionar os problemas da educação. F

**b** Moçambique é um país que se destaca no uso do celular em sala de aula. F

**c** Celulares na educação ainda são apenas uma possibilidade em termos teóricos. F

**d** Estudantes e professores do mundo todo estão usando celulares para diversos fins. V

**6** Volte ao texto e encontre as expressões abaixo. Em seguida, analise o sentido que elas apresentam naquele contexto e indique a opção correspondente. **Objetivo:** inferir o sentido de uma palavra, expressão ou frase no texto.

**a** "Unique Benefits"

I Únicos Benefícios

II Benefícios sem Igual X

**b** "on-the-ground reality"

I realidade concreta X

II realidade superficial

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

Richmond

c "from Mozambique to Mongolia"
I no mundo todo X
II em todos os países entre Moçambique e Mongólia

d "elicit support from peers"
I obter apoio dos colegas X
II dar sustento aos colegas

e "a powerful and often overlooked tool"
I uma ferramenta poderosa e frequentemente direcionada
II uma ferramenta poderosa e frequentemente negligenciada X

**7** **Tendo em mente os textos lidos e as reflexões desenvolvidas até este momento, discutam as seguintes questões.** Resposta pessoal. **Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema dos textos.

a Vocês acham que as recomendações do guia da Unesco são válidas para todas as regiões do Brasil e do mundo? Justifiquem.

b Que dicas sobre o uso do celular para os estudos vocês poderiam dar a um colega?

**8** **Veja na tabela abaixo algumas maneiras de usar o celular como recurso para a aprendizagem. Com base nas leituras realizadas, faça o solicitado.** Resposta pessoal. **Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema do texto e relacioná-lo com a experiência pessoal; produzir insumos para o projeto.

a Avalie a produtividade dessas formas de uso do celular para estudar, de acordo com seu ponto de vista.

b Com toda a turma, faça um levantamento das respostas de todos os estudantes, o qual poderá ser usado nos vídeos do *vlog*. Para isso, é necessário registrar os dados em um documento *on-line*, compartilhado com a turma e com o professor, ou em um cartaz a ser afixado no mural da sala de aula.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Acessar bibliotecas virtuais. | | | |
| Compartilhar dados. | | | |
| Consultar dicionários. | | | |
| Criar e editar textos *on-line*. | | | |
| Fazer anotações. | | | |
| Fazer pesquisas. | | | |
| Fazer textos avaliativos. | | | |
| Gravar áudios. | | | |
| Gravar e editar vídeos. | | | |
| Jogar. | | | |
| Ler notícias. | | | |
| Tirar fotos. | | | |
| Usar a calculadora. | | | |
| Usar aplicativos pedagógicos. | | | |

ISTOCKPHOTO

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

Richmond

## Materiais

Para registrar os dados *on-line*:

- computador, *tablet* ou celular com acesso à internet.

Para registrar os dados em um cartaz:

- cartolina ou papel pardo;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- lápis ou caneta esferográfica;
- régua.

Depois de ter lido o fragmento das diretrizes da Unesco, na **questão 4**, vocês conseguiram pensar em formas variadas de usar o celular para estudar? Que tal começarem a preparar o roteiro do vídeo de dicas sobre esse assunto? Leiam mais sobre as diretrizes. Pesquisem sobre o assunto em livros, em revistas e na internet. Conversem com colegas e professores sobre como eles utilizam o celular ou o *tablet* para tirar dúvidas ou aprender sobre os diversos componentes curriculares. Um ponto que pode ser importante ressaltar no vídeo é a verificação da precisão e da veracidade das informações disponíveis na internet. Quando sentirem que têm informações suficientes sobre as possibilidades, iniciem a elaboração do roteiro do vídeo de dicas, sempre pensando que a linguagem usada precisa ser adequada a um *vlog* de estudo e ao público que esperam atingir.

## Relembrando o gênero

**Dica** é uma informação ou indicação interessante, prática e útil sobre algum assunto. No mundo digital, vídeos e textos escritos com dicas são muito comuns e costumam ser elaborados por quem tem experiência e conhecimento sobre o assunto. É importante que o vídeo tenha a apresentação de um problema ou de uma situação incômoda, seguida de dicas para resolvê-lo.

## Materiais

Para fazer o roteiro das dicas digital:

- computador, *tablet* ou celular.

Para fazer o roteiro das dicas à mão:

- caderno ou papel sulfite;
- lápis ou caneta esferográfica.

## Pensando e realizando 3

Nestas atividades, você refletirá sobre a relação entre tecnologia e atividades físicas. Por um lado, a tecnologia pode contribuir para o sedentarismo; por outro, pode ser uma importante aliada para uma vida mais saudável. Você já tinha pensado nisso? Com as questões apresentadas, você poderá refletir sobre o assunto e começar a anotar ideias para as dicas que farão parte de mais um vídeo para o *vlog*.

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

Richmond

**1** Discutam as seguintes questões.

**a** Esta é a capa de um documento produzido pela Organização Mundial da Saúde (OMS). O que vocês acham que esse documento aborda? Por quê? Resposta pessoal. **Objetivos:** fazer inferências; relacionar linguagem verbal e não verbal; refletir criticamente sobre práticas corporais na sociedade.

OMS. Plano de ação global para a atividade física 2018-2030. *Mais pessoas ativas para um mundo mais saudável.* Versão síntese. Genebra: Organização Mundial da Saúde, 2018.

**b** Na Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua – PNAD Contínua, cujos dados estão na **questão 3** da seção **Pensando e conversando 2**, há informações sobre a porcentagem de brasileiros que praticam esportes ou atividades físicas. Vocês imaginam que no resto do mundo os números sejam semelhantes aos do Brasil? Por quê? Resposta pessoal. **Objetivos:** formular hipótese e ativar o conhecimento prévio sobre o tema do texto.

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

Pearson

**2** Leiam o seguinte fragmento do documento da OMS, reflitam sobre ele e sobre a capa reproduzida na **questão 1** e façam o que se pede. **Objetivos:** fazer inferências; relacionar linguagem verbal e não verbal; refletir criticamente sobre o tema do texto e sobre práticas corporais na sociedade.

> "À medida que os países se desenvolvem do ponto de vista econômico, os níveis de inatividade aumentam. Em alguns países, podem atingir os 70%, devido às mudanças nos meios de transporte utilizados, aumento do uso de tecnologias, valores culturais e urbanização."

AMANDA MIYUKI

OMS. Plano de ação global para a atividade física 2018-2030. *Mais pessoas ativas para um mundo mais saudável.* Versão síntese. Genebra: Organização Mundial da Saúde, 2018. p. 2.

**a** Completem as seguintes frases no caderno para fazer um breve resumo das ideias contidas no fragmento e na capa.

I A OMS aponta um problema, que é o aumento dos níveis de inatividade em parte da população mundial.

II Para solucioná-lo, a OMS propõe um plano de ação global de promoção das atividades físicas.

**b** Que relação o fragmento sugere entre o uso da tecnologia e a inatividade física? Vocês concordam com isso? Exemplifiquem. Resposta esperada: o aumento do uso da tecnologia seria um dos causadores do aumento da inatividade física. Resposta pessoal. Resposta possível: a tecnologia pode causar sedentarismo quando ocupa o tempo de atividades ou exercícios físicos. Por exemplo, um jovem que deixa de fazer um passeio de bicicleta com os amigos para ficar em casa, sentado ou deitado, jogando no celular.

**3** De acordo com as definições abaixo e com a capa do documento, apresentada na **questão 1**, a proposta da OMS seria o incentivo às atividades físicas ou ao exercício físico? Justifiquem.

> "Atividade física [...] é todo movimento corporal, produzido por músculos esqueléticos, que provoca um gasto de energia."

AMANDA MIYUKI

BARBANTI, V. J. *Dicionário de educação física e esporte.* São Paulo: Manole, 2003. p. 53.

> "O termo exercício físico refere-se a uma sequência planejada de movimentos repetidos sistematicamente com o objetivo de elevar o rendimento."

AMANDA MIYUKI

BARBANTI, V. J. *Dicionário de educação física e esporte.* São Paulo: Manole, 2003. p. 249.

Resposta esperada: o objetivo da campanha da OMS é estimular tanto a atividade física quanto o exercício físico, pois na capa do documento há pessoas subindo escadas e caminhando (atividade física) e pessoas praticando corrida (exercício físico). **Objetivos:** fazer inferências; relacionar linguagem verbal e não verbal; refletir criticamente sobre o tema do texto e sobre práticas corporais na sociedade.

**4** Discutam as seguintes questões. **Objetivos:** refletir e aprofundar conhecimento sobre o tema do texto; refletir criticamente sobre práticas corporais na sociedade.

**a** Analisem a seguinte imagem e comentem a relação entre tecnologia e atividade física.

FATCAMERA/ISTOCKPHOTO

Resposta pessoal. Resposta possível: nessa imagem mostra-se que a tecnologia (nesse caso, um jogo de *videogame*) pode estimular a realização de atividades físicas. Há alguns jogos que foram ou são muito populares e que se baseiam no movimento do corpo, com simulação de luta, dança etc.

**b** Mencionem outros exemplos de como a tecnologia pode ser útil para a realização de atividades e exercícios físicos. Resposta pessoal. Resposta possível: há diversos aplicativos de celular que são úteis para estimular o movimento e a atividade física, como contadores de passos, monitores de corrida e caminhada, planejadores de exercícios físicos específicos etc.

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

Richmond

**5** Agora é o momento de se movimentar! Pesquisem aplicativos ou outros recursos tecnológicos que podem ser usados em atividades e exercícios físicos. Procurem o professor de Educação Física da escola para obter orientações. Depois, coloquem o corpo em movimento! **Objetivos:** produzir insumos para o projeto; vivenciar práticas corporais.

A tarefa de vocês é pensar em dicas sobre o uso de tecnologias na prática de atividades e exercícios físicos. Para dar sugestões diversificadas e úteis, além dos aplicativos e recursos tecnológicos que vocês já conhecem e do que aprenderam ao longo das atividades, vocês precisam pesquisar mais sobre o assunto. Vocês também podem falar com professores de Educação Física ou com profissionais da área da saúde. Se possível, entrevistem algum deles e peçam autorização para gravar e usar as imagens no vídeo que vão preparar para o *vlog*. Lembrem-se de que é importante obter informações e orientações bem fundamentadas. Decidam tudo coletivamente, argumentando de forma respeitosa com os colegas. Quando vocês tiverem material suficiente, mãos à obra: preparem o roteiro do vídeo de dicas. Atenção à linguagem adequada a um *vlog* de estudo e ao público esperado.

### Materiais

Para fazer o roteiro digital das dicas:

- computador, *tablet* ou celular.

Para fazer o roteiro à mão:

- caderno ou papel sulfite;
- lápis ou caneta esferográfica.

## Pensando e realizando 4

Nestas atividades, você vai ler a apresentação de um *site* que tem conteúdo cultural. Você costuma acessar informações sobre cultura na internet? Acha que é possível aprender sobre arte navegando na rede? A leitura do texto e a discussão sobre ele poderão levá-lo a refletir sobre essas questões. Ao longo desta seção, comece a pensar em conteúdos relacionados ao assunto para o roteiro da resenha que você e seus colegas apresentarão em um novo vídeo para o *vlog*.

**1** Discutam as seguintes questões. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do texto.

**a** Para vocês, o que é um museu? Leiam o texto abaixo e verifiquem se a definição apresentada coincide com o que vocês sabem acerca do assunto. Resposta pessoal.

> A Lei 11.904, de 14 de janeiro de 2009, define museu da seguinte forma: "Consideram-se museus, para os efeitos desta Lei, as instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento."

AMANDA MIYUKI

BRASIL. Lei 11.904, de 14 de janeiro de 2009, que institui o Estatuto de Museus e dá outras providências.

**b** Considerando o que diz a Lei 11.904, vocês acham que é importante visitar museus? Por quê? Resposta pessoal.

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

Richmond

**2** Observe a reprodução da página inicial de um *site* e responda às questões a seguir.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do texto.

ERAVIRTUAL

Disponível em: <http://eravirtual.org/>. Acesso em: 26 nov. 2019.

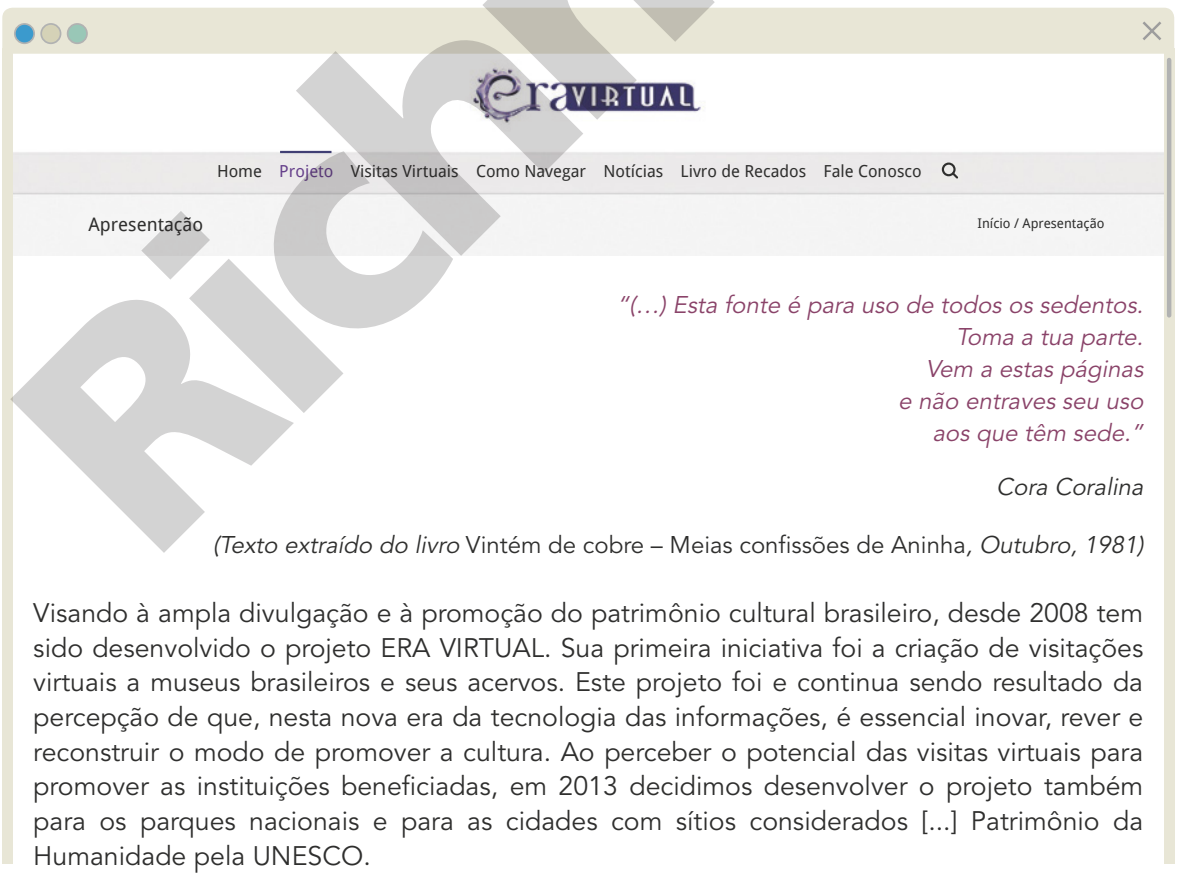
**a** Qual é a finalidade desse *site*? Resposta esperada: permitir visitas virtuais à cidade de Ouro Preto e a outros patrimônios culturais da humanidade.

**b** Em sua opinião, o que significa a frase "Navegar é preciso!" nesse contexto? Resposta pessoal. Resposta possível: é preciso "navegar" na internet para explorar as diferentes possibilidades que ela oferece.

**c** Você gostaria de acessar esse *site*? Por quê? Resposta pessoal.

**3** Leia o texto abaixo com o seguinte objetivo:

- identificar informações que se referem aos propósitos e à realização do projeto Era Virtual.




ERAVIRTUAL

*"(...) Esta fonte é para uso de todos os sedentos.*
*Toma a tua parte.*
*Vem a estas páginas*
*e não entraves seu uso*
*aos que têm sede."*

*Cora Coralina*

*(Texto extraído do livro* Vintém de cobre – Meias confissões de Aninha, *Outubro, 1981)*

Visando à ampla divulgação e à promoção do patrimônio cultural brasileiro, desde 2008 tem sido desenvolvido o projeto ERA VIRTUAL. Sua primeira iniciativa foi a criação de visitações virtuais a museus brasileiros e seus acervos. Este projeto foi e continua sendo resultado da percepção de que, nesta nova era da tecnologia das informações, é essencial inovar, rever e reconstruir o modo de promover a cultura. Ao perceber o potencial das visitas virtuais para promover as instituições beneficiadas, em 2013 decidimos desenvolver o projeto também para os parques nacionais e para as cidades com sítios considerados [...] Patrimônio da Humanidade pela UNESCO.

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

Richmond

Ao longo desses anos, cada novo museu tem sido um desafio, cada nova exposição tem sido um imenso prazer. Viajamos por todo o Brasil registrando as mais distintas e interessantes exposições, monumentos e belezas de nossas terras. Traduzi-las em imagens, sons e interação tem sido o dever que assumimos com imenso amor. A ampliação do projeto ERA VIRTUAL para fora das paredes dos museus nos apresentou novos desafios e oportunidades de criar. Sobrevoar matas, praças e ruas, sonhar de novos modos a mesma realidade. Ir mais longe para descobrir que o mais belo pode estar à nossa porta. Mais uma vez reafirmamos que, num mesmo mundo, novas realidades são possíveis. São essas novas perspectivas sobre o cotidiano que deixam nossas vidas quase sempre mais belas. É necessário percebermos estas belezas que nos definem como brasileiros. Só assim compreenderemos, aceitaremos e valorizaremos a nossa própria identidade.

Transpor museus, exposições e monumentos do patrimônio cultural brasileiro do mundo real para o virtual é o exercício de nossa equipe na busca da valorização do que somos. Promover a plural identidade brasileira tem sido nosso ideal. As parcerias estabelecidas pelo ERA VIRTUAL visam tornar o projeto uma referência de material didático não-formal dentro das escolas.

[…]

ERAVIRTUAL

Disponível em: <http://eravirtual.org/apresentacao/>. Acesso em: 6 out. 2019.

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

**4** Discutam as questões a seguir.

**Objetivos:** aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto; usar tecnologias e recursos digitais para se aproximar do repertório artístico e cultural de um povo; fazer inferências.

**a** Quais visitas virtuais podem ser feitas no *site Era Virtual*?

Resposta esperada: visitas a museus brasileiros e seus acervos, parques nacionais e cidades com sítios considerados Patrimônios da Humanidade pela Unesco.

**b** De acordo com o que é apresentado no texto, como o *site Era Virtual* usa a tecnologia para inovar e promover a cultura?

Resposta esperada: registrando imagens de museus, exposições, monumentos e belezas naturais para que as pessoas possam ter acesso a esses bens culturais por meio de visitas virtuais ao *site*.

**c** Na opinião de vocês, por que "cada novo museu tem sido um desafio" para a equipe que desenvolve o projeto *Era Virtual*?

Resposta pessoal. Resposta possível: porque é preciso transpor para o meio virtual, por meio de imagens, o conteúdo dos museus, parques nacionais e exposições, preservando ao máximo as características originais dos acervos.

**5** Veja alguns dos locais ou exposições que podem ser visitados por meio do *site Era Virtual*. O que você acha que pode ver em cada um deles? Quais você gostaria de visitar? Por quê?

Resposta pessoal. **Objetivos:** fazer inferências; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto; usar tecnologias e recursos digitais para se aproximar do repertório artístico e cultural de um povo.

I

ERAVIRTUAL

II

ERAVIRTUAL

III

ERAVIRTUAL

IV

ERAVIRTUAL

Resposta pessoal. **Objetivos:** aprofundar conhecimento sobre o tema do texto; fruir e apreciar esteticamente manifestações artísticas e culturais; relacionar as práticas artísticas ao processo histórico do momento de sua elaboração.

**6** Se houver conexão com a internet na escola, em casa ou em algum lugar da comunidade, acessem o *site Era Virtual*, escolham um dos locais para visitar e naveguem. Caso não haja internet acessível, procurem, em bibliotecas, livros e revistas que mostrem algum patrimônio da humanidade declarado pela UNESCO no Brasil. Então, façam o que se pede a seguir.

PRISCILA WU

**a** Apreciem as manifestações artísticas e culturais do local escolhido.

**b** Pesquisem sobre o local, sua história e sua relação com a história do Brasil.

**c** Registrem, por escrito, a pesquisa de vocês e o sentimento que tiveram ao observar as manifestações artístico-culturais do local ao qual fizeram a visita virtual.

A tarefa de vocês é elaborar uma resenha sobre o papel da internet como ferramenta de aprofundamento do conhecimento acerca de manifestações artísticas e de patrimônios culturais. Para que o conteúdo da resenha seja consistente e atrativo e o vídeo tenha muitas visualizações, além de aproveitar o que fizeram na **questão 6** desta seção, é necessário realizar uma pesquisa detalhada. Eis algumas sugestões: façam um levantamento de patrimônios culturais de sua cidade ou região, do Brasil e de outros países, e verifiquem se é possível visitá-los virtualmente; procurem museus que possuem *sites* e consultem as informações disponíveis neles. Vocês podem também conversar com os professores de Arte e de História. Quando tiverem informações suficientes, mãos à obra: preparem o roteiro da resenha, sempre atentos à linguagem adequada para um *vlog* de estudo e para o público-alvo. Lembrem-se de que o trabalho coletivo requer respeito às opiniões dos colegas.

### Materiais

Para fazer o roteiro da resenha digital:

- computador, *tablet* ou celular.

Para fazer o roteiro à mão:

- lápis ou caneta esferográfica;
- papel sulfite.

## Pensando e realizando 5

Você acha que todo mundo aprende da mesma forma? Você e seus colegas estudam da mesma maneira? Você é um estudante autônomo, ou seja, tem iniciativa para buscar sozinho novos conhecimentos e experimentar maneiras variadas de estudar? Nesta seção, você vai refletir sobre diferentes modos de aprender e de estudar e pensar em como a tecnologia pode ajudá-lo a ter autonomia nos estudos. Enquanto realiza as atividades, anote ideias para elaborar um tutorial e mostrar como a tecnologia pode ser uma ferramenta muito produtiva para os estudos.

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

Richmond

**1** Observem as seguintes imagens e façam o solicitado.

**Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema do projeto; produzir insumos para o projeto.

I

JOÃO PRUDENTE/PULSAR IMAGENS

II

FIZKES/SHUTTERSTOCK

III

STEFAN KOLUMBAN/PULSAR IMAGENS

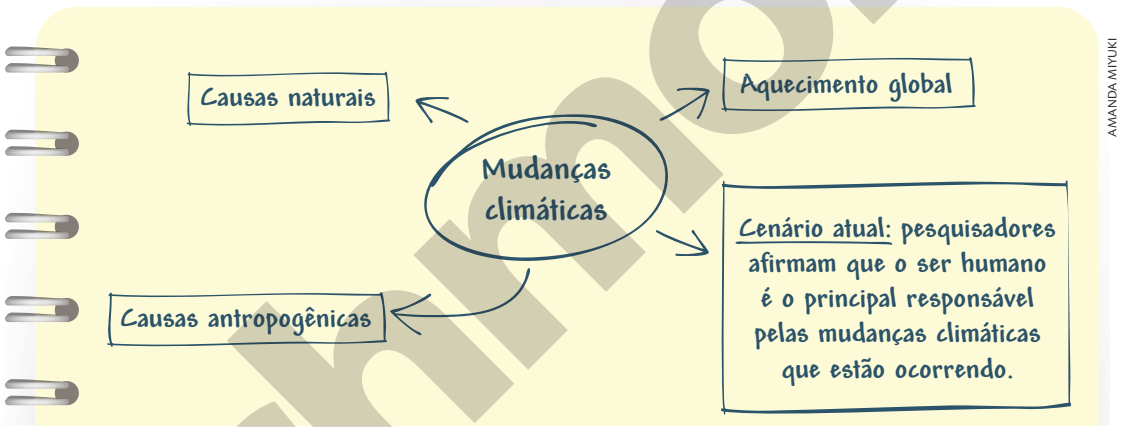
IV

IAKOV FILIMONOV/SHUTTERSTOCK

V

AKIN OZCAN/SHUTTERSTOCK

VI




AMANDA MIYUKI

Resposta esperada: ler textos em livros ou em *tablets*, assistir a vídeos, dar e receber explicações, ler e destacar textos, fazendo anotações, elaborar esquemas no papel. Resposta pessoal.

a Que formas de estudar vocês identificam nas imagens? Além delas, que outras formas vocês conhecem?

b Quais dessas formas de estudar vocês mais utilizam? Por quê? Vocês consideram que elas funcionam bem para todos os estudantes? Justifiquem. Resposta pessoal.

**2** Há muitas teorias sobre aprendizagem e técnicas de estudo. Algumas delas tentam explicar os diversos estilos de aprendizagem e mostrar as técnicas que podem ser mais eficazes para cada um deles. Para refletir sobre isso, faça o que é solicitado em cada item. **Objetivos:** produzir insumos e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

a Pensando sobre estratégias de memorização. Resposta pessoal.

I Leia a seguinte lista de palavras e tente memorizá-la durante 15 segundos. Depois, feche o livro e escreva as palavras no caderno.

espelho caneta janela tapete bolsa anel cesta fósforo

II Agora, reflita: que estratégia você usou para memorizar as palavras da lista? Por quê?

III Converse com seus colegas e veja se todos usaram a mesma estratégia.

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

Richmond

**b** Pensando sobre como nós usamos nossos conhecimentos prévios.

I Em cada uma das listas de palavras a seguir há uma palavra intrusa. Procure identificar cada uma delas.
Resposta esperada: lobo; estante; navicular (pois não é um osso do crânio).

cão coelho gato lobo pássaro peixe

borracha caderno caneta estante estojo mochila

esfenoide frontal maxilar nasal navicular parietal temporal zigomático

KARINA DE SÁ COSTA

II Agora, reflita: você teve dificuldade para identificar a palavra intrusa em alguma das listas? O que foi necessário para você conseguir identificar as palavras intrusas? Resposta pessoal.

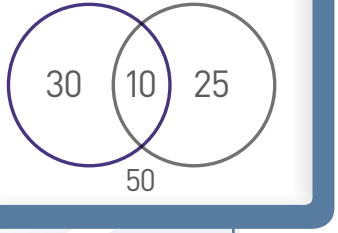
III Verifique se seus colegas identificaram as mesmas palavras que você e converse com eles sobre os conhecimentos prévios que lhes possibilitaram reconhecer as palavras que destoam das demais. Resposta pessoal.

**c** Pensando sobre como nós usamos a lógica para resolver problemas.

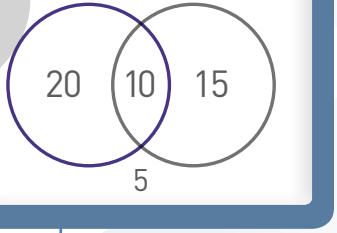
I Resolva a seguinte charada. Resposta esperada: Diagrama B.

Há 50 bombons em uma caixa: 30 deles têm recheio de morango; 25 de doce de leite; 10 deles são doces de dois sabores, com morango e doce de leite; o resto não tem recheio. Qual dos seguintes diagramas ilustra corretamente a caixa de chocolates?

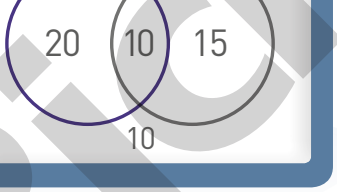
A



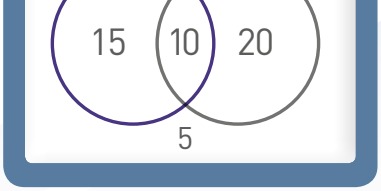

B




C




D




KARINA DE SÁ COSTA

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

II Agora, reflita: que operações mentais você realizou para encontrar a resposta? Resposta pessoal.

III Basta saber fazer conta para resolver a charada? Resposta pessoal.

IV Verifiquem se seus colegas marcaram o mesmo diagrama e conversem com eles para saber se todos usaram o mesmo raciocínio que você. Resposta pessoal.

**d** Pensando sobre como planejamos a execução de tarefas. Resposta pessoal.

I Imagine que o professor de Educação Física deu à sua turma a tarefa de organizar um campeonato esportivo. Como você acha que essa tarefa pode ser executada? Elabore uma lista com o que precisa ser feito.

II Agora, reflita: que critérios você usou para definir os passos da organização do campeonato? Você acha que, se a tarefa fosse outra, você teria mais (ou menos) dificuldade? Por quê?

III Comparem sua lista com as de seus colegas e conversem com eles sobre o que levaram em consideração para planejar a tarefa.

Richmond

e Pensando sobre como estudamos. Resposta pessoal.

I Imagine que o professor de Arte pediu à turma que lesse um texto de quatro páginas sobre a Semana de Arte Moderna para discutir na aula seguinte. Trata-se de uma atividade avaliativa, e os pontos serão dados de acordo com a participação na aula. Como você se prepara para essa avaliação? Você pode escolher mais de uma opção e acrescentar procedimentos que não foram mencionados, mas que você utiliza.

- Lê o texto apenas uma vez.
- Elabora um resumo do texto.
- Tenta memorizar partes do texto.
- Sublinha algumas partes do texto.
- Lê o texto várias vezes em silêncio.
- Lê o texto várias vezes em voz alta.
- Faz anotações nas laterais das páginas.
- Faz uma lista de tópicos para comentar na aula.
- Faz um esquema com as principais ideias do texto.
- Pede a um colega que faça perguntas sobre o texto para você responder.

KARINA DE SÁ COSTA

II Agora, reflita: por que você escolheu essa(s) forma(s) de estudar, e não outras? Você faria as mesmas escolhas se o texto fosse sobre outro assunto?

III Verifiquem quais alternativas seus colegas escolheram e conversem sobre as razões que levaram vocês a optar por algumas estratégias de estudo em detrimento de outras.

f Pensando sobre como fazemos pesquisa. Resposta pessoal.

I Imagine que seu professor de Língua Portuguesa pediu à turma que fizesse uma pesquisa sobre o movimento Barroco para apresentar oralmente na aula seguinte. Ele disse que a pesquisa poderia ser feita na internet. Como você faria essa atividade? Como organizaria as informações para apresentar na aula? Aponte detalhadamente os passos.

II Agora, reflita: por que você acha que a pesquisa deve ser feita e organizada dessa maneira?

III Verifiquem se seus colegas fariam a pesquisa da mesma maneira e usariam o mesmo procedimento para organizar as informações. Conversem sobre como vocês acham que deve ser feita uma pesquisa na internet e como se preparar para uma apresentação oral.

**3** Considerem os tópicos da questão anterior e respondam às seguintes perguntas. Justifiquem. Resposta pessoal. **Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema do projeto; produzir insumos para o projeto.

a Todas as pessoas aprendem da mesma maneira?

b Podemos dizer que há uma técnica de estudo que seja mais eficaz e possa ser usada para todas as disciplinas?

c Os conhecimentos prévios podem ajudar na resolução de problemas?

d As operações mentais para solucionar um problema de raciocínio lógico são as mesmas para todas as pessoas?

e O modo de planejar a execução de uma tarefa tem relação com gostos e habilidades individuais?

f Elaborem uma síntese do que foi discutido e apresentem à turma.

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

Richmond

**4** Assim como existem diferentes estilos de aprendizagem e diversas formas de estudar, também existem maneiras variadas de usar as tecnologias digitais de informação e comunicação para aprender. Observem as opções abaixo e verifiquem quais vocês usam ou já usaram e quais acham que podem ser mais exploradas. Verifiquem quais foram as respostas da turma. Registrem as respostas em um documento compartilhado *on-line* ou em um cartaz para expor no mural.

Resposta pessoal. **Objetivos:** produzir insumos e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

a) agenda do celular;

b) bloco de notas do celular;

c) ferramenta de tradução na internet;

d) aplicativo que produz esquemas ou infográficos;

e) leitor digital de textos com ferramentas de sublinhar trechos, fazer comentários, inserções etc.

PRISCILA WU

## Materiais

Para o documento compartilhado *on-line*:

- aplicativo ou plataforma com recurso de compartilhamento;
- computador, *tablet* ou celular com acesso à internet.

Para o cartaz:

- cartolina ou papel pardo;
- lápis ou caneta esferográfica;
- régua;
- tesoura e cola.

A tarefa de vocês é produzir um tutorial explicando como as tecnologias podem ser utilizadas para estudar, organizar os conteúdos das disciplinas, fazer trabalhos individuais ou em grupo etc. Para isso, é preciso que vocês pesquisem aplicativos e ferramentas, testem sua funcionalidade e pensem em como demonstrar o uso por meio do tutorial. Lembrem-se de que as sugestões devem ser práticas e as explicações, objetivas e corretas, em linguagem adequada a um *vlog* de estudo e ao público que esperam atingir. Quando tiverem organizado as ideias, mãos à obra: preparem o roteiro do vídeo para o *vlog*.

## Relembrando o gênero

**Tutorial** é um texto, escrito ou oral, com instruções práticas para realizar tarefas. No mundo digital, há vídeos ou textos escritos com tutoriais sobre os mais diversos temas. É importante que o tutorial apresente uma situação, seguida de um passo a passo objetivo para resolvê-la ou realizá-la.

## Materiais

Para fazer o roteiro do tutorial digital:

- computador, *tablet* ou celular.

Para fazer o roteiro do tutorial à mão:

- caderno ou papel sulfite;
- lápis ou caneta esferográfica.

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

Richmond

# Etapa 5 Para não jogar conversa fora

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

Nesta etapa, você aprenderá a produzir os vídeos e a criar o canal de *vlog* da turma.

## Materiais

Para gravar e editar os vídeos:

- aplicativo de edição de vídeos;
- celular, *tablet* ou câmera digital;
- computador com acesso à internet;
- local ambientado para a gravação.

**1** Com as pesquisas e os roteiros prontos, sigam o passo a passo abaixo para a produção de cada vídeo. **Objetivo:** produzir o produto final do projeto.

**Passo 1:**

Mostrem o roteiro do seu vídeo aos demais colegas para uma última avaliação. Caso considerem necessário, refaçam alguma parte com base nos comentários recebidos. Não se esqueçam de incluir em seu roteiro as charges, as enquetes e os gráficos correspondentes produzidos ao longo do projeto. Há canais cujo objetivo é dar dicas a quem vai gravar um vídeo para postar na internet, inclusive sobre elementos que deveriam estar presentes nos roteiros. Pesquisem-nos e aproveitem as dicas que parecerem adequadas. É importante que, em todos os vídeos, vocês se apresentem e digam que se trata de um projeto desenvolvido em uma escola, sob a supervisão de seu professor. Isso garante a quem vai assistir aos vídeos que as informações fornecidas por vocês estão corretas. Não se esqueçam de adequar a linguagem à esperada para um *vlog* de estudo e ao público que esperam atingir.

**Passo 2:**

Façam o roteiro de um vídeo de apresentação do canal, explicando qual é o objetivo do *vlog*, quais são as características do projeto e quem são seus elaboradores (professor, turma e escola). Ressaltem que os vídeos foram elaborados após muito estudo e preparação, transmitindo, assim, a seriedade apropriada à situação.

**Passo 3:**

Decidam se, durante a gravação, vocês lerão o roteiro como locutores ou falarão com base no que escreveram. Se forem ler, é preciso pensar no local onde colocar o texto para que não seja uma leitura artificial, com cabeça baixa; se preferirem falar com base no roteiro, é necessário tomar cuidado para não esquecerem alguma informação importante ou se perderem falando de outros assuntos. Ainda com relação à postura diante da câmera, é importante direcionar o olhar para a lente; verifiquem onde ela costuma ficar em aparelhos celulares. A fala ou a leitura precisam ocorrer em velocidade adequada, ou seja, nem muito lenta, nem muito rápida.

**Passo 4:**

Ensaiem a apresentação. Vocês podem ficar de pé ou sentados, e é interessante testar as duas possibilidades. Qualquer que seja a posição, prestem atenção na movimentação do corpo, nos gestos e nas expressões faciais para que eles pareçam naturais. Peçam a opinião dos colegas e façam os ajustes que considerarem necessários. O professor de Educação Física pode dar alguma dica sobre a movimentação corporal.

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

Richmond

É importante que a apresentação seja descontraída. Não é necessário que todos os integrantes dos grupos apareçam como protagonistas no vídeo; vocês podem escolher o colega que se sair melhor nos ensaios ou que se sentir mais à vontade diante das câmeras.

**Passo 5:**

Escolham um local adequado para a gravação do vídeo. É recomendável que o ambiente seja silencioso e permita uma boa captação do som. A luz também é importante. O ideal é que a cena seja bem iluminada e que a iluminação seja uniforme. Façam alguns testes antes de decidirem onde o vídeo será gravado. O cenário pode ser aproveitado do próprio local ou pode ser incrementado pela produção, com a inserção de objetos, decoração, pano de fundo etc. A criatividade, somada à consulta a colegas e professores, pode fazer toda a diferença nesse quesito. Peçam ajuda ao professor de Arte com relação à iluminação, às cores, ao enquadramento e à escolha do cenário.

**Passo 6:**

Gravem os vídeos utilizando um celular, um *tablet* ou uma câmera. Caso seja com celular ou *tablet*, é importante que o dispositivo esteja na horizontal, senão o vídeo ficará com barras laterais. Gravem quantas vezes forem necessárias para decidirem quais tomadas (*takes*) ficaram melhores e poderão ser aproveitadas na edição do vídeo.

**Passo 7:**

Pesquisem *sites* ou aplicativos de edição de vídeos. Escolham um que seja gratuito, permita fazer cortes, inserções de imagens para as charges, as enquetes e os gráficos e outros ajustes, bem como possua o recurso de *clipmaker* para fazer a "intro" (abertura) dos vídeos do canal e incluir os créditos de cada vídeo ao final. Existem aplicativos e *sites* em português e em inglês. Não tenham medo de escolher um recurso em inglês, caso julguem ser a melhor opção. Usem o conhecimento prévio de vocês sobre o assunto e a relação entre texto verbal e imagens, que costuma haver nos aplicativos. Além disso, caso sintam necessidade, consultem dicionários impressos ou *on-line*. Se ainda tiverem alguma dificuldade, verifiquem se há um tutorial disponível na internet que possa ajudá-los.

**2** Com os vídeos prontos, chegou a hora de criar o *vlog*, publicar os vídeos e divulgá-los. Sigam o passo a passo adiante. **Objetivo:** produzir o produto final do projeto.

**Passo 1:**

Escolham uma plataforma de hospedagem de vídeos na internet e criem uma conta. Preencham as informações de cadastro que forem requisitadas. Caso seja necessário, acessem o *e-mail* utilizado para a abertura da conta e ativem o cadastro. A maioria das plataformas tem interface em português, porém algumas estão disponíveis apenas em inglês. Escolham a que considerarem mais adequada e usem os mesmos recursos citados no **passo 7** da **questão 1**, caso tenham a necessidade. Se encontrarem dificuldades, procurem na internet *vlogs* com tutoriais sobre esse passo.

**Passo 2:**

Escrevam o título do canal e criem um texto de apresentação para ele. Escolham a imagem do perfil, isto é, o avatar que identificará o canal e, se for o caso, outra imagem para servir de capa. Verifiquem se há outras informações a serem acrescentadas na plataforma. Caso haja informações opcionais, decidam se irão fornecê-las e, em caso afirmativo, se o preenchimento dessas informações será parcial ou integral. Não esqueçam que o *vlog* poderá ser visualizado por um público muito mais amplo que a comunidade escolar, ou seja, por qualquer pessoa que tenha acesso à internet e que pode não conhecer sua escola nem sua cidade. Vocês podem recorrer a tutoriais em canais de *vlogs*, caso tenham dificuldades neste passo.

**Passo 3:**

Enviem os vídeos, mas não se esqueçam da ordem: o primeiro vídeo enviado deve ser o de apresentação do canal. Criem um texto de apresentação do vídeo. Caso haja possibilidade, escolham uma imagem para servir

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

Richmond

de *thumbnail* ou criem uma imagem personalizada para o vídeo. Essa miniatura funcionará como a "capa" ou a "cara" do vídeo e será utilizada em sua divulgação na plataforma. Lembrem-se de usar o que sabem sobre internet para procurar tutoriais que os ajudem neste passo.

**Passo 4:**

Organizem o lançamento do canal, com a exibição dos vídeos, em um evento que envolva toda a comunidade escolar. É importante que os vídeos já tenham sido postados e que os elaboradores do projeto possam explicar oralmente ou por meio de cartazes o processo que levou à criação do *vlog* e de cada vídeo. Durante o lançamento, membros da comunidade escolar podem ser entrevistados acerca de suas impressões e opiniões sobre o projeto, gerando, assim, material para futuras postagens no *vlog*.

**Passo 5:**

Divulguem o canal entre os colegas da escola e em suas redes sociais. Acompanhem os comentários a fim de verificarem se são apropriados, se contêm críticas construtivas ou se devem ser excluídos por serem ofensivos, além de responderem a eventuais perguntas, críticas, sugestões e elogios.

Caso sua escola ou localidade não possua acesso à internet, sigam os passos da **questão 1**, salvando os vídeos de forma organizada em uma pasta do projeto, no HD de um computador ou em algum dispositivo de armazenamento de dados, como um DVD, *pen drive*, HD externo etc. Não se esqueçam de fazer ao menos um *backup* dessa pasta e de seus vídeos em outro computador ou dispositivo, para evitar a perda acidental do material produzido. Façam, então, um evento de exibição dos vídeos e explicação do projeto para toda a comunidade escolar. Aproveitem o evento para entrevistar membros da comunidade e verificar suas impressões e opiniões sobre os vídeos e o projeto. Esse material poderá ser utilizado posteriormente para a produção de novos vídeos.

## Etapa 6 Encerrando a conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

**1** Após a finalização do projeto, façam um debate com toda a turma para uma autoavaliação coletiva do trabalho desenvolvido. Pensem no que vocês podem melhorar no próximo projeto, não apenas quanto ao resultado a que chegaram, mas também quanto ao processo de trabalho coletivo realizado. Não se esqueçam de acolher com empatia e respeito as opiniões dos colegas.
**Objetivo:** autoavaliar a participação no projeto.

**2** Organizem uma enquete sobre o canal e consultem a comunidade escolar (estudantes, professores, funcionários). Reflitam sobre os resultados e verifiquem o que pode ser melhorado no próximo projeto. **Objetivos:** identificar e analisar a avaliação do projeto pela comunidade escolar.

Eu consigo usar a tecnologia para estudar?

Como vocês responderiam a essa questão, que foi o problema proposto inicialmente para ser discutido neste projeto?

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

Richmond

# Projeto 4

# *Bullying* não é brincadeira

## Como a produção de um documentário pode ajudar a combater o *bullying*?

**Produto final:** documentário sobre *bullying* e sofrimento psíquico no ambiente escolar

**Gêneros discursivos:** tira, entrevista, roteiro, sinopse, cartaz, documentário

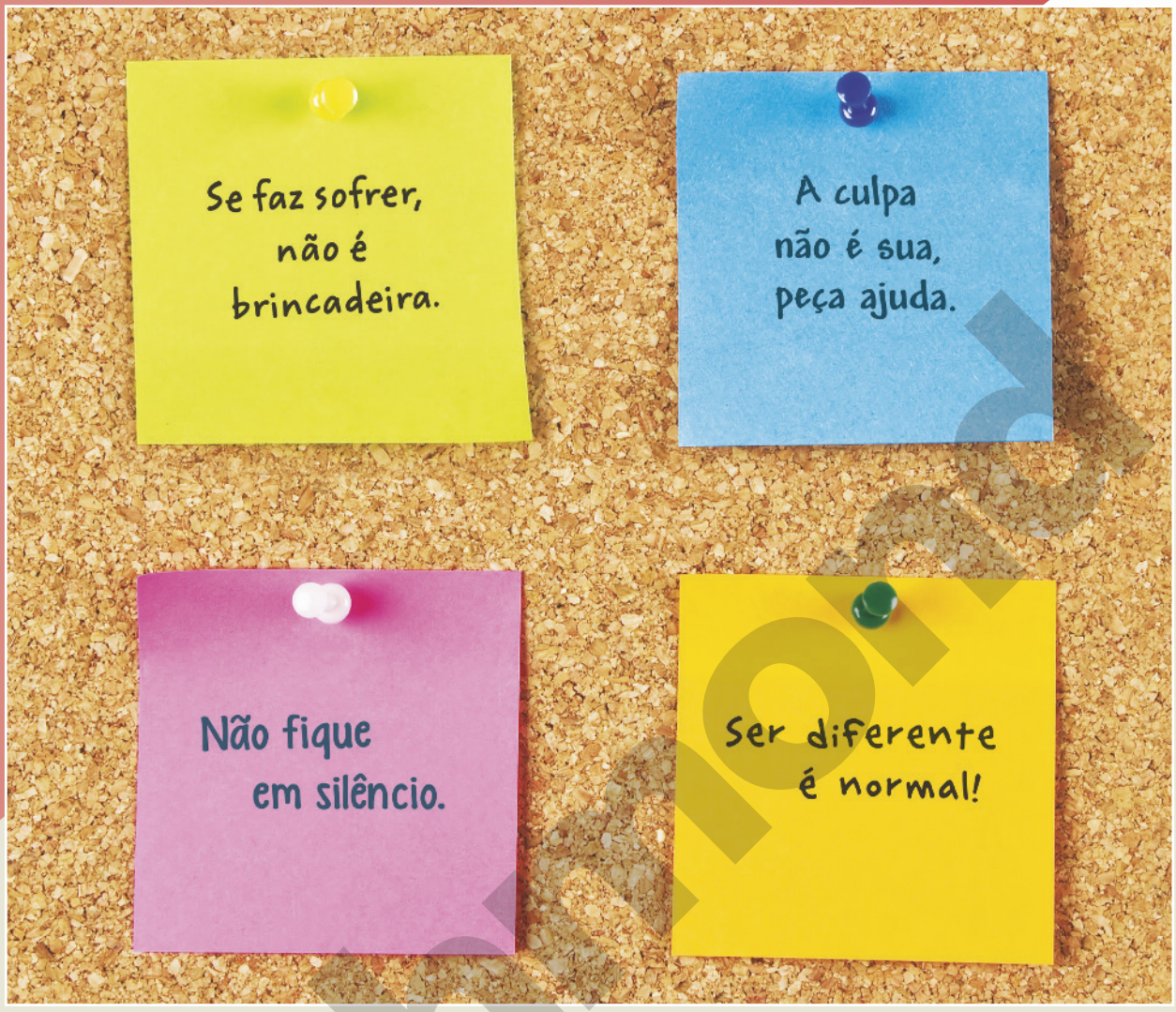
**Tema integrador:** mediação de conflitos

**Tema desenvolvido:** *bullying* e sofrimento psíquico no ambiente escolar

IMAGEBROKER/FOTOARENA

OLE SCHWANDER/ISTOCKPHOTO

Idmond




ANILAKKUS/ISTOCKPHOTO

## Este projeto objetiva levar você a:

- mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) a fim de criar, coletivamente, um documentário de curta duração sobre *bullying* e sofrimento psíquico nas escolas para ser publicado no canal de *vlog* criado pela turma no **Projeto 3**;
- promover o respeito à pessoa humana e aos seus direitos, desenvolvendo a escolha de estilos de vida éticos;
- perceber os conflitos como inerentes à vida social, o que exige a busca constante por instrumentos conciliadores de diferenças, sem simplificá-las nem apagá-las;
- reconhecer a importância da mediação como forma de ação individual e coletiva na promoção de uma cultura de paz e de valores democráticos;
- promover e aprofundar a empatia, o diálogo e o respeito à diversidade no ambiente escolar;
- praticar a compreensão leitora de tira, cartaz, capa, sinopse, artigo e notícia, além da produção de tira, entrevista, roteiro, sinopse, cartaz e documentário;
- desenvolver a aprendizagem colaborativa e a autonomia no trabalho em equipe.

**Videotutorial**
- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.

Nos apêndices ao final do seu livro, você encontrará as competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular que serão desenvolvidas neste projeto, a justificativa da pertinência dos seus objetivos, assim como sugestões complementares para pesquisa ou consulta.

Reprodução

# Etapa 1 Para começo de conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

Nesta etapa, você conhecerá mais sobre o propósito do projeto e começará a organizá-lo com a turma. Nas etapas seguintes, você realizará várias atividades e terá a oportunidade de refletir sobre diversos assuntos relacionados ao tema do projeto.

**1** Discutam as afirmativas abaixo. O que cada uma delas quer dizer? Vocês concordam com elas? Por quê? Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

A escola é...

**a** lugar de encontro.

**b** preparação para a vida.

**c** onde se passa boa parte da vida.

**d** muito mais que aprender conteúdos.

**e** para ensinar conteúdo, não para educar.

**2** Discutam as questões a seguir. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

**a** Que sentimentos os assuntos abaixo despertam em vocês: alegria, tristeza, indiferença, entusiasmo, raiva, ansiedade, angústia etc.? Por quê?

I aulas

II deveres de casa

III intervalos/tempo livre

IV avaliação (provas/trabalhos/seminários/notas etc.)

V convivência (com colegas/professores/funcionários)

**b** Alguns desses assuntos despertam mais de um sentimento? Nesse caso, os sentimentos estão em harmonia ou são contraditórios? Expliquem.

**c** Há outros assuntos da vida escolar sobre os quais vocês gostariam de falar? Quais?

**d** Por que esses assuntos são importantes para vocês?

**3** Vocês já souberam de algum colega que tenha vivido ou que esteja vivendo uma relação conflituosa com outro(s) colega(s) na escola? Em caso afirmativo, conversem sobre a situação, sem citar nomes. Do contrário, procurem na turma alguém que tenha conhecimento de um caso desse tipo e ouçam o que o colega tem a dizer. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

**4** Em casos de relações conflituosas no ambiente escolar, em que uma das partes ocupa sempre, ou quase sempre, o lugar de vítima, podemos dizer que essa pessoa está sofrendo *bullying*. Com isso em mente, discutam as seguintes questões. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto; relacionar o tema do projeto ao seu contexto.

**a** Vocês acham que, em geral, muitos estudantes sofrem com esse problema nas escolas? E na escola de vocês?

**b** Procurem alguém que discorde de vocês. Expliquem ao colega as impressões que têm sobre o assunto, sem desmerecer a visão dele. Ouçam com respeito os argumentos contrários à opinião de vocês.

**c** Vocês conseguiram discordar um do outro de forma educada e amigável? Expliquem.

**5** Pesquisem a origem do termo *bullying*. De que língua ele vem? O que quer dizer? De que palavra ele é derivado e o que ela significa? Resposta esperada: *bullying* é um termo que vem do inglês. Quer dizer "intimidação". Ele é derivado do verbo *bully*, que significa "machucar, intimidar ou ameaçar alguém mais fraco ou vulnerável" (usado como substantivo, *bully* significa "valentão", ou a pessoa que pratica *bullying*). **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

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

Richmond

**6** Discutam as seguintes questões. **Objetivo:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do projeto.

**a** Vocês já viram alguma animação, filme de ficção ou documentário que tratasse sobre o *bullying*? Conversem sobre o que viram. Em caso negativo, procurem alguém na turma que tenha visto e peçam que conte como foi. Resposta pessoal.

**b** Vocês sabem qual é a diferença principal entre filme de ficção e documentário? Tentem explicá-la com suas próprias palavras. Caso não saibam explicar, pesquisem as definições e as características desses dois gêneros cinematográficos. Resposta esperada: um filme de ficção é uma obra que conta uma história total ou parcialmente criada pela imaginação de autores, roteiristas e diretores, enquanto um documentário busca mostrar aspectos da realidade, enfatizando fatos, imagens e pessoas reais.

**7** Para iniciar a organização do projeto, criem uma pasta *on-line* que possa ser compartilhada com toda a turma e com o professor. Depois, reproduzam e preencham o quadro **Sobre a produção** em um documento, salvando-o na pasta compartilhada. **Objetivo:** conhecer a proposta do projeto.

**Dica:** se o uso de computadores não for possível, façam um cartaz com as informações do quadro para ser afixado em um mural na sala de aula, em um espaço reservado para o projeto.

## Sobre a produção

| | |
|---|---|
| Qual é o produto final? | Um documentário. |
| Quais são os gêneros discursivos? | Tira, entrevista, roteiro, sinopse, cartaz, documentário. |
| Qual é o tema? | *Bullying* e sofrimento psíquico no ambiente escolar. |
| Qual é o objetivo? | Investigar e informar o público, de forma ética e respeitosa, sobre o fenômeno do *bullying*, contribuindo para o estabelecimento do diálogo e a resolução de conflitos. |
| A quem se dirige? | À comunidade escolar. |
| Onde será divulgado? | No canal de *vlog* criado pela turma no **Projeto 3**. |
| Quem participará? | Toda a turma, organizada em grupos. |
| Qual será a data de apresentação à comunidade escolar? | Resposta pessoal. |

## Materiais

Para fazer o arquivo:

- aplicativo ou plataforma de compartilhamento de documentos;
- computador, *tablet* ou celular com acesso à internet;
- programa de edição de texto.

Para fazer o cartaz:

- cartolina ou papel pardo;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- lápis ou caneta esferográfica;
- régua.

Consultem o quadro sempre que necessário para relembrar os elementos do projeto. Não se esqueçam de que este é um trabalho coletivo, com a turma organizada em grupos; portanto, a tomada de decisões deve envolver todos os participantes. O diálogo e o respeito aos colegas são fundamentais. Argumentem em favor de suas ideias sem desrespeitar o posicionamento dos outros.

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

Richmond

# Etapa 2 Conversando a gente se entende

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

## Pensando e conversando 1

Nestas atividades, você começará a refletir sobre o *bullying* por meio de tiras. Observe que é possível fazer tiras críticas sobre temas delicados como este, de modo respeitoso e solidário com aqueles que sofrem com o problema. Aproveite para pensar na elaboração de uma ou mais tiras que possam ser utilizadas no documentário.

**1** Observem a tira a seguir e respondam às perguntas.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto; compreender globalmente o texto.

© 1987 WATTERSON / DIST. BY ANDREWS MCMEEL SYNDICATION

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

**a** Qual é a visão sobre a infância presente na tira? Justifiquem.
Resposta esperada: a visão de que a infância é um período difícil, porque o personagem mais fraco é agredido e ridicularizado pelo mais forte.

**b** Vocês concordam com essa visão? Expliquem. Resposta pessoal.

**c** O que está implícito na tira acerca da atitude dos adultos que se sentem nostálgicos em relação à infância: é uma atitude idealista ou realista? Justifiquem.
Resposta esperada: idealista. O que está implícito na última fala é que só tem saudade da infância quem não se lembra do que sofreu durante essa fase da vida.

**d** Que atitude em relação ao passado vocês acham que é mais comum observarmos nas pessoas: idealista ou realista? Que consequências, positivas ou negativas, podem advir da maneira como encaramos o passado? Discutam. Resposta pessoal.

**2** Analisem esta outra tira e discutam as questões propostas.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto e do texto; compreender globalmente o texto.

© 1988 WATTERSON / DIST. BY ANDREWS MCMEEL SYNDICATION

Richmond

a Que figura de linguagem está presente na fala do último quadrinho da tira? Expliquem. Resposta esperada: ironia. O personagem foi irônico porque as regras são para todos, não apenas para quem tem menos condições de se defender de uma agressão.

b Que forma ou tipo de *bullying* está presente tanto nessa tira quanto na tira da **questão 1**? Resposta esperada: *bullying* físico, ou *bullying* por meio de violência física.

c Na sua opinião, a prática de *bullying* pode assumir outras formas além da representada nessas tiras? Se sim, citem algumas. Resposta possível: sim. O deboche, o constrangimento, a humilhação em público etc.

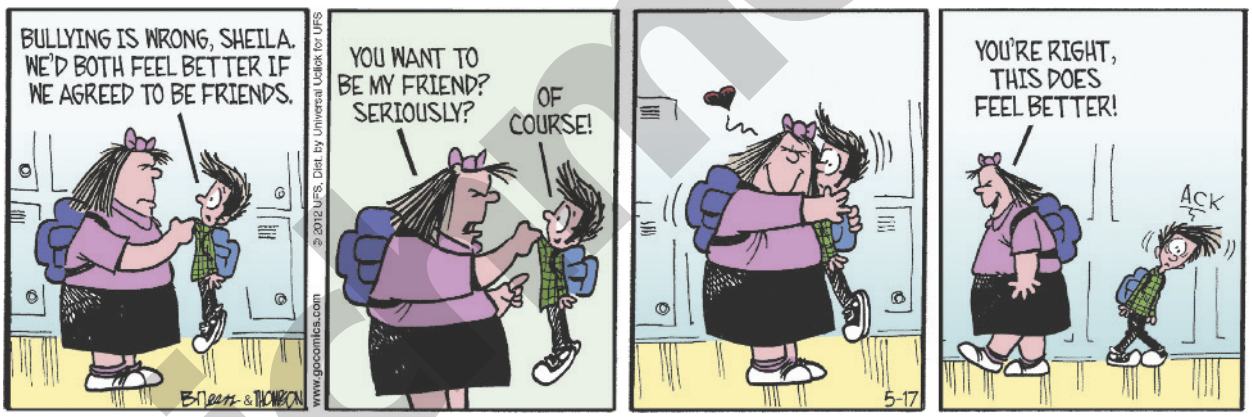
d O que vocês diriam aos personagens da tira? Resposta pessoal.

**3** Observem as tiras a seguir e façam o que se pede. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto; compreender globalmente os textos.

I

© ALEXANDRE BECK

II




© 2012 UFS. Dist. by Universal Uclick for UFS
www.gocomics.com
© 2012 STEVE BREEN AND MIKE THOMPSON / DIST. BY ANDREWS MCMEEL SYNDICATION FOR UFS GRAND AVENUE, STEVE BREEN

a Como reagem as personagens que foram alvo de *bullying* na tira I? Como essa atitude muda o foco do problema? Resposta esperada: elas não se sentem inferiorizadas, consideram que o colega que riu deles é que tem um problema. Essa atitude muda o foco daqueles que sofrem o *bullying* para aqueles que o praticam.

b Na tira II, o que o menino que está sendo alvo de *bullying* propõe à menina que o está praticando? Como ela reage a essa proposta? Isso seria possível na vida real? Justifiquem. Resposta esperada: o menino propõe que eles se tornem amigos. Ela acaba aceitando e gostando da ideia. Resposta pessoal.

c Que visão as duas tiras compartilham em relação aos praticantes de *bullying*? O que essa perspectiva apresenta quanto à busca de soluções para esse problema? O que vocês acham disso? Resposta esperada: a visão de que eles têm problemas emocionais e que, portanto, a solução deve envolver o cuidado não só com quem é alvo de *bullying*, mas também com aqueles que o praticam. Resposta pessoal.

**4** Agora chegou a vez de vocês produzirem uma tira sobre algum aspecto dessa relação abusiva e conflituosa que caracteriza o *bullying*. O objetivo é provocar reflexão crítica, sem perder de vista a ética e o respeito. A tira poderá ser produzida digitalmente, com o auxílio de um aplicativo ou de uma página da internet com essa finalidade, ou à mão, por meio de desenho ou de recorte e colagem. Após a elaboração da tira, compartilhem-na com toda a turma e escolham quais serão utilizadas no documentário. **Objetivos:** produzir um texto do gênero tira; experimentar a criação em diferentes linguagens artísticas.

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

Ricardo

## Relembrando o gênero

**Tira** é um gênero discursivo que consiste em um segmento de história em quadrinhos, cujo texto alia elementos verbais a elementos visuais. Em geral, é composta de três ou quatro vinhetas, que é como são chamados os quadros, e quase sempre se caracteriza pelo efeito de humor alcançado nesse número reduzido de vinhetas.

## Materiais

Para fazer uma tira digital:

- aplicativo ou página da internet que permita a criação desse gênero;
- computador, *tablet* ou celular com acesso à internet.

Para fazer uma tira à mão:

- cola;
- lápis;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- papel;
- recortes de revistas e jornais;
- régua;
- tesoura.

Que entendimentos vocês já conseguiram desenvolver sobre os fenômenos do *bullying* e do sofrimento psíquico no ambiente escolar? Que cuidados devem ter ao tratar o tema por meio de um gênero como a tira? Além da opção de mostrar as tiras escolhidas em algum momento do documentário, pensem em outras possibilidades de incluir, no produto final deste projeto, o conhecimento construído nesta etapa. Valeria a pena, por exemplo, dramatizar cenas desenvolvidas com base nas histórias das tiras? Anotem as ideias que parecerem mais promissoras.

## Pensando e conversando 2

Agora você refletirá sobre a produção de documentários por meio da observação de cartazes e sinopses desse gênero. Em seguida, assistirá a um documentário a fim de se familiarizar ainda mais com esse tipo de produção. Pense no que distingue um documentário de outros gêneros audiovisuais e nos elementos que devem fazer parte do roteiro de um filme desse gênero.

**1** Discutam as seguintes questões. Resposta pessoal. **Objetivo:** ativar o conhecimento prévio sobre o gênero cartaz de filme.

**a** Que gêneros de filmes (comédia, drama, ação, animação, documentário etc.) vocês preferem? Justifiquem.

**b** Qual foi o último filme a que vocês assistiram? O que os levou a vê-lo?

**c** Como vocês costumam escolher os filmes a que assistem?

**d** Que elementos em um cartaz de filme poderiam influenciar o interesse de vocês por ele? Expliquem.

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

Richmond

**2** Observem as imagens a seguir e respondam às perguntas.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio sobre os gêneros cartaz de filme e documentário; compreender globalmente os textos.

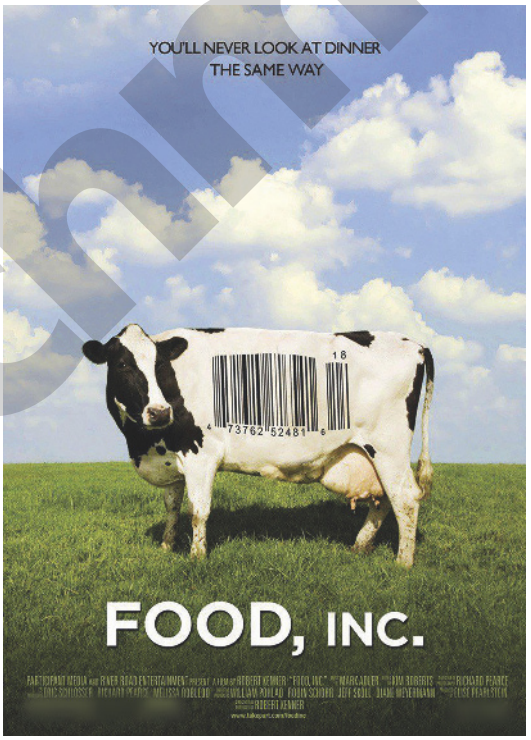
I

CASA DE CINEMA DE PORTO ALEGRE

II

COPACABANA FILMES

III




MAGNÓLIA PICTURES

a Qual é o objetivo desses cartazes? Resposta esperada: promover filmes.

b O que predomina como pano de fundo na imagem I? Resposta esperada: o lixo.

c Que elementos na imagem II remetem à escola? Resposta esperada: as fotos de crianças e adolescentes, os sinais de mais e de igual, as setas e os parênteses.

d Que elemento da imagem III destoa dos demais? Resposta esperada: o código de barras.

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

Richm

**3** Leiam os textos a seguir e respondam às questões.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio sobre os gêneros sinopse e documentário; compreender globalmente os textos.

TV BRASIL

[...] Através de uma investigação do relacionamento do adolescente com a escola – ambiente fundamental em sua formação, o diretor traz à tona, além de questões comuns a qualquer adolescente dentro do ambiente escolar, questões como a desigualdade social e o impacto da banalização da violência no desenvolvimento de muitos desses jovens.

Disponível em: <https://tvbrasil.ebc.com.br/programadecinema/episodio/pro-dia-nascer-feliz-0>. Acesso em: 23 out. 2020.

FILMOW

O documentário [...] apresenta a realidade por trás das indústrias de alimentos nos Estados Unidos, as quais dificultam que os consumidores saibam a verdadeira origem do que estão comprando ou ingerindo. A realidade que a indústria pretende esconder a todo custo é baseada em um cenário perverso: uma vida de sofrimento, tortura e confinamento de animais que são explorados para o consumo humano. [...]

Disponível em: <https://filmow.com/comida-s-a-t12718/ficha-tecnica/>. Acesso em: 2 dez. 2019.

ADOROCINEMA

Um tomate é plantado, colhido, transportado e vendido num supermercado, mas apodrece e acaba no lixo. Acaba? Não. O filme segue-o até seu verdadeiro final, entre animais, lixo, mulheres e crianças. E então fica clara a diferença que existe entre tomates, porcos e seres humanos.

Disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-6602/>. Acesso em: 28 nov. 2019.

**a** A que imagens da **questão 2** os textos correspondem? Resposta esperada: o primeiro texto corresponde à imagem II; o segundo, à imagem III; e o terceiro, à imagem I.

**b** Qual é o gênero cinematográfico dos filmes a que os textos se referem? Resposta esperada: documentário.

**c** Qual é o objetivo desses textos? Resposta esperada: informar a trama central do filme.

**d** Que nome se dá a textos como esses? Resposta esperada: sinopse.

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

Richmond

**4** Leiam o seguinte texto e respondam às perguntas. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio sobre o gênero roteiro; compreender globalmente o texto.

PRISCILA WU

[...]

LOCUTOR: Alguns tomates que o senhor Toshiro trocou por dinheiro com o supermercado e que foram trocados novamente pelo dinheiro que dona Anete obteve como lucro na troca dos perfumes extraídos das flores foram transformados em molho para a carne de porco.

(ÁREA DE SERVIÇO): Dona Anete joga tomate no lixo.

LOCUTOR: Um destes tomates, que segundo o julgamento altamente subjetivo de dona Anete, não tinha condições de virar molho, foi colocado no lixo.

(LIXO): Cenas da coleta de lixo, da cozinha até o caminhão.

LOCUTOR: Lixo é tudo aquilo que é produzido pelos seres humanos, numa conjugação de esforços do telencéfalo altamente desenvolvido com o polegar opositor, e que, segundo o julgamento de um determinado ser humano, num momento determinado, não tem condições de virar molho. Uma cidade como Porto Alegre, habitada por mais de um milhão de seres humanos, produz cerca de quinhentas toneladas de lixo por dia.

(GERMES): Imagem de microscópio. Bactérias. Imagens de doenças em livros médicos, hospital, Santa Casa.

LOCUTOR: O lixo atrai todos os tipos de germes e bactérias, que, por sua vez, causam doenças. As doenças prejudicam seriamente o bom funcionamento dos seres humanos. Outras características do lixo são o aspecto e o aroma extremamente desagradáveis. Por tudo isso, ele é levado na sua totalidade para um único lugar, bem longe, onde possa, livremente, sujar, cheirar mal e atrair doenças.

[...]

*Ilha das Flores*. Direção de Jorge Furtado. Produção de Giba Assis Brazil, Monica Schmiedt e Nôra Goulart. Rio Grande do Sul: Casa de Cinema de Porto Alegre, 1989. (13 min.)

**a** A que texto da **questão 3** é possível associar esse trecho? Resposta esperada: ao terceiro texto.

**b** Que diferenças existem entre os dois? Resposta esperada: enquanto o texto da **questão 3** fornece informações sobre a trama geral do filme, o trecho acima descreve cenas e apresenta falas específicas.

**c** Que nome damos ao texto de onde se extraiu o trecho lido? Resposta esperada: roteiro.

**5** Coloquem as tarefas a seguir na ordem adequada. Em seguida, discutam sobre o significado de cada uma delas na elaboração do documentário. Resposta sugerida: i; g; c; d; f; a; e; b; h. Resposta pessoal. **Objetivo:** refletir sobre o gênero documentário.

AMANDA MIYUKI

a Entrevistar os informantes/personagens várias vezes.
b Fazer várias tomadas de cada cena.
c Dividir a história em partes ou capítulos.
d Definir os informantes/personagens principais.
e Checar a veracidade das informações.
f Testar o equipamento de filmagem.
g Elaborar o roteiro.
h Editar o documentário.
i Definir o tema e a forma de abordá-lo.

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

Richmond

6 Agora vocês assistirão a um documentário indicado pelo professor. Dessa forma, poderão aprofundar, na prática, seu conhecimento sobre o gênero. Aproveitem para tomar notas do que caracteriza um filme como documentário.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o gênero documentário.

### Relembrando o gênero

**Documentário** é um filme montado por meio da captação de sons e imagens da vida real, em oposição à ideia de encenação de uma história fictícia. Quase sempre tem um caráter didático ou informativo, buscando mostrar o mundo e as coisas tais como são. Contudo, é importante notar que um documentário sempre irá adotar um ponto de vista em relação à realidade que está abordando e que a fronteira entre filmes de ficção e documentários tem ficado cada vez menos definida.

### Materiais

Para assistir ao documentário:

- computador, *tablet* ou celular com acesso à internet e projetor ou aparelho de TV e de DVD.

Para tomar notas:

- papel e caneta esferográfica ou computador, *tablet* ou celular.

O que vocês aprenderam nesta seção sobre documentários? Já conseguem listar os elementos que devem constar na produção de vocês? Discutam possibilidades de forma e conteúdo para esses elementos no documentário sobre *bullying* a ser produzido.

## Etapa 3 Continuando a conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

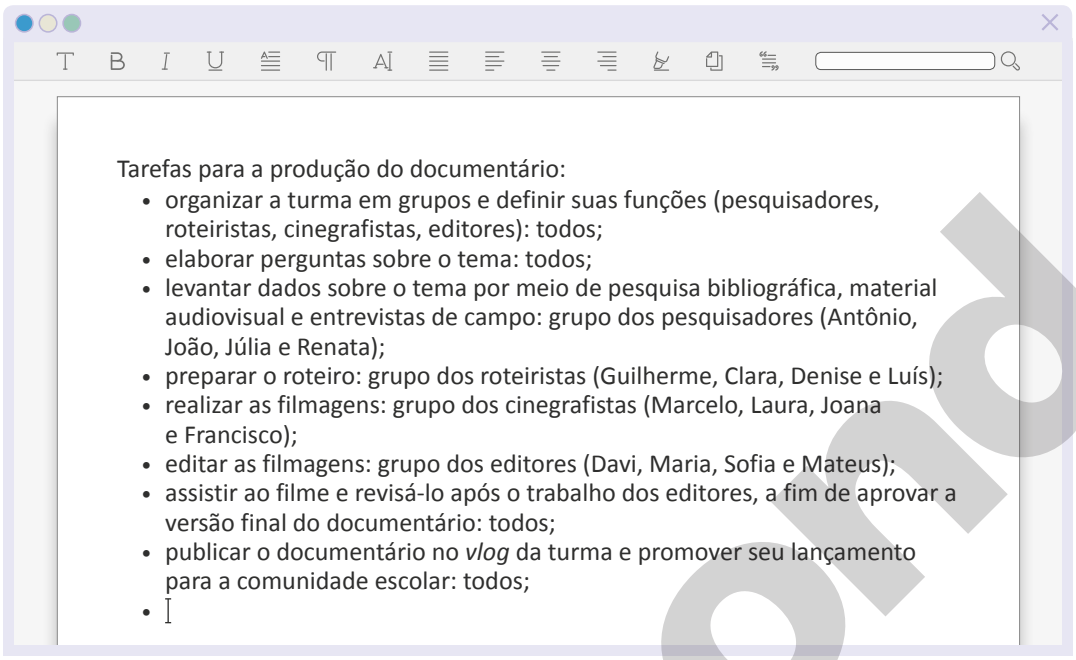
Hora de organizar o trabalho: dividir as tarefas e elaborar um cronograma para a realização do documentário. Feita coletivamente a divisão e estabelecidos os prazos para cada tarefa, caberá aos responsáveis por elas a sua realização. O andamento e o cumprimento do cronograma deverão ser acompanhados por todos.

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

Richmond

**1** Sob a supervisão do professor, pensem com toda a turma sobre as tarefas necessárias para a realização do projeto e sobre quem ficará responsável por elas. Anotem como no exemplo.

**Objetivo:** planejar a execução do projeto.



PRISCILA WU

Tarefas para a produção do documentário:

- organizar a turma em grupos e definir suas funções (pesquisadores, roteiristas, cinegrafistas, editores): todos;
- elaborar perguntas sobre o tema: todos;
- levantar dados sobre o tema por meio de pesquisa bibliográfica, material audiovisual e entrevistas de campo: grupo dos pesquisadores (Antônio, João, Júlia e Renata);
- preparar o roteiro: grupo dos roteiristas (Guilherme, Clara, Denise e Luís);
- realizar as filmagens: grupo dos cinegrafistas (Marcelo, Laura, Joana e Francisco);
- editar as filmagens: grupo dos editores (Davi, Maria, Sofia e Mateus);
- assistir ao filme e revisá-lo após o trabalho dos editores, a fim de aprovar a versão final do documentário: todos;
- publicar o documentário no *vlog* da turma e promover seu lançamento para a comunidade escolar: todos;
-

**2** Organizem o cronograma e as tarefas necessárias em uma agenda *on-line* colaborativa. Façam uma agenda específica com as tarefas de cada grupo e outra com o cronograma geral do projeto. Se não for possível criar uma agenda *on-line*, elaborem a do grupo no caderno e a geral em um cartaz para colocar no mural da sala de aula. **Objetivo:** planejar a execução do projeto.

**Materiais**

Para fazer a agenda *on-line*:

- aplicativo de agenda;
- celular, *tablet* ou computador com acesso à internet.

Para fazer o cartaz:

- cartolina ou papel pardo;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- lápis ou caneta esferográfica;
- régua.

Agora as tarefas estão divididas pelos grupos responsáveis e o cronograma para a realização de cada tarefa foi definido. Ou seja, está tudo organizado. No entanto, para que nada dê errado, é preciso consultar a agenda com frequência, se possível diariamente, para não perder prazos nem esquecer quais tarefas precisam ser realizadas e em qual ordem. Evitem deixar as tarefas para a última hora, pois imprevistos acontecem e, quanto mais cedo vocês começarem, mais tempo terão para superá-los.

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

Richmond

Etapa 4

# Afinando a conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

## Pensando e realizando 1

Nestas atividades, você lerá o trecho inicial de um artigo sobre o combate ao *bullying*. Você já sabe dizer o que caracteriza o *bullying*? Aproveite a leitura desse texto e as discussões propostas para reformular crenças acerca do tema e consolidar conhecimentos que serão aproveitados na elaboração do roteiro do documentário.

**1** Discutam as seguintes questões. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do texto.

**a** Vocês acham que a preocupação com o *bullying* nos dias de hoje é exagerada? Justifiquem.

**b** Na opinião de vocês, que características definiriam alguma prática como sendo *bullying*, em vez de uma brincadeira aceitável?

**2** A seguir, você lerá o trecho inicial de um artigo intitulado "Como combater o *bullying* na escola". Quais desses itens você espera encontrar no texto? Por quê? Resposta pessoal. **Objetivo:** formular hipótese sobre o texto.

**a** Causas. **b** Definição. **c** Prevenção. **d** Estatísticas. **e** Consequências.

**3** Leia o trecho do artigo abaixo com o seguinte objetivo:

- identificar a definição e as características do *bullying*.

### Como combater o *bullying* na escola

*A cultura de paz está no ideal pedagógico dos educadores e das escolas, mas deve ser seguida de ações com conteúdo para evitar essa forma de opressão.*

POR:
Cláudio Neto
06 de Abril de 2018

O *bullying* já é considerado um problema de saúde pública no Brasil. Uma pesquisa do Fundo das Nações Unidas para a Infância (Unicef) aponta o Brasil como o quarto país com maior prática de *bullying* no mundo. Dados mostram que 43% dos estudantes de 11 a 12 anos disseram ter sido vítimas de violência física ou psicológica na escola pelo menos uma vez em outubro do ano passado.

Algumas vezes, o *bullying* é erroneamente encarado como uma simples brincadeira, mesmo no meio estudantil, principal ponto de encontro de crianças e adolescentes.

No ambiente escolar, o *bullying* pode ser definido como uma forma de agressão praticada por um ou mais estudantes contra outro(s), de maneira intencional e repetidamente, que ocorre sem motivação evidente, causando dor e angústia – sendo caracterizada também pela relação desigual de poder.

NOVA ESCOLA GESTÃO

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

Richmond

Com os recursos proporcionados pelas novas tecnologias há ainda outro desdobramento dessa forma de violência: o *cyberbullying*, que é a prática do *bullying* no ambiente virtual. Isso evidencia como essas manifestações de violência se modificam e se atualizam de acordo com o contexto histórico-social e tecnológico. Para alguns pesquisadores dessa área, essa forma de manifestação de violência contra a dignidade do outro pode ser ainda mais devastadora do que aquela própria da convivência ou do relacionamento direto entre agressor e vítima, porque o seu alcance é ainda maior devido à capacidade de propagação nas redes virtuais.

É fácil concluir, portanto, por que o *bullying* é considerado um problema de saúde pública. Ele afeta o relacionamento social, o desempenho escolar e a saúde de crianças e adolescentes. As dificuldades de relacionamento entre pares na escola são uma realidade comum. Muitas crianças e jovens não encontram condições para estabelecer um vínculo significativo com os colegas. Geralmente, essas dificuldades estão relacionadas a como as crianças e os jovens se sentem em relação a traços específicos da identidade (ser gordo, magro, alto, baixo, negro, usar óculos, o tipo de cabelo, o tipo de roupa que usa, problema físico etc.). Os agressores passam a explorar isso para humilhar o outro.

Uma coisa importante para os educadores é identificar o *bullying*. Mesmo sabendo que os jogos de ofensas entre os jovens são corriqueiros, não se pode ignorar as manifestações de violência, seja na sala de aula ou fora dela. A humilhação e os ataques contra a dignidade humana não podem ser confundidos com brincadeiras, e o que caracteriza o *bullying* é a opressão. Não negligenciar as situações de agressão é fundamental para a superação do problema.

[...]

NOVA ESCOLA GESTÃO

Disponível em: <https://gestaoescolar.org.br/conteudo/1974/como-combater-o-bullying-na-escola>. Acesso em: 28 out. 2019.

**4** Explique por que "O *bullying* já é considerado um problema de saúde pública no Brasil" levando em conta os pontos a seguir. **Objetivo:** identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada).

**a** Sua dimensão. Resposta esperada: o país é o quarto com maior prática de *bullying* no mundo.

**b** As áreas da vida que ele afeta. Resposta esperada: afeta os relacionamentos, o desempenho escolar e a saúde.

**5** Encontre os seguintes pontos no artigo. **Objetivos:** identificar informações explícitas no texto (compreensão seletiva); aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**a** Uma definição de *bullying* no ambiente escolar. Resposta esperada: "uma forma de agressão praticada por um ou mais estudantes contra outro(s), de maneira intencional e repetidamente, que ocorre sem motivação evidente, causando dor e angústia – sendo caracterizada também pela relação desigual de poder."

**b** Sua característica principal. Resposta esperada: a opressão.

**6** Releia o artigo e responda às questões. **Objetivos:** identificar informação explícita no texto (compreensão seletiva); aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**a** Por que o *cyberbullying* é considerado por alguns pesquisadores ainda mais perigoso que o *bullying* tradicional? Resposta esperada: porque no *cyberbullying*, em decorrência da capacidade de propagação nas redes sociais, o alcance da violência e da humilhação é ainda maior que no caso do *bullying* tradicional.

**b** O que costuma estar ligado às dificuldades de relacionamento entre estudantes na escola? Resposta esperada: os sentimentos que crianças e jovens têm em relação a traços específicos da identidade.

**c** Que uso os agressores passam a fazer disso? Resposta esperada: eles utilizam isso para agredir, constranger e humilhar suas vítimas.

**7** Discutam com os colegas e façam o que se pede.

**a** Os enunciados abaixo costumam ser ditos em diversos contextos. Indiquem se eles tratam o *bullying* como um problema real (A) ou se negam sua existência ou minimizam sua gravidade (B). **Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do texto.

I Se causa sofrimento a alguém, então não é brincadeira. A

II Algumas "zoações" são exageradas, mas a maioria é normal. B

III No meu tempo, todo mundo zoava todo mundo e ficava tudo bem. B

IV Antigamente, as pessoas sofriam caladas, mas isso não quer dizer que eram felizes. A

V Se você não aguenta uma brincadeira, como vai lidar com as dificuldades da vida? B

**b** Agora comentem cada enunciado do item acima à luz das informações trazidas pelo artigo lido. Resposta pessoal.

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

Ricmond

A tarefa agora é produzir as partes do roteiro relacionadas à definição de *bullying* e à extensão do problema no Brasil. Como nem todas as pessoas estão convencidas da gravidade, da dimensão e dos malefícios causados pelo *bullying*, é preciso apresentar fatos comprovados por meio de trabalhos científicos, o que implica pesquisar mais sobre o assunto. As definições devem ser claras, bem explicativas e, se possível, exemplificadas, para que não reste dúvida acerca das diferenças entre *bullying* e brincadeiras socialmente aceitáveis. Lembrem-se da importância do respeito, do diálogo e da cooperação entre as equipes responsáveis pela pesquisa e as equipes que cuidarão da redação do roteiro. Mãos à obra!

### Relembrando o gênero

**Roteiro** ou ***script*** é a forma escrita de uma peça teatral, um filme, um programa televisivo ou qualquer outra apresentação, seja em áudio ou audiovisual. Além do texto a ser lido ou representado, o roteiro pode conter indicações sobre entonação, pausas, linguagem gestual, expressões faciais e demais elementos importantes para a apresentação.

### Materiais

Para fazer a pesquisa *on-line*:

- computador, *tablet* ou celular com conexão à internet.

Para elaborar o roteiro digitalmente:

- computador, *tablet* ou celular com acesso à internet;
- programa de edição de texto.

Para elaborar o roteiro à mão:

- lápis ou caneta esferográfica;
- papel.

## Pensando e realizando 2

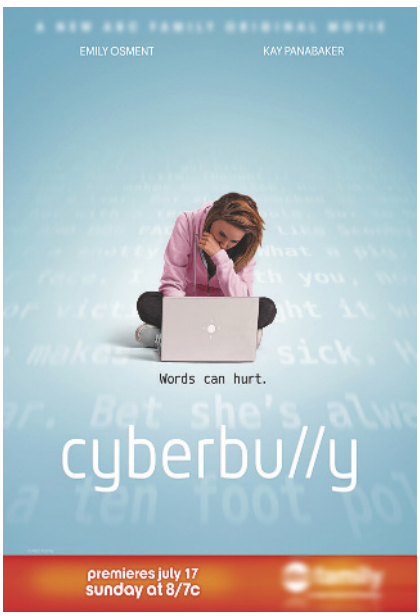
Nestas atividades, você lerá a sinopse de um filme sobre *bullying* nos Estados Unidos. Como essa realidade se compara com a do Brasil? Quais são os pontos em comum? Quais são os diferentes? Converse com um colega sobre como seria possível utilizar as informações da sinopse do filme para a elaboração do roteiro deste projeto.

**1** Observe as imagens a seguir e responda às perguntas. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e formular hipóteses sobre o tema dos textos.

I

THE WEINSTEIN COMPANY

II




MUSE ENTERTAINMENT ENTERPRISES

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

Richmond

**a** Qual é o objetivo de cartazes de filmes como esses?

I criticar
II educar
III divulgar X

**b** Qual é o tema tratado nesses filmes? Justifique. Resposta esperada: o tema é o *bullying*, já que as imagens trazem no título as palavras *bully* (imagem I) e *cyberbully* (imagem II). A palavra *bully* deu origem aos termos *bullying* e *cyberbully*.

**c** Compare os cartazes e mencione o que eles têm em comum e o que é diferente quanto aos elementos a seguir. **Objetivo:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do texto.

- Elementos visuais. Resposta esperada: o cartaz I apresenta o título do filme em uma placa de sinalização de proibido, enquanto o cartaz II apresenta a foto de uma moça, provavelmente navegando na internet.
- Elementos verbais. Resposta esperada: os dois cartazes apresentam o título do filme, mas apenas o cartaz II traz nomes de atores, na parte superior. Além disso, o cartaz II traz dia e horário de exibição.

**d** O que podem significar as diferenças entre eles? Resposta pessoal.

**2** **Sabendo que o texto que vocês lerão a seguir se refere a uma das imagens apresentadas na questão 1, pensem sobre as seguintes perguntas.** Resposta pessoal. **Objetivo:** formular hipóteses sobre o texto.

**a** A qual das imagens vocês imaginam que o texto está relacionado? Justifiquem.

**b** Que tipo de conteúdo vocês esperam encontrar no texto?

**3** Leia a sinopse abaixo com o seguinte objetivo:

- identificar o assunto principal do texto.

IMDB

IMDb | Find Movies, TV shows, Celebrities and more... | All | Movies, TV & Showtimes | Celebs, Events & Photos | News & Community | Watchlist

This year, over 13 million American kids will be bullied at school, online, on the bus, at home, through their cell phones and on the streets of their towns, making it the most common form of violence young people in this country experience. BULLY is the first feature documentary film to show how we've all been affected by bullying, whether we've been victims, perpetrators or stood silent witnesses. […] For a lot of kids, the only thing that's certain is that this year, like every other, bullying will be a big part of whatever meets them at their school's front doors. […] From the first day of school through the last, BULLY will intimately explore the lives of a few of the many courageous people bullying will touch this year.

— *Lowen, Cynthia; Hirsch, Lee*

Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1682181/plotsummary?ref_=ttpl_ql_3#summaries>. Acesso em: 28 out. 2019.

**4a** Resposta esperada: o filme *BULLY*, um documentário sobre o *bullying* nos Estados Unidos. **Objetivos:** compreender globalmente o texto; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**4** Discutam as seguintes questões.

**a** Qual é o assunto principal do texto?

**b** A que se refere a quantidade "13 million" no texto? Resposta esperada: "13 million" é o número de crianças que sofrerão alguma forma de *bullying* naquele ano nos Estados Unidos. **Objetivos:** identificar informação explícita no texto (compreensão seletiva); aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**c** Como o filme *BULLY* aborda o tema *bullying*: enfocando o quadro geral do problema ou a vida cotidiana de algumas pessoas que o enfrentam? Como vocês chegaram a essa conclusão? Resposta esperada: enfocando a vida cotidiana de alguns estudantes que enfrentam o *bullying*. Essa informação está na última frase do texto: "BULLY will intimately explore the lives of a few of the many courageous people bullying will touch this year.". **Objetivo:** identificar informação específica no texto (compreensão detalhada).

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

Richmond

**5** Discutam as questões a seguir. Resposta pessoal. **Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema do texto; relacioná-lo com o contexto brasileiro.

**a** A sinopse afirma que parte dos que foram afetados pelo *bullying* ocuparam o papel de "*silent witnesses*", ou seja, testemunhas silenciosas. Por que algumas pessoas decidem ficar caladas quando testemunham uma situação como essa? Vocês acham que houve alguma mudança de atitude na população em relação ao problema atualmente? Expliquem.

**b** Como vimos anteriormente, o Brasil é o quarto país com mais ocorrências de *bullying* no mundo. Que medidas vocês sugeririam para lidar com esse problema no contexto brasileiro?

A função da sinopse é, ao fornecer o resumo do argumento central de um filme, ajudar o leitor a decidir se vale ou não a pena vê-lo. A habilidade de resumir a trama central de uma obra cinematográfica, essencial à redação de uma sinopse, também pode ser bastante útil na elaboração de um roteiro, ajudando a manter o foco durante a produção do filme e evitando, assim, digressões que o tornem confuso para o público. A tarefa de vocês agora é escrever a sinopse do documentário sobre *bullying* que estão produzindo.

## Relembrando o gênero

**Sinopse** é uma síntese, um breve relato dos pontos principais de uma obra literária, cinematográfica, científica etc. Sua função, no caso de uma obra cinematográfica, é fornecer ao leitor, de forma sucinta, informações essenciais sobre o enredo do filme, ou seja, sua trama central, de forma a contribuir para sua decisão acerca da pertinência de vê-lo ou não.

## Materiais

Para fazer a sinopse digitalmente:

- computador, *tablet* ou celular;
- programa de edição de texto.

Para fazer a sinopse à mão:

- lápis ou caneta esferográfica;
- papel.

## Pensando e realizando 3

Nestas atividades, você refletirá sobre as relações que tendem a se estabelecer entre a constituição física e a prática de *bullying*. Ainda que haja várias formas de *bullying* e nem todas se baseiem na força física, a forma mais básica de violência é essa. O desempenho em atividades físicas, especialmente em esportes, também pode ser determinante para a segregação imposta àqueles que são alvo de *bullying*. Refletir com cuidado sobre os diversos aspectos dessa questão é fundamental para evitar que ela seja tratada de maneira superficial ou mesmo preconceituosa no documentário que está sendo produzido pela turma.

**1** Observem a imagem a seguir e façam o que se pede. **Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do projeto.

OLIVIER VERRIEST/ISTOCKPHOTO; CIYDEMIMAGES/ISTOCKPHOTO; ANURAK PONGPATIMET/SHUTTERSTOCK

**1a** Resposta possível: no pódio, há uma criança vencedora, mas triste, e uma em terceiro lugar, muito feliz. A imagem passa a ideia de que não são apenas os resultados que nos deixam felizes, mas a forma como nos sentimos em relação ao que conquistamos.

**a** Façam uma leitura da imagem e expliquem seus possíveis sentidos.

**b** A imagem reflete aquilo que se espera na nossa sociedade? Justifiquem.

Resposta esperada: podemos considerar que a criança emburrada no alto do pódio representa uma contradição com o ideal competitivo, segundo o qual o primeiro colocado deveria estar comemorando seu feito.

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

Richmond

**2** Observem as imagens abaixo e discutam as questões propostas.

**Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do projeto e sobre práticas corporais na sociedade.

I

II

**2a** Resposta pessoal. Resposta possível: a prática do *bullying* apoia-se frequentemente na representação de atributos físicos, incluindo o mau desempenho em atividades físicas, como as que ocorrem nas aulas de Educação Física, como marcas de inferioridade.

**a** A capa da revista da imagem I menciona uma relação entre *bullying* e Educação Física. Que relação seria essa?

**b** Vocês acham que as aulas de Educação Física podem ter um papel relevante no combate à discriminação e ao *bullying*, conforme afirma o tema do seminário no cartaz da imagem II? Por quê? Resposta pessoal.

**c** As questões relativas ao corpo costumam ter destaque quando o assunto é *bullying*? Vocês se recordam de algum episódio sobre isso? Em caso positivo, contem-no à turma. Em caso negativo, verifiquem se algum colega se recorda. Resposta pessoal.

**3** Discutam as seguintes perguntas. Resposta pessoal. **Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do projeto e sobre práticas corporais na sociedade.

**a** Qual é o posicionamento de vocês com relação às competições em atividades esportivas na escola? Vocês acham que elas são positivas ou negativas? Justifiquem.

**b** Vocês acham que essas competições podem acabar gerando situações que possibilitam a prática do *bullying*? Justifiquem.

**4** Elaborem uma lista de recomendações para garantir que a prática de atividades físicas e de esportes na escola ocorra sempre em clima de camaradagem, evitando atitudes discriminatórias e *bullying*.

Resposta pessoal. **Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do projeto e sobre práticas corporais na sociedade.

**5** Agora é hora de colocar as recomendações em prática. Elaborem um jogo ou uma brincadeira *antibullying* com atividades corporais seguindo as orientações abaixo. Depois, coloquem em prática a atividade que criaram. Vocês podem filmá-la para incluir no documentário. **Objetivo:** vivenciar práticas corporais.

- O jogo deve envolver a colaboração de todos os participantes, eliminando a ideia de competição;
- O jogo deve levar à sensação de que todos estão vencendo, enquanto o objetivo comum está sendo cumprido, e de que todos são igualmente responsáveis pelo sucesso ou insucesso em cada momento do jogo.

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

Richmond

A tarefa de vocês é preparar a parte do roteiro que abordará a relação entre *bullying*, corpo e desempenho em atividades físicas. Utilizem as reflexões desenvolvidas durante a realização das atividades desta seção e tenham em mente a necessidade de uma abordagem justa e ética, que leve em conta os diversos ângulos da questão e mantenha o respeito às pessoas envolvidas. Se possível, entrevistem o professor de Educação Física e peçam autorização para gravar a entrevista e usá-la no documentário. Decidam tudo coletivamente, argumentando com os colegas de forma respeitosa.

## Pensando e realizando 4

Nestas atividades, você refletirá sobre o potencial transformador da arte no enfrentamento da violência. A interação entre a comunidade escolar e os coletivos de produção cultural de sua região pode ser um caminho para superar o sentimento de opressão, dando voz às angústias e aos anseios dos estudantes. Você poderá perceber, ainda, que a produção de um documentário, como o que está sendo elaborado, é um trabalho artístico e, como tal, visa não apenas a fornecer informações, mas também a ser uma forma de expressão do coletivo que o produziu.

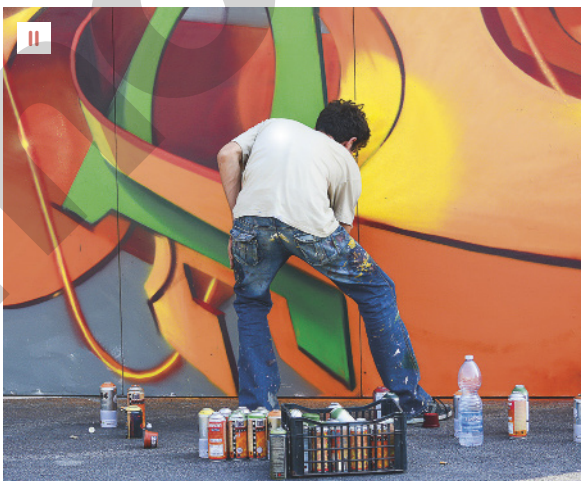
**1** Observem as imagens abaixo e discutam as questões a seguir.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do texto; refletir criticamente sobre práticas artísticas.

I

FRANCISCO COSTA

II



STARMARO/ISTOCKPHOTO

III

LEONARDO ZVARIK SOARES/PROJETO É NÓIS NA FITA

**a** Que tipo de atividades as imagens retratam? Resposta esperada: atividades artísticas.

**b** Em que locais elas estão ocorrendo? Resposta esperada: a atividade da imagem I está ocorrendo em um auditório, e as demais, ao ar livre.

**c** Quem está participando delas? Resposta esperada: pessoas diversas; na maioria, jovens.

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

Reprodução

**2** Discutam as questões a seguir. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do texto; refletir criticamente sobre práticas artísticas.

**a** Na opinião de vocês, quais são as maiores dificuldades enfrentadas atualmente por jovens que moram na periferia?

**b** Que benefícios a participação em atividades de produção cultural e artística poderia trazer para esses jovens?

**3** Leia a notícia abaixo com o seguinte objetivo:

- identificar informações que se referem aos propósitos e à realização do projeto.

G1

## Professora da periferia de Belém ganha prêmio do MEC

*Ela criou o projeto "Juventude negra periférica – do extermínio ao protagonismo", que incentiva a produção de conteúdos audiovisuais pelos próprios alunos, nos quais eles relatam o que vivem no bairro da Terra Firme.*

Por G1 PA – Belém
07/12/2018 13h00

"Juventude negra periférica – do extermínio ao protagonismo" é o nome do projeto criado pela professora Lilia Melo, que tem transformado a vida de dezenas de jovens do bairro da Terra Firme, na periferia de Belém. Na semana passada, ela conquistou o prêmio nacional "Professores do Brasil", do Ministério da Educação (MEC), que reconhece o trabalho de professores de escolas públicas que fazem a diferença nas salas de aula.

O projeto é desenvolvido na Escola Brigadeiro Fontenele, na Terra Firme. Ele foi lançado em janeiro de 2015, meses depois de uma chacina em que 11 pessoas foram assassinadas em Belém, sendo que a maioria das execuções foi na Terra Firme. O projeto ajudou esses jovens a entenderem a violência, tão presente na rotina deles, como exercício de reflexão e, principalmente, como impulso para que eles formassem a própria história.

Além da produção audiovisual, o projeto tem dança inspirada no movimento *hip-hop*, teatro e cinema. A professora fez questão de que os alunos assistissem ao filme "Pantera Negra" para refletir sobre o papel do negro na sociedade e fez uma campanha para levar os estudantes ao cinema.

"Através dessa parceria, trazer o reconhecimento e a valorização da identidade afro, indígena e ribeirinha pra que esses meninos e essas meninas, que são pretas, em sua maioria, periféricas, possam protagonizar a sua própria história", afirmou a vencedora do prêmio.

Disponível em: <https://g1.globo.com/pa/para/noticia/2018/12/07/professora-da-periferia-de-belem-ganha-premio-do-mec-por-valorizar-a-cultura-afro-indigena-e-ribeirinha.ghtml>. Acesso em: 30 out. 2019.

**4a** Resposta esperada: proporcionar o reconhecimento e a valorização da identidade sociocultural afro, indígena e ribeirinha da juventude periférica do bairro da Terra Firme. **Objetivos:** identificar informações explícitas no texto (compreensão seletiva); aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**4** Respondam às seguintes questões. **4b** Resposta esperada: audiovisual, dança, teatro e cinema. **Objetivos:** identificar informações explícitas no texto (compreensão seletiva); aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**a** Qual é o objetivo principal do projeto? **4e** Resposta pessoal. **Objetivo:** refletir criticamente sobre os temas do texto e do projeto.

**b** Que tipo de produções artístico-culturais, desenvolvidas pelos participantes do projeto, são mencionadas no texto?

**c** Quais são os benefícios de um projeto de promoção do protagonismo dos estudantes na produção artístico-cultural em comparação com os de um projeto de democratização do acesso a obras de arte produzidas por artistas já consagrados. Justifiquem. **4c** Resposta esperada: o primeiro reconhece o potencial artístico e valoriza as identidades culturais, já o segundo tem como principal benefício a ampliação dos horizontes culturais e artísticos dos participantes. **Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema do texto; relacionar as práticas artísticas às dimensões do mundo social.

**d** Qual foi a motivação para a realização do projeto em Belém?

**e** Que benefícios podem ser gerados quando vítimas de violência (incluindo as vítimas de *bullying*) são incentivadas a assumir o protagonismo em produções artísticas e culturais, como no Projeto Terra Firme? Justifiquem.

**4d** Resposta esperada: uma chacina ocorrida na cidade, com a maioria das execuções realizada no bairro onde se localiza a escola. **Objetivo:** identificar informações explícitas no texto (compreensão seletiva).

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

Richmond

*Percepções* foi o título dado ao minidocumentário produzido em 2019 por participantes do Projeto Cine Club Terra Firme, em Belém, em que jovens discutem saúde mental, *bullying* e gênero. O que vocês acharam desse título? Já pensaram no título do documentário que vocês estão produzindo? Façam uma assembleia a fim de escolher o nome do filme da turma. Escolham quantos membros terá a mesa diretora que conduzirá a assembleia e quem serão eles. A partir daí, a mesa, ouvindo as sugestões dos participantes, indicará os procedimentos de discussão, formulação de propostas e escolha do nome. Façam dessa uma experiência de exercício da democracia, mantendo o respeito às opiniões divergentes e às normas de participação aprovadas coletivamente.

## Pensando e realizando 5

Apesar de o produto final deste projeto ser um documentário com um tema sério, chegou a hora de ter um pouco mais de diversão com o cinema. Aproveite os jogos e as brincadeiras!

**1** Esta brincadeira vocês certamente conhecem! Façam mímica com nomes de filmes. Sigam as instruções caso nunca tenham participado dessa brincadeira. **Objetivo:** aprofundar conhecimento sobre o produto final do projeto.

- A turma é organizada em dois grupos: A e B.
- O grupo A pensa no nome de um filme e conta a um integrante do grupo B. Este deve fazer uma mímica representando o nome do filme para seu grupo, que tem 2 minutos para adivinhar. Caso consiga adivinhar, o grupo B ganha um ponto.
- Em cada rodada os grupos se invertem.
- Será vencedor o grupo que tiver mais pontos ao final da brincadeira, que pode ter um tempo determinado ou um limite máximo de pontos, a critério dos jogadores.

**2** Vocês conhecem personagens famosos de filmes? Vocês usarão esse conhecimento neste jogo, que tem duas etapas. Sigam as instruções. **Objetivo:** aprofundar conhecimento sobre o produto final do projeto.

### ETAPA 1

Relacionar personagens aos filmes. Quem tiver mais acertos em menos tempo ganha esta fase do jogo. Se for uma série de filmes, basta dizer o nome dela, não precisa mencionar todos os títulos que a compõem.

I Darth Vader
*Star Wars*

II Dona Hermínia
*Minha mãe é uma peça*

III Frodo
*O senhor dos anéis*

IV João Grilo
*O auto da compadecida*

V Marty McFly
*De volta para o futuro*

VI Hermione Granger
*Harry Potter*

VII Didi Mocó
*Os trapalhões*

VIII Woody
*Toy Story*

IX Professor Xavier
*X-Men*

X Maria Joaquina
*Carrossel*

### ETAPA 2

Organizar a turma em dois grupos: um diz o nome de um personagem de qualquer filme, e o outro precisa adivinhar o nome do filme correspondente. Ganha o grupo que tiver mais acertos.

KARINA DE SÁ COSTA

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

Richmond

**3** Agora ficará mais complicado. É um desafio! Sigam as instruções. **Objetivo:** aprofundar conhecimento sobre o produto final do projeto.

- A turma deve ser organizada em quatro grupos.
- Cada grupo pesquisa dez filmes muito importantes na história do cinema, sendo cinco brasileiros e cinco estrangeiros, de ficção ou documentários, que tenham classificação indicativa de, no máximo, 14 anos.
- Cada grupo apresenta as sinopses em sala, de preferência depois de ter assistido aos filmes escolhidos. Mas sem *spoiler*!
- A turma escolhe o grupo vencedor considerando a qualidade das sinopses.
- O grupo que não selecionar filmes de destaque da história do cinema deve perder pontos.
- Ao final, com as autorizações necessárias, a turma organiza uma sessão de cinema com a exibição dos filmes brasileiros e estrangeiros que mais lhe interessarem.

**4** Mais uma brincadeira com filmes, mas esta talvez vocês não conheçam: adivinhar o nome do filme apenas escutando uma música de sua trilha sonora. Sigam as instruções.

**Objetivo:** aprofundar conhecimento sobre o produto final do projeto.

- A turma é organizada em dois grupos, que devem selecionar músicas da trilha sonora de filmes famosos.
- Um grupo ouve 30 segundos da música escolhida pelo outro e diz o nome do filme. Se acertar, ganha um ponto.
- Será vencedor o grupo que tiver mais pontos ao final da brincadeira.

**5** Agora, procurem na internet ou em outras fontes cenas de filmes contendo músicas de fundo que veiculem suspense, romance, tristeza e humor. Assistam a todas as cenas encontradas, primeiro com som e depois no modo "mudo". Ao final, comparem as cenas e discutam as seguintes questões.

Resposta pessoal. **Objetivo:** refletir sobre práticas artísticas.

**a** Qual é a importância da música de fundo para o impacto de cada cena? Expliquem. Resposta possível: a música de fundo tem uma importância considerável, já que contribui decisivamente para a construção do clima da cena.

**b** É possível reconhecer se uma cena é de suspense, romance, tristeza ou humor apenas ouvindo a música de fundo? Por quê? Resposta possível: sim, porque as músicas usadas em um gênero de filme ou em um tipo de cena apresentam semelhanças bastante características entre si e diferenças marcantes em relação às utilizadas em outros gêneros ou cenas.

**c** Quais são as implicações dessas discussões para a elaboração do documentário sobre *bullying* proposto neste projeto? Resposta possível: a necessidade de escolher com cuidado e critério a música de fundo de cada cena, em função do efeito pretendido.

**6** Vocês já ouviram falar em *cosplay*? Que tal organizarem um dia para todos irem à escola caracterizados de seu personagem favorito do cinema? Organizem o evento e usem muita criatividade na caracterização! **Objetivo:** aprofundar conhecimento sobre o produto final do projeto.

A tarefa de vocês agora é elaborar a divulgação do lançamento do documentário. Usem toda a sua criatividade e elaborem cartazes a serem afixados em diversos locais da escola chamando para o lançamento do documentário. Procurem fazer associações de caráter lúdico entre filmes famosos e o documentário que vocês lançarão. Não é necessário fornecer informações precisas sobre o evento de lançamento, pois o principal objetivo dessa produção é aguçar a curiosidade da comunidade escolar.

## Materiais

Para produzir o cartaz digitalmente:

- aplicativo ou programa de edição de imagens e texto;
- computador, *tablet* ou celular.

Para produzir o cartaz manualmente:

- cartolina ou papel pardo;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- lápis ou caneta esferográfica;
- régua;
- tesoura e cola.

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

Richmond

# Etapa 5 Para não jogar conversa fora

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

Agora é hora de rever o que foi feito até o momento e pôr a mão na massa para concluir o trabalho e produzir o documentário. Siga as orientações.

## Materiais

Para gravar e editar os vídeos:

- aplicativo de edição de vídeos;
- celular, *tablet* ou câmera digital;
- computador com acesso à internet;
- local ambientado para a gravação.

**1** Tenham à mão tudo o que já foi produzido nas etapas anteriores e sigam este passo a passo para produzir o documentário. **Objetivo:** produzir o produto final do projeto.

**Passo 1:**

Releiam a sinopse e as partes do roteiro que já foram feitas. Finalizem o que estiver faltando e, em seguida, mostrem o roteiro do documentário aos colegas para uma última leitura e avaliação. Caso considerem necessário, refaçam alguma parte, considerando os comentários recebidos. Na internet há canais com dicas para a produção de minidocumentários, incluindo explicações sobre a elaboração de roteiros. Pesquisem-nos e aproveitem as dicas que parecerem adequadas.

**Passo 2:**

Realizem as filmagens. Façam sempre uma tomada inicial de teste para verificar se a iluminação e o som estão adequados. Durante as filmagens procurem manter o enquadramento e evitem interromper a gravação antes da hora. Peçam ajuda ao professor de Arte com relação à iluminação e ao enquadramento. Nas cenas em que houver locução, é importante que o locutor conheça bem o texto, mesmo dispondo dele para fazer a leitura. É recomendável, portanto, que tenha ensaiado bem antes da filmagem. A fala ou leitura precisa ser em velocidade adequada, nem muito lenta, nem muito rápida. Se houver cenas em que alguém da equipe atue em frente à câmera, seja como apresentador, entrevistador ou ator, a movimentação do corpo, os gestos e as expressões faciais precisam ser planejados mas parecerem naturais. Peçam a opinião dos colegas e façam os ajustes que considerarem necessários. O professor de Educação Física pode dar alguma dica sobre a movimentação corporal. Utilizem um celular, um *tablet* ou uma câmera para fazer as filmagens. Caso seja com celular ou *tablet*, é importante que eles estejam na horizontal, senão o vídeo ficará com barras laterais. Gravem quantas vezes forem necessárias para decidir quais tomadas (*takes*) ficaram melhores e poderão ser aproveitadas na edição do vídeo.

**Passo 3:**

Editem o documentário utilizando *sites* ou aplicativos gratuitos, ou, ainda, as ferramentas da própria câmera, caso possua. Não se esqueçam de incluir os créditos ao final do documentário. Caso os recursos de edição e a orientação para o seu uso estejam em inglês, procurem compreender o sentido fazendo uso do conhecimento prévio que vocês têm e estabelecendo a relação entre texto verbal e visual; se sentirem necessidade, também é possível consultar dicionários impressos ou *on-line*.

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

Richmond

**Passo 4:**

Publiquem o documentário no canal de *vlog* da turma elaborado no **Projeto 3**. Não se esqueçam de criar um texto de apresentação com informações sobre o vídeo. Caso haja a possibilidade, escolham uma imagem para servir de *thumbnail* ou criem uma imagem personalizada para o vídeo. Essa miniatura funcionará como a "capa" ou a "cara" do vídeo e será utilizada em sua divulgação na plataforma.

**Passo 5:**

Organizem o lançamento do documentário, com exibição seguida de debate, em um evento que envolva toda a comunidade escolar. Durante o lançamento, membros da comunidade escolar podem ser entrevistados acerca de suas impressões sobre o documentário e opiniões sobre o tema desenvolvido (o *bullying*), gerando, assim, material para a produção futura de outros audiovisuais.

**Passo 6:**

Divulguem o documentário entre os colegas da escola e em suas redes sociais. Acompanhem os comentários a fim de verificar se são apropriados, se contêm críticas construtivas ou se devem ser excluídos por serem ofensivos. Não deixem de responder a eventuais perguntas, críticas, sugestões e elogios.

Caso sua escola ou localidade não possua acesso à internet, sigam os **passos 1**, **2** e **3**, salvando, em seguida, o documentário em uma pasta do projeto, no HD de um computador ou em algum dispositivo de armazenamento de dados, como um DVD, *pen drive*, HD externo etc. Não se esqueçam de fazer ao menos um *backup* dessa pasta em outro computador ou dispositivo para evitar a perda acidental do material produzido. Sigam, então, para o **passo 5**, que funcionará como conclusão desse processo.

## Etapa 6 Encerrando a conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

**1** Após a finalização do projeto, façam um debate com toda a turma para uma autoavaliação coletiva do trabalho desenvolvido. Pensem no que vocês podem melhorar para o próximo projeto, não apenas quanto ao resultado a que chegaram, mas também quanto ao processo de trabalho coletivo realizado. Acolham com empatia e respeito as opiniões dos colegas.
**Objetivo:** autoavaliar a participação no projeto.

**2** Organizem uma enquete sobre o documentário e consultem a comunidade escolar (estudantes, professores, funcionários). Reflitam sobre os resultados e verifiquem o que pode ser melhorado para o próximo projeto. **Objetivos:** identificar e analisar a avaliação do projeto pela comunidade escolar.

Como a produção de um documentário pode ajudar a combater o *bullying*?

Como vocês responderiam a essa questão, que foi o problema proposto inicialmente para ser discutido neste projeto?

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

Richmond

# Projeto 5

# Um Brasil diverso: povos e comunidades tradicionais

**Como posso compreender e valorizar a importância dos povos e comunidades tradicionais e do patrimônio cultural imaterial da minha região?**

**Produto final:** evento com instalação e *performances* sobre um povo ou uma comunidade tradicional ou sobre um bem do patrimônio cultural imaterial da região

**Gêneros discursivos:** instalação e *performance*

**Tema integrador:** diálogos culturais

**Tema desenvolvido:** povos e comunidades tradicionais e patrimônio cultural imaterial

KRAW PENAS/COMUNICAÇÃO SEEC

arte quilombola

Richmond

RITA BARRETO/ FOTOARENA

arte ribeirinha

DANIEL CYMBALISTA/PULSAR IMAGENS

arte indígena

RUBENS CHAVES/PULSAR IMAGENS

arte caiçara

**Videotutorial**

- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.

## Este projeto objetiva levar você a:

- organizar um evento na escola com uma instalação e diversas *performances* sobre um povo ou uma comunidade tradicional ou sobre um bem do patrimônio cultural imaterial da região;
- pesquisar conhecimentos produzidos por povos e comunidades tradicionais e conjugá-los com conhecimentos escolares e juvenis;
- valorizar e fortalecer os povos e as comunidades tradicionais e os bens do patrimônio cultural imaterial como parte da identidade brasileira;
- refletir criticamente sobre o papel do jovem na manutenção e na recuperação de povos e comunidades tradicionais e de bens do patrimônio cultural imaterial brasileiro;
- mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) em sua relação com manifestações artístico-culturais contemporâneas e tradicionais;
- praticar a compreensão leitora de tira, charge, capítulo introdutório de livro, poema, depoimento e verbete, entre outros textos, e a produção escrita de tira e cartaz ou postagem;
- desenvolver práticas de letramentos de reexistência ligados às culturas tradicionais.

Nos apêndices ao final do seu livro, você encontrará as competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular que serão desenvolvidas neste projeto, a justificativa da pertinência dos seus objetivos, assim como sugestões complementares para pesquisa ou consulta.

Richmond

# Etapa 1 Para começo de conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

Nesta etapa, você conhecerá mais sobre o propósito do projeto e começará a trabalhar na organização dele com a turma. Nas próximas etapas, você realizará várias atividades e poderá refletir sobre diversos assuntos relacionados ao tema do projeto.

1 Vocês conhecem bem a região onde moram e estudam, a diversidade de sua população e as manifestações culturais típicas? Conversem com a turma sobre o assunto, troquem ideias e façam anotações a respeito dos pontos citados. Resposta pessoal. **Objetivo:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do projeto.

2 Vocês sabem o que são povos e comunidades tradicionais? E o que são bens do patrimônio cultural imaterial? Compartilhem seus conhecimentos e, caso não saibam, pesquisem sobre o assunto com a orientação do professor. Lembrem-se de consultar fontes confiáveis.
Resposta pessoal. **Objetivo:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do projeto.

3 Os povos e as comunidades tradicionais e os bens do patrimônio cultural imaterial da região onde vocês moram são divulgados e valorizados? De que forma? A escola de vocês já realizou alguma atividade com essas temáticas? Se sim, recordem como foi. Se não, pensem em pelo menos dois argumentos que justifiquem a atuação da escola na valorização da diversidade da população e da cultura local.
Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o tema do projeto.

4 Vocês já ouviram falar em instalações e *performances* artísticas? Em caso afirmativo, expliquem o que são. Em caso negativo, vejam se alguém na turma sabe o que são ou façam uma pesquisa sob a orientação do professor e anotem os resultados. Resposta pessoal. **Objetivo:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do projeto.

5 Para iniciar a organização do projeto, criem uma pasta *on-line* que possa ser compartilhada com toda a turma e com o professor. Depois, reproduzam e preencham o quadro **Sobre a produção** em um documento. Por fim, salvem o arquivo na pasta compartilhada. **Objetivo:** conhecer a proposta do projeto.

**Dica:** se o uso de computadores não for possível, façam um cartaz com as informações do quadro para ser afixado em um mural na sala de aula, em um espaço reservado para o projeto.

## Sobre a produção

| | |
|---|---|
| Qual é o produto final? | Evento com instalação e *performances* sobre um povo ou uma comunidade tradicional ou sobre um bem do patrimônio cultural imaterial da região. |
| Quais são os gêneros discursivos? | Instalação e *performance*. |
| Qual é o tema? | Povos e comunidades tradicionais e patrimônio cultural imaterial. |
| Qual é o objetivo? | Valorizar e fortalecer os povos e as comunidades tradicionais e o patrimônio cultural imaterial como parte da identidade brasileira. |
| A quem se dirige? | À comunidade escolar e local. |

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

Richmond

| | |
|---|---|
| Onde será divulgado? | Na escola e em redes sociais. |
| Quem participará? | Toda a turma, organizada em grupos. |
| Qual será a data de apresentação à comunidade escolar? | Resposta pessoal. |

## Materiais

Para fazer o arquivo:

- aplicativo ou plataforma de compartilhamento de documentos;
- computador, *tablet* ou celular com acesso à internet;
- programa de edição de texto.

Para fazer o cartaz:

- cartolina ou papel pardo;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- lápis ou caneta esferográfica;
- régua.

Não deixem de consultar o quadro **Sobre a produção** sempre que precisarem, seja para confirmar alguma informação, seja para atualizá-lo quando necessário. Pensem no local em que o evento será realizado. Caso tenham alguma ideia interessante, anotem e depois discutam com os colegas. Não se esqueçam de que este é um trabalho coletivo e, portanto, o diálogo e o respeito aos colegas são fundamentais.

# Etapa 2 Conversando a gente se entende

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

## Pensando e conversando 1

Nestas atividades, você começará a refletir sobre a necessidade de reconhecer e de valorizar as contribuições dos povos e das comunidades tradicionais, especialmente de negros e indígenas, para o nosso país. Aproveite para pensar na instalação e nas *performances* que sua turma deverá desenvolver para o evento na escola.

**1** Quais são as razões para se realizar na escola um evento sobre um povo ou uma comunidade tradicional ou sobre um bem do patrimônio cultural imaterial da sua região? Escolham as opções que vocês consideram mais relevantes e conversem sobre o assunto.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

I Promover diálogos entre diversas culturas brasileiras.
II Debater sobre a formação étnico-cultural do nosso país.
III Desconstruir padrões cristalizados de cultura, beleza e estética.
IV Abordar pedagogicamente a diversidade, a pluralidade e o respeito às diferenças.
V Acessar conhecimentos histórico-culturais para compreender a realidade brasileira.
VI Conhecer diversos grupos identitários que convivem e disputam espaço na sociedade.

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

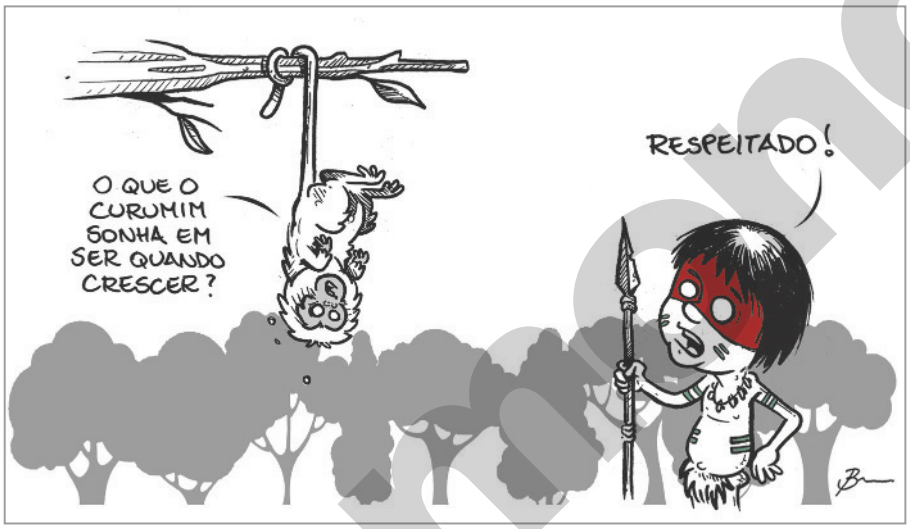
Richmond

**2** Observem a tira e a charge a seguir e respondam às perguntas.

I

© ALEXANDRE BECK

II




© BRUM

a De que maneira as crianças nos textos I e II são representadas?
**2a** Resposta esperada: as crianças são representadas como críticas e questionadoras da realidade. **Objetivo:** compreender globalmente os textos.

b Que crítica é apresentada no texto I?
**2b** Resposta esperada: crítica a uma visão da história que desconsidera a perspectiva dos povos originários brasileiros, levando em conta somente a versão do colonizador. **Objetivos:** compreender globalmente o texto; refletir criticamente sobre o tema do texto.

c Como a fala do menino indígena no texto II se relaciona à crítica apresentada no texto I?
**2c** Resposta esperada: o pedido de respeito feito pelo menino indígena no texto II reforça a crítica do texto I sobre a versão dos índios não ser levada em conta. **Objetivos:** compreender globalmente e refletir criticamente sobre os textos.

**3** Leiam a tira abaixo, reflitam e respondam às perguntas.
**Objetivos:** compreender globalmente o texto; refletir criticamente sobre o tema do texto.

© ALEXANDRE BECK

a Segundo a tira, como é a relação dos indígenas com a terra?
Resposta possível: os indígenas não tratam a terra como sua propriedade, mas como origem e local de pertencimento, o lugar de onde tiram o seu sustento, que habitam e onde convivem harmonicamente com a natureza, pois se veem como parte dela.

b O menino branco da tira está usando um cocar. Por que isso reproduz estereótipos sobre os indígenas?
Resposta possível: porque reproduz a ideia de que os indígenas sempre utilizam esses símbolos culturais tradicionais, como se todos eles vivessem dessa forma, o que não é um fato.

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

Richmond

**4** Agora, analisem estas tiras e façam o solicitado.

I

II

**a** Vocês já ouviram falar em Zumbi e Dandara dos Palmares? Em caso afirmativo, contem aos colegas o que sabem sobre eles. Em caso negativo, descubram se algum colega já ouviu falar neles ou, se for necessário, pesquisem e compartilhem as informações com a turma.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o tema do projeto.

**b** Considerando as informações das tiras, por que conhecer a trajetória de Zumbi e Dandara nos permite acessar a história de resistência do povo negro brasileiro? Justifiquem.

**c** Qual dos seguintes enunciados presentes nas tiras representa uma postura de desconhecimento acerca da história e da cultura afro-brasileira? Qual seria o motivo desse desconhecimento?

I "Zumbi" vem do dialeto imbangala, de Angola!
II Zumbi foi o último líder do Quilombo dos Palmares!
III Zumbi nasceu livre, mas foi capturado quando criança!
IV Zumbi pra mim é um morto-vivo, como nos filmes! X

**4b** Resposta possível: porque esses dois líderes do Quilombo dos Palmares representam a luta dos negros contra a escravidão no Brasil. **Objetivos:** compreender globalmente os textos; refletir criticamente sobre o tema dos textos.

**4c** Resposta esperada: por ser pouco valorizado, o papel de pessoas negras que fizeram parte da história do Brasil nem sempre é bem conhecido pela população. **Objetivos:** identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada); refletir criticamente sobre o tema do texto.

**5** A tarefa de vocês é produzir uma tira que tematize questões relacionadas aos povos e às comunidades tradicionais ou, se preferirem, ao patrimônio cultural imaterial brasileiro para começar a divulgar o tema do projeto à comunidade escolar. Não se esqueçam de que se trata de uma atividade desenvolvida colaborativamente; portanto, vocês devem levar em conta as opiniões dos colegas. Vocês podem usar um aplicativo ou *site* de produção de tiras ou fazê-las à mão, desenhando ou com recorte e colagem.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do projeto; experimentar a criação em diferentes linguagens artísticas.

**Dica:** as tiras produzidas digitalmente poderão ser compartilhadas com a comunidade escolar em redes sociais ou outros meios digitais. Se forem feitas à mão, podem ser expostas em um mural da escola.

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

Richmond

## Relembrando o gênero

**Tira** é um gênero discursivo que consiste em um segmento de história em quadrinhos, cujo texto alia elementos verbais a elementos visuais. É composta de três ou quatro vinhetas (que é como são chamados os quadros) e, em geral, caracteriza-se pelo efeito de humor.

## Materiais

Para fazer a tira digital:

- aplicativo ou *site* gerador de tiras;
- computador, *tablet* ou celular com acesso à internet.

Para fazer a tira em papel:

- lápis;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- papel;
- revistas ou jornais;
- tesoura e cola.

Considerando tudo o que foi discutido nesta seção, reflitam sobre estas questões: o que vocês aprenderam sobre as populações representadas nas tiras e na charge? Por que vocês consideram importante discutir sobre essas questões na escola? Vocês acham que, além de populações negras e indígenas, há outros grupos presentes na sociedade brasileira que também merecem destaque? Já conseguiram ter ideias para a instalação e as *performances* que serão apresentadas no evento que organizarão na escola? Não deixem de anotar as ideias que surgirem.

## Pensando e conversando 2

Nestas atividades, você conhecerá um pouco mais sobre povos e comunidades tradicionais brasileiras e sobre manifestações culturais. Assim, poderá refletir com sua turma sobre o tema da instalação e das *performances* que prepararão para o evento que organizarão na escola.

**1** Leiam o seguinte fragmento de decreto e respondam às questões a seguir.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o tema do projeto.

**DECRETO Nº 6.040, DE 7 DE FEVEREIRO DE 2007.**

Institui a Política Nacional de Desenvolvimento Sustentável dos Povos e Comunidades Tradicionais.

[…]

Art. 3º Para os fins deste Decreto e do seu Anexo compreende-se por:

I - Povos e Comunidades Tradicionais: grupos culturalmente diferenciados e que se reconhecem como tais, que possuem formas próprias de organização social, que ocupam e usam territórios e recursos naturais como condição para sua reprodução cultural, social, religiosa, ancestral e econômica, utilizando conhecimentos, inovações e práticas gerados e transmitidos pela tradição;

[…]

REPRODUÇÃO

BRASIL. Decreto 6.040, de 7 de fevereiro de 2007. Institui a Política Nacional de Desenvolvimento Sustentável dos Povos e Comunidades Tradicionais. *Diário Oficial da União*, Brasília, 8 fev. 2007.

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

Richmond

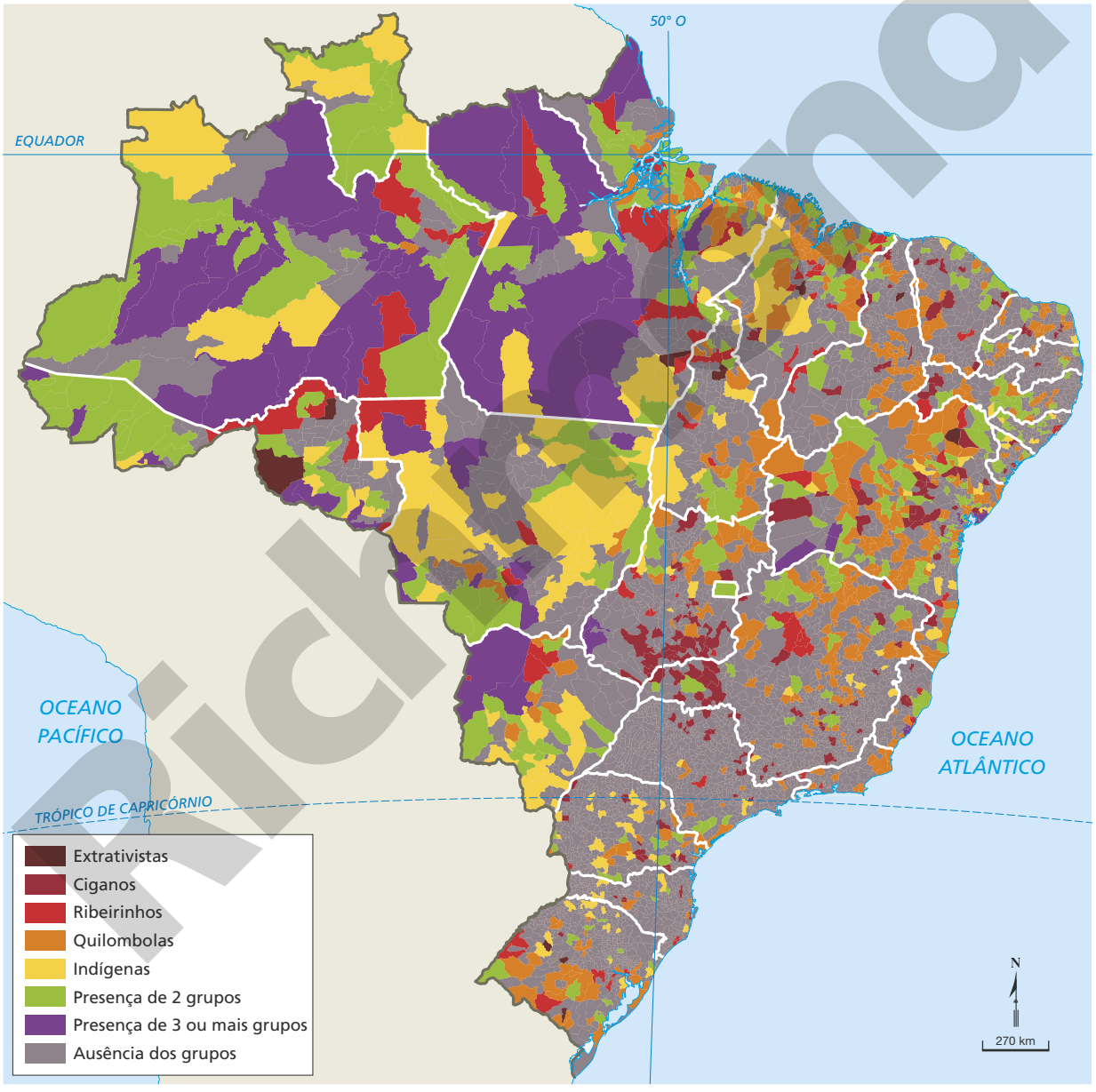
a Vocês sabiam da existência desse decreto que define povos e comunidades tradicionais? Por que acham que a legislação brasileira apresenta essa definição? Resposta possível: porque ela é necessária para garantir os direitos dessas populações.

b Como vocês imaginam que os povos e as comunidades tradicionais são identificados?
Resposta possível: por meio da autoidentificação, ou seja, os grupos que se reconhecem como tais.

c Com base na definição no fragmento de decreto, na região onde vocês moram há algum povo ou comunidade tradicional? Em caso afirmativo, qual é? Em caso negativo, pesquisem para confirmar se realmente não existe ou se existe em alguma região próxima.

**2** Analisem o seguinte mapa e façam o solicitado. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o tema do projeto.

## Presença das comunidades tradicionais pelos grupos identificados – Censo SUAS 2014




ANDERSON DE ANDRADE PIMENTEL

Fonte: BRASIL. Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome. Secretaria Nacional de Assistência Social. *Relatório contendo diretrizes para subsidiar a priorização da oferta de serviços, considerando aspectos regionais e locais, de modo que seja viabilizado o acesso dos segmentos e comunidades tradicionais.* São Paulo: 2016.

a Discutam a distribuição dos povos e comunidades tradicionais pelo território brasileiro.

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

Richmond

**b** O Decreto 8.750/2016, que institui o Conselho Nacional dos Povos e Comunidades Tradicionais, menciona 28 grupos de povos e comunidades tradicionais. Verifiquem se existe algum deles em sua região ou escolham um que seja desconhecido de vocês e pesquisam sobre ele.

| | | | |
|---|---|---|---|
| povos indígenas | caiçaras | vazanteiros | quebradeiras de coco-babaçu |
| comunidades quilombolas | faxinalenses | veredeiros | retireiros do Araguaia |
| povos e comunidades de terreiro/povos e comunidades de matriz africana | benzedeiros | apanhadores de flores sempre-vivas | comunidades de fundos e fechos de pasto |
| povos ciganos | ilhéus | pantaneiros | ribeirinhos |
| pescadores artesanais | raizeiros | morroquianos | cipozeiros |
| extrativistas | geraizeiros | povo pomerano | andirobeiros |
| extrativistas costeiros e marinhos | caatingueiros | catadores de angaba | caboclos |

Fonte: BRASIL. Decreto 8.750, de 9 de maio de 2016. Institui o Conselho Nacional dos Povos e Comunidades Tradicionais. *Diário Oficial da União*, Brasília, 10 maio 2016.

**c** Vocês acham que todos os povos e comunidades tradicionais do Brasil são mencionados nesse decreto? Justifiquem. Resposta possível: não, porque os povos e comunidades tradicionais têm o direito de se autoidentificar como tais, então pode haver outros grupos pelo Brasil.

**3** Observem as imagens. Associem-nas aos povos e às comunidades tradicionais indicados em seguida. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o tema do projeto.

I

CHICO FERREIRA/PULSAR IMAGENS

II

DU ZUPPANI/PULSAR IMAGENS

III

EDSON SATO/PULSAR IMAGENS

IV

EDSON GRANDISOLI/PULSAR IMAGENS

V

ANDRE DIB/PULSAR IMAGENS

VI

CESAR DINIZ/PULSAR IMAGENS

**a** caiçaras III

**b** ciganos VI

**c** extrativistas V

**d** indígenas II

**e** quilombolas I

**f** ribeirinhos IV

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

**4** Leiam um fragmento de convenção internacional e respondam às questões.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o tema do projeto.

REPRODUÇÃO

CONVENÇÃO PARA A SALVAGUARDA DO PATRIMÔNIO CULTURAL IMATERIAL

UNESCO

Paris, 17 de outubro de 2003

**Artigo 2:** ***Definições***

Para os fins da presente Convenção,

1. Entende-se por "patrimônio cultural imaterial" as práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas – junto com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados – que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural. […]

2. O "patrimônio cultural imaterial", conforme definido no parágrafo 1 acima, se manifesta em particular nos seguintes campos:

a) tradições e expressões orais, incluindo o idioma como veículo do patrimônio cultural imaterial;
b) expressões artísticas;
c) práticas sociais, rituais e atos festivos;
d) conhecimentos e práticas relacionados à natureza e ao universo;
e) técnicas artesanais tradicionais.

UNESCO. *Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial*. Paris, 17 out. 2003.

**a** Por que é importante existir uma convenção internacional para a defesa do patrimônio cultural imaterial da humanidade? Resposta possível: porque são elementos que fazem parte das culturas dos povos e, portanto, precisam ser preservados e divulgados.

**b** Vocês conhecem alguma manifestação característica de sua região que possa ser considerada um patrimônio cultural imaterial? Em caso afirmativo, expliquem qual é. Em caso negativo, pesquisem para verificar se existe alguma.

**c** Observem as imagens de algumas manifestações reconhecidas como patrimônio cultural imaterial brasileiro. Expliquem aos colegas aquelas que vocês conhecem. Caso desconheçam todas, verifiquem se alguém na turma conhece ou, se for necessário, pesquisem sobre elas.

I

ALCINOO GIANDINOTO/ MUSEU JONGO DA SERRINHA

Jongo do Sudeste, Patrimônio Cultural Brasileiro (IPHAN, 2005).

II

SERGIO PEDREIRA/PULSAR IMAGENS

Samba de Roda do Recôncavo Baiano, Patrimônio Imaterial da Humanidade (Unesco, 2008).

III

MARCOS AMEND/PULSAR IMAGENS

Complexo Cultural dos Bois Bumbás no Médio Amazonas, Parintins (AM), Patrimônio Cultural Brasileiro (IPHAN, 2018).

IV

ARTUR KEUNECKE/PULSAR IMAGENS

Modo de fazer viola de cocho, Patrimônio Cultural Brasileiro (IPHAN, 2004).

V

ERNESTO REGHRAN/PULSAR IMAGENS

Pesca da tainha na Ilha do Mel (PR), Patrimônio Cultural Brasileiro (IPHAN, 2012).

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

Manual

**5** Observem as imagens de uma *performance* e de uma instalação e respondam às questões.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio; refletir sobre o tema do projeto.

I

DESVIO COLETIVO. FOTO: BRUNO SANTOS/FOLHAPRESS

*Performance* promovida por estudantes na Virada Cultural em 2015. São Paulo (SP), Brasil.

II

TUNGA. TRUE ROUGE, 1997. INHOTIM. FOTO: EDSON RUIZ/FOTOARENA

Instalação artística *True Rouge* (1997), de Tunga. Diversos materiais, 1315 x 750 x 450 cm. Inhotim, Brumadinho (MG), Brasil.

**a** Na opinião de vocês, qual pode ter sido o propósito da *performance* retratada na imagem I?

**b** Com base na imagem II, o que vocês podem dizer sobre a instalação? Com o que ela se parece? Como terá sido a interação do público com ela?

**c** Seria possível transportar a instalação da imagem II para outro local com facilidade, como se faz com uma estátua ou um quadro? Justifiquem. Resposta possível: o transporte não seria tão fácil, pois a instalação é grande e parece integrada ao teto do ambiente.

**d** Quais linguagens artísticas estão em interação nessas imagens?

**e** Com base na observação dessas imagens, como vocês definiriam uma *performance* e uma instalação?

**6** Agora, pesquisem e selecionem duas imagens de povos e comunidades tradicionais ou de bens do patrimônio cultural imaterial brasileiro. Vocês podem imprimi-las ou mostrá-las usando um celular ou *tablet*. Sob a supervisão do professor, façam o seguinte. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o tema do projeto.

- Circulem pelos ambientes da escola nos horários em que as turmas estão fora da sala de aula (intervalo, entrada e saída) levando as imagens.
- Mostrem as imagens para pelo menos dez estudantes, professores e demais funcionários que queiram participar da atividade e perguntem o que sabem sobre o que elas retratam.
- Anotem as respostas ou gravem a interação em áudio ou vídeo, caso sejam autorizados.
- Levem as respostas para a sala de aula e discutam com a turma sobre o conhecimento que a comunidade escolar tem sobre esses povos e comunidades e sobre o patrimônio cultural imaterial brasileiro.
- Façam anotações no caderno sobre os resultados encontrados.

### Materiais

Para apresentar as imagens digitalmente:
- celular ou *tablet*.

Para imprimir as imagens:
- impressora;
- papel sulfite.

Para anotar as respostas:
- lápis ou caneta esferográfica;
- papel sulfite.

Para gravar a atividade:
- celular, *tablet* ou câmera fotográfica digital.

Reflitam sobre tudo o que foi discutido nesta seção. O que vocês aprenderam sobre povos e comunidades tradicionais, sobre o patrimônio cultural imaterial brasileiro e sobre *performances* e instalações? Vocês já conseguem pensar no que vão abordar no evento que organizarão na escola? Identificaram algum povo ou comunidade tradicional ou algum bem cultural imaterial na sua região ou em regiões vizinhas que possa ser o foco do evento? Façam uma síntese por escrito com essas reflexões.

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

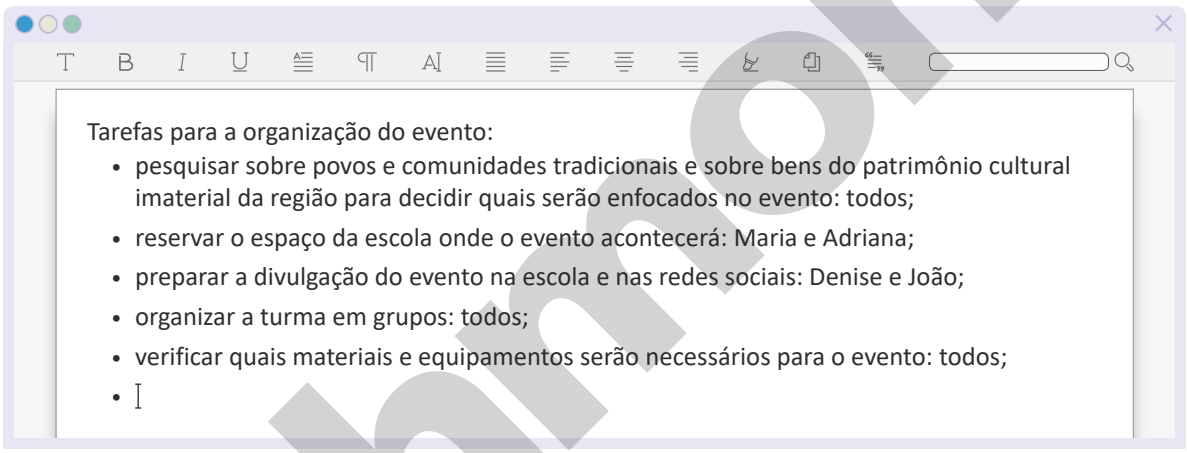
Richmond

# Etapa 3 Continuando a conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

Chegou a hora de organizar as tarefas de preparação do evento, tanto da instalação, que será de responsabilidade de todos, quanto das *performances* que cada grupo precisará elaborar. Será que a turma já consegue preparar um cronograma com todas as atividades?

**1** Sob a supervisão do professor, pensem com toda a turma sobre as tarefas necessárias para a organização do evento, da instalação e das *performances*. Criem um documento na pasta compartilhada ou anotem no caderno. **Objetivo:** planejar a execução do projeto.




PRISCILA WU

**2** Para poder começar a preparar o evento com a instalação e as *performances*, é necessário fazer uma pesquisa para: **Objetivo:** planejar a execução do projeto.

- identificar a existência de povos e comunidades tradicionais na sua região;
- decidir qual ou quais deles serão enfocados no evento da escola, caso haja mais de um na sua região;
- pesquisar sobre o(s) povo(s) e comunidade(s) escolhido(s).

Na inexistência de povos e comunidades tradicionais na sua região:

- identificar a existência de bens do patrimônio cultural imaterial brasileiro na sua região;
- decidir qual ou quais deles serão enfocados no evento da escola, caso haja mais de um na sua região;
- pesquisar sobre o(s) bem(ns) escolhido(s).

**3** Organizem o cronograma e as tarefas necessárias em uma agenda *on-line* colaborativa. Façam uma agenda específica com as tarefas de cada grupo e outra com o cronograma geral do projeto. Se não for possível criar uma agenda *on-line*, elaborem a do grupo no caderno e a geral em um cartaz para colocar no mural da sala. **Objetivo:** planejar a execução do projeto.

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

Richmond

## Materiais

Para fazer a agenda *on-line*:

- aplicativo de agenda;
- celular, *tablet* ou computador com acesso à internet.

Para fazer a agenda em um cartaz:

- cartolina ou papel pardo;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel.
- lápis ou caneta esferográfica;
- régua.

Tudo pronto para fazerem a pesquisa e escolherem o que enfocar no evento? Tarefas distribuídas e cronograma pronto? Consultem a agenda do projeto com frequência e não deixem de fazer as tarefas sob sua responsabilidade.

# Etapa 4 Afinando a conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

## Pensando e realizando 1

Você entendeu o que são povos e comunidades tradicionais? Nas próximas atividades, você vai conhecer um pouco mais sobre os povos originários do Brasil: os indígenas brasileiros. Mesmo que o evento da turma não seja sobre eles ou sobre algum bem cultural imaterial indígena, por meio das atividades propostas você poderá não somente refletir sobre eles, mas também se sensibilizar e compreender melhor a importância deles para o nosso país. Lembre-se de que é necessário estudar as características do povo, da comunidade ou do bem cultural imaterial que a turma vai abordar. As atividades vão ajudar, mas a pesquisa deve ser feita pela turma, sempre com o cuidado de utilizar fontes confiáveis.

**1** Discutam as seguintes questões. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir criticamente sobre o tema do projeto.

**a** Vocês conhecem alguma comunidade de povos originários brasileiros? Em caso afirmativo, falem de suas impressões sobre ela. Em caso negativo, verifiquem se na turma alguém conhece e ouçam suas impressões ou, se for necessário, pesquisem sobre uma comunidade que seja mais próxima da sua região. Resposta pessoal.

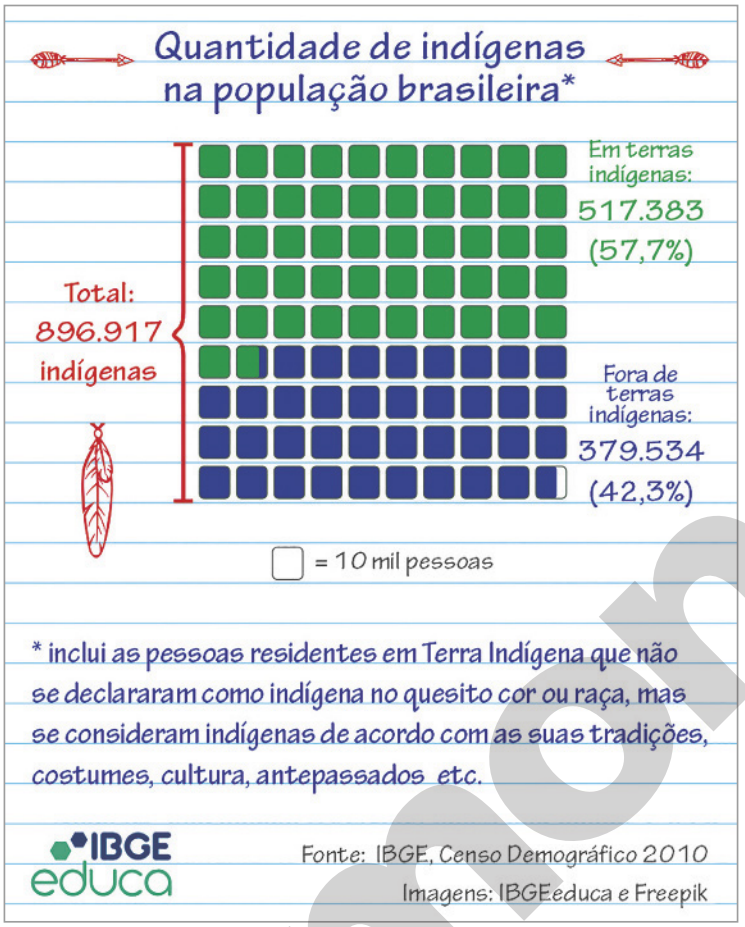
**b** Qual é a importância dos povos originários e de sua cultura para o Brasil? **1b** Resposta possível: todos os povos e culturas fazem parte da formação da identidade brasileira. No caso dos povos indígenas, esse papel é ainda maior, considerando-se que ocupavam o território muito antes da chegada de europeus e africanos.

**2** Vocês conhecem dados sobre a população indígena brasileira? Vejam alguns e discutam as seguintes questões. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**a** Qual é a população total do Brasil, aproximadamente? Pensando nessa informação, analisem os dados a seguir sobre a população indígena do país e apresentem suas conclusões aos outros grupos.
Resposta esperada: cerca de 210 milhões de pessoas.

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

Richmond




IBGEEDUCA

**b** Quantas línguas indígenas vocês acham que são faladas hoje no Brasil? Conversem com colegas de outros grupos sobre a resposta e perguntem o motivo pelo qual acreditam ser essa a quantidade correta.

I 13 II 57 III 179 IV 201 X

**3** Leiam as citações e discutam as questões abaixo.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

"É importante saber que não é só a escrita em papel que é válida.
Sabe por quê?
Porque nosso povo já viveu muitos anos sem participar da escrita e diretamente comunicaram uns com os outros através da voz, dos gestos ou dos desenhos."

*Nelson Xacriabá*

KARINA DE SÁ COSTA

"Os brancos desenham suas palavras, porque seu pensamento é cheio de esquecimento. Há muito tempo guardamos as palavras de nossos antepassados dentro de nós, e as continuamos passando para nossos filhos."

*Davi Kopenawa Yanomami*

KARINA DE SÁ COSTA

MACIEL, I. et al. (Orgs.). *Te mandei um passarinho*: prosas e versos de índios no Brasil. Brasília: Ministério da Educação, 2007. p. 6, 17.

**a** Os indígenas brasileiros são povos originalmente sem escrita. Comente as citações com base nessa informação.

**b** Vocês já ouviram falar em literatura indígena? Povos sem escrita têm literatura? Reflitam sobre essa questão.

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

Richmond

**4** A seguir você encontrará um fragmento do capítulo introdutório (chamado "Um recado do autor") do livro *Coisas de Índio:* versão infantil, escrito por Daniel Munduruku. Leia o fragmento com o seguinte objetivo:

- refletir sobre visões acerca dos indígenas no Brasil contemporâneo.

Daniel Munduruku

ACERVO DANIEL MUNDURUKU

KARINA DE SÁ COSTA

### Um recado do autor

## Quando eu era pequeno não gostava de ser índio.

Todo mundo dizia que o índio é um habitante da selva, da mata, e que se parece muito com os animais. Tinha gente que dizia que o índio é preguiçoso, traiçoeiro, canibal. Eu ouvia isso dos meus colegas de escola e sentia muita raiva deles porque eu sabia que isso não era verdade, mas não tinha como fazê-los entender que a vida que o meu povo vivia era apenas diferente da vida da cidade. E isso me fazia sofrer bastante, até porque o fato de ter cara de índio, cabelo de índio, pele de índio, não me permitia negar a minha própria identidade e meus amigos faziam questão de colocar-me de lado nas brincadeiras, como se eu fosse um monstro. Isso durou bastante tempo e foi tão difícil aceitar minha própria condição que eu cheguei a desejar não ter nascido índio...

Foi meu avô quem me ajudou a superar estas dificuldades. Ele me mostrou a beleza de ser o que eu era. Foi ele quem me disse um dia que eu deveria mostrar para as pessoas da cidade esta beleza e a riqueza que os povos indígenas representam para a sociedade brasileira. Naquela época eu achei que meu velho avô estava tentando apenas me animar com palavras de incentivo. No entanto, hoje percebo que ele estava expressando um desejo de ver o nosso povo ser mais compreendido e respeitado. Parecia que ele sabia o que iria acontecer no futuro, pois quando deixei minha aldeia fiquei com o compromisso de levar esta riqueza junto comigo, mesmo sem saber se minha vida na cidade seria positiva ou não.

[...]

Por muito tempo – e ainda hoje é assim – os povos indígenas foram mal compreendidos pelas pessoas, simplesmente porque eles tinham um jeito próprio de viver: não compravam as coisas nos supermercados, não tinham que ir para locais de trabalho definidos, não precisavam comprar uma porção de coisas, vivendo apenas com o necessário para o dia a dia, e não viviam na terra, no chão, como se fossem donos de tudo. Isso deixava as pessoas muito confusas. Elas inventaram, então, jeitos de se apossar das riquezas que estes povos possuíam, escravizando as pessoas ou destruindo sua cultura, seu modo de estar no mundo, suas crenças, suas casas. A isso damos o nome de etnocídio. O Brasil – em sua história passada – cometeu muitos atos bárbaros contra estes povos, desvalorizando a beleza de sua ancestralidade.

[...]

É bom que a gente saiba que tratar alguém de *índio* pode parecer uma ofensa grave nos nossos dias. Por que não tratar quem pertence a uma etnia diferente da nossa pelo nome de seu povo? Por exemplo: eu sou Munduruku, não sou só índio. As pessoas deveriam se acostumar a tratar-me desse jeito, porque assim elas estarão me valorizando, valorizando a minha gente e não rebaixando-me a um termo que está ligado a coisas pejorativas, conforme expliquei no começo.

MUNDURUKU, D. *Coisas de Índio:* versão infantil. São Paulo: Callis, 2003. p. 6-9.

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

Richmond

**5** Agora respondam às seguintes perguntas sobre o texto da questão 4.

**5a** Resposta esperada: o texto relata as dificuldades, tanto de aceitação social quanto de autoaceitação, de uma criança indígena vivendo na cidade, em uma cultura diferente da sua. **Objetivo:** compreender globalmente o texto.

**a** Como vocês sintetizariam o relato de Daniel Munduruku?

**b** Qual frase do texto poderia representar o sentimento do autor diante da situação difícil que vivia quando criança? **Objetivo:** identificar informação específica no texto (compreensão detalhada).

I "Tinha gente que dizia que o índio é preguiçoso, traiçoeiro, canibal." (1º parágrafo)

II "[...] eu cheguei a desejar não ter nascido índio..." (1º parágrafo) X

III "Foi meu avô quem me ajudou a superar estas dificuldades." (2º parágrafo)

IV "Por muito tempo – e ainda hoje é assim – os povos indígenas foram mal compreendidos pelas pessoas [...]" (3º parágrafo)

**5c** Resposta esperada: o avô do autor lhe ensinou a importância de mostrar aos não indígenas a beleza e a riqueza que os povos indígenas representam para a sociedade brasileira. Ele seguiu esse ensinamento tornando-se um escritor. **Objetivos:** identificar informação explícita no texto (compreensão seletiva); fazer inferência.

**c** O que o avô do autor lhe ensinou e de que forma ele seguiu esse ensinamento?

**d** No caderno, completem o enunciado a seguir com base nas ideias do texto:

- O etnocídio de povos originários foi causado pelo desejo do branco de se apossar das riquezas deles. **Objetivo:** identificar informação explícita no texto (compreensão seletiva).

**6** Discutam os seguintes itens, argumentando e trocando ideias respeitosamente com os colegas.

Resposta pessoal. **Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema do texto e do projeto; elaborar argumentos para defender uma posição.

**a** Quais aspectos do relato de Daniel Munduruku chamaram mais a atenção de vocês? Por quê?

**b** Por que, de acordo com o último parágrafo, chamar alguém de "índio" pode ser uma ofensa grave?

**c** Discutam a frase "[...] eu sou Munduruku, não sou *só* índio".

**7** Façam uma roda de conversa com toda a turma para discutir os seguintes itens sobre o projeto.

Resposta pessoal. **Objetivo:** planejar a execução do projeto.

**a** Que povo, comunidade ou bem cultural imaterial da sua região será enfocado pelo projeto da turma?

**b** Dos elementos que vocês pesquisaram sobre o povo, a comunidade ou o bem cultural imaterial escolhido, qual ou quais podem ser abordados na instalação a ser exposta no evento? Por quê?

**c** E sobre a *performance* que cada grupo elaborará? Troquem ideias respeitosamente com os colegas para evitar que haja repetição dos elementos abordados nelas.

Com o povo, a comunidade ou o bem cultural imaterial que será enfocado no evento já selecionado, agora é o momento de aprofundar a pesquisa sobre o assunto escolhido. Procurem, se possível, informações na internet, em fontes confiáveis como trabalhos acadêmicos e órgãos oficiais. Pesquisem em livros e revistas, procurem os professores de História, Geografia, Sociologia e também de Arte, caso ele já não seja o líder do projeto. Se a escola estiver em uma cidade onde há uma instituição de Ensino Superior, vejam se há algum especialista que possa ser consultado também. Anotem tudo no caderno ou na pasta compartilhada.

## Pensando e realizando 2

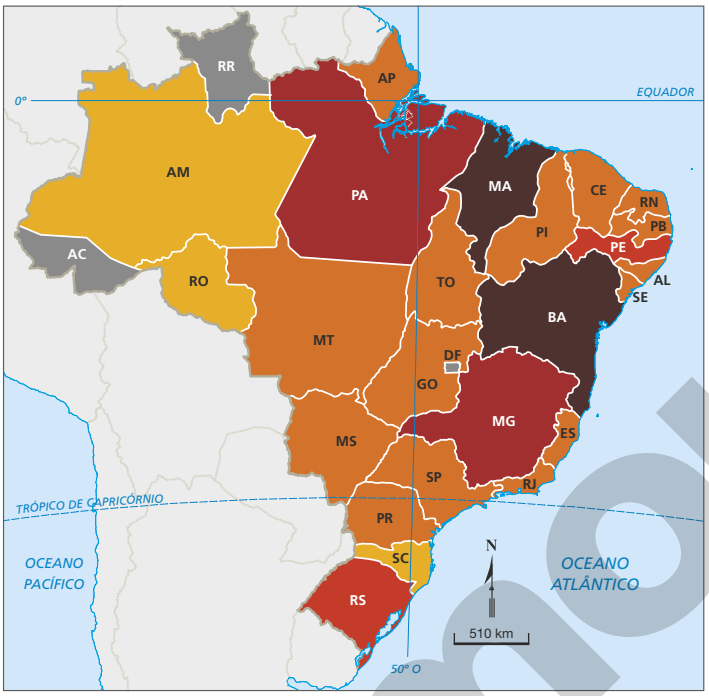
O que você sabe sobre comunidades quilombolas? Por que a história e a vivência de homens, mulheres, adolescentes e crianças pertencentes a essas comunidades são importantes? Nestas atividades, você vai conhecer alguns dados sobre comunidades quilombolas, que estão presentes em quase todos os estados brasileiros, e pesquisar informações sobre elas que possam ajudar na elaboração do evento na escola, caso a turma opte por explorar essa temática. Além disso, aprender um pouco mais sobre essas populações vai ajudar você a entender quais são suas principais demandas sociais e a refletir mais profundamente sobre a proposta do projeto, ainda que este não seja o tema escolhido pela turma.

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

Richmond

**1** Observem o mapa e as informações a seguir sobre as comunidades quilombolas reconhecidas no Brasil e discutam as questões abaixo.

## Número de Comunidades Remanescentes de Quilombos por Estado




| | |
|---|---|
| MA | 816 |
| BA | 811 |
| MG | 388 |
| PA | 261 |
| PE | 195 |
| RS | 137 |
| PI | 88 |
| MT | 78 |
| AL | 69 |
| GO | 64 |
| SP | 56 |
| CE | 50 |
| TO | 45 |
| AP | 44 |
| ES | 42 |
| PB | 42 |
| RJ | 41 |
| PR | 38 |
| SE | 37 |
| RN | 30 |
| MS | 22 |
| SC | 16 |
| AM | 8 |
| RO | 8 |
| AC | 0 |
| DF | 0 |
| RR | 0 |

ANDERSON DE ANDRADE PIMENTEL

Fonte: Fundação Cultural Palmares, 2019. Disponível em: <http://www.palmares.gov.br/?page_id=37551>. Acesso em: 13 jan. 2020.

a Com base nos dados acima, respondam: em qual região do país há o maior número de comunidades quilombolas? Resposta esperada: na região nordeste. **Objetivos:** identificar informações explícitas no texto (compreensão seletiva); aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

b Por que vocês acham que há estados com muitas comunidades quilombolas e outros com poucas ou nenhuma? Discutam o assunto e compartilhem suas opiniões com a turma. Resposta pessoal. Resposta possível: por motivos ligados à história do Brasil colonial e aos locais com maior população escravizada. **Objetivos:** levantar hipóteses; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

c As comunidades registradas no mapa são reconhecidas oficialmente pela Fundação Cultural Palmares (FCP), conforme determina o Decreto 4.887/2003. Em sua opinião, qual é a importância desse procedimento de certificação das comunidades remanescentes de quilombos? Justifiquem. Resposta pessoal. Resposta esperada: a certificação serve para reconhecer e valorizar o papel dessas comunidades para a sociedade brasileira, além de ampliar seu acesso a políticas públicas diversas.

d Além dos dados apresentados no mapa, o que vocês sabem sobre os quilombos? Resposta pessoal. **Objetivo:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do texto e do projeto. **Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do texto e do projeto.

**2** Leiam os seguintes fragmentos de um verbete de dicionário especializado e de um livro de história. Em seguida, discutam as questões.

**QUILOMBO**. Palavra de origem banto que, durante a escravidão no Brasil, significou ajuntamento de escravos fugidos. Existiram inúmeros quilombos durante o período escravista, sendo o mais famoso a República de Palmares (V.), que existiu durante o século XVII ou possivelmente no final do XVI (Alves Filho, 1988), na região que pertence hoje ao território do estado de Alagoas, mas que, no tempo de sua existência, fazia parte da capitania de Pernambuco. É oportuno esclarecer que somente a partir do século XVII é que o ajuntamento de negros fugidos passou a ser denominado quilombo. Antes eram conhecidos por mucambos (V.). Na história da escravidão no Brasil, os quilombos exerceram um importantíssimo papel de resistência e contribuíram para desgastar social e economicamente o sistema escravista, proporcionando a sua consequente substituição pelo trabalho livre.

AMANDA MIYUKI

MOURA, C. *Dicionário da escravidão negra no Brasil*. São Paulo: Edusp, 2004. p. 335.

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

Richmond

"Os quilombos, também conhecidos como mocambos, eram comunidades formadas por escravos fugidos. Nessas comunidades, os escravos refaziam suas vidas à margem do cativeiro. Lá, construíram famílias, estabeleciam laços de amizade, plantavam, criavam animais e chegavam a comercializar com povos indígenas que habitavam as redondezas ou então com os vilarejos próximos."

KARINA DE SÁ COSTA

SANTOS, Y. L. *História da África e do Brasil afrodescendente.* Rio de Janeiro: Pallas, 2017. p. 224.

a Ao ler os textos, vocês aprenderam algo sobre os quilombos que ainda não sabiam?
Resposta pessoal. **Objetivos:** comprovar hipóteses; compreender globalmente os textos.

b Por que se pode dizer que os quilombos não eram comunidades isoladas? **2b** Resposta possível: porque muitos estabeleceram relações comerciais para além de suas fronteiras, principalmente com povos indígenas e vilarejos próximos. **Objetivo:** identificar informações específicas nos textos (compreensão detalhada).

c Que contribuições os quilombos deram ao processo de abolição da escravatura?

d Na opinião de vocês, como as atuais comunidades remanescentes dos quilombos podem contribuir com a sociedade brasileira? **2d** Resposta pessoal. **Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do texto e do projeto.
**2c** Resposta esperada: os quilombos exerceram um papel de resistência negra à escravidão e colaboraram para o desgaste social e econômico do sistema escravista brasileiro, provocando a sua consequente substituição pelo trabalho livre. **Objetivo:** identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada).

**3** Observem o título dos poemas na **questão 4**, de autoria dos brasileiros negros José Carlos Limeira e Conceição Evaristo, cujas obras abordam a valorização da negritude e da identidade, história e cultura africana e afrodescendente em nosso país. Antes de fazerem a leitura dos poemas, respondam às questões abaixo. **Objetivo:** formular hipóteses sobre os textos.

a Em qual poema há denúncia da condição social da população feminina de afrodescendentes no Brasil? II

b Qual poema retoma elementos de resistência da história do povo negro brasileiro? I

**4** Leia os poemas abaixo com o seguinte objetivo:

- observar aspectos da história da população negra no Brasil.

I

**Memórias I**

*Queria ver você negro*
*Negro queria te ver*
*Se Palmares ainda vivesse*
*Em Palmares queria viver.*

O gosto da liberdade sentido, cravado
no peito
Correr, sentir os campos ter a vida
Angola Janga
Terra de negros livres
Ali toda vida
Toda raça, raiva, vontade
África
África (tão subitamente roubada)
Sonhos (tão subitamente
assassinados)
Liberdade (tão subitamente trocada
pela escravidão)

KARINA DE SÁ COSTA

LIMEIRA, J. C. Quilombos. Para Abdias do Nascimento e Lélia Gonzalez (*in memoriam*). *Repertório*, Salvador, n. 17, 2011. p. 195.

II

**Vozes-Mulheres**

A voz de minha bisavó
ecoou criança
nos porões do navio.
Ecoou lamentos
de uma infância perdida.

A voz de minha avó
ecoou obediência
aos brancos-donos de tudo.

A voz de minha mãe
ecoou baixinho revolta
no fundo das cozinhas alheias
debaixo das trouxas
roupagens sujas dos brancos
pelo caminho empoeirado
rumo à favela.

A minha voz ainda
ecoa versos perplexos
com rimas de sangue
e
fome.
[...]

KARINA DE SÁ COSTA

EVARISTO, C. *Poemas da recordação e outros movimentos.* Rio de Janeiro: Malê, 2017. p. 10.

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

Richmond

**5** Discutam as seguintes questões sobre os poemas da **questão 4**.

a Que relação pode ser estabelecida entre os dois poemas que vocês acabaram de ler? Compartilhem suas ideias com a turma.
Resposta esperada: ambos abordam temas relacionados aos negros escravizados no Brasil, enfocando o desejo de liberdade (poema I) e o sofrimento da mulher (poema II). **Objetivos:** identificar relações de interdiscursividade; compreender globalmente os textos; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

b Que sentido é atribuído a Palmares no texto I?
**5b** Resposta esperada: o sentido de liberdade. **Objetivo:** refletir sobre o sentido de palavra no texto.

c Que indicações de desigualdade racial na sociedade brasileira são encontradas nos poemas? Justifiquem.
Resposta esperada: o poema I evidencia os sonhos assassinados e a liberdade transformada em escravidão; o poema II mostra o negro como escravizado e em posição de subserviência. **Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do texto.

d Em qual poema é possível identificar o resgate de laços que unem a população negra aos quilombos? Justifiquem com versos do poema.
Resposta esperada: no poema I. "Se Palmares ainda vivesse/Em Palmares queria viver". **Objetivo:** identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada).

e Que verbo utilizado no poema II expressa uma conexão com a ancestralidade, ao manter viva a memória da luta de mulheres negras por gerações?
Resposta esperada: o verbo "ecoar". **Objetivo:** refletir sobre o sentido de palavra no texto.

f Vocês gostaram dos poemas? Por quê? Eles estabelecem alguma conexão com a história pessoal de vocês? Justifiquem.
Resposta pessoal. **Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema dos textos e relacioná-lo com a experiência pessoal; fruir e apreciar esteticamente manifestações artísticas e culturais.

**6** **Considerando o que vocês discutiram até aqui, façam uma roda de conversa para refletir sobre as seguintes questões. Não se esqueçam de argumentar com respeito às posições dos colegas.**
Resposta pessoal. **Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema do projeto; elaborar argumentos para defender uma posição.

a Por que as comunidades quilombolas são consideradas, por algumas pessoas, como parte apenas do passado do Brasil, embora continuem vivas e atuantes em nossa sociedade? Justifiquem.

b Vocês concordam que estudar sobre essas comunidades na escola ajuda a sensibilizar os estudantes sobre o papel delas em nossa sociedade e a reconhecer a formação multiétnica de nosso país? Por quê?

c Levando em conta tudo o que foi discutido sobre os quilombos, o que vocês mais gostaram de aprender sobre essas comunidades tradicionais?

d De que maneira as questões discutidas podem ajudar na preparação do projeto que vocês estão elaborando?

e Façam postagens nas redes sociais ou cartazes para colocar na escola anunciando o evento com algumas informações que vocês conheçam sobre a história e a cultura dos afrodescendentes e dos povos originários do Brasil, bem como sobre a importância do diálogo entre as diferentes culturas presentes na sociedade brasileira. Não se esqueçam de confirmar, em fontes confiáveis, as informações que serão divulgadas.

## Materiais

Para fazer as postagens nas redes sociais:
- aplicativos de redes sociais;
- celular, *tablet* ou computador com acesso à internet.

Para fazer os cartazes:
- cartolina ou papel pardo;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- lápis ou caneta esferográfica.

Agora, que tal visitarem alguma comunidade tradicional ou espaço destinado a manifestações de um bem cultural imaterial da sua região? Conversem com os professores sobre a possibilidade de conhecerem mais de perto como vive essa população ou entenderem a importância desse patrimônio cultural. Há transporte disponível em sua escola? Caso o deslocamento não seja possível, convidem um integrante de alguma comunidade da região ou alguém que esteja envolvido com um bem cultural imaterial para ir até sua escola conversar com vocês. Programem-se com antecedência para receber bem o convidado. Durante o encontro, façam perguntas e tomem nota das principais informações obtidas. Certamente esta será uma experiência bastante enriquecedora e vocês poderão entender melhor como essas manifestações são fundamentais para a constituição da identidade brasileira.

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

Richmond

## Pensando e realizando 3

Além de indígenas e quilombolas, você viu na seção **Pensando e conversando 2** (**Etapa 2**) que um decreto brasileiro menciona outros 26 povos e comunidades tradicionais, tais como ciganos, extrativistas, caiçaras, ribeirinhos e caboclos. Nestas atividades, você vai conhecer um pouco mais sobre esses povos e comunidades e refletir sobre eles, sua importância na sociedade brasileira e os problemas que enfrentam atualmente. Continue pesquisando mais informações em fontes confiáveis e tome nota do que considerar relevante. Isso vai ajudar na elaboração do evento na escola.

**1** Discutam as seguintes questões sobre os povos e as comunidades tradicionais.

Resposta pessoal. **Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do projeto.

**a** Que tipo de dificuldades vocês acreditam que essas populações enfrentam atualmente no seu cotidiano? Seriam as mesmas vividas pelos demais brasileiros? Por quê?

**b** Alguns desses povos e comunidades têm seus direitos ameaçados. Quais direitos vocês imaginam que estariam em risco? Quem os ameaçaria e por quê?

**c** Quais são as consequências dessas ameaças ao modo de vida desses povos e comunidades tradicionais?

**2** Observem as imagens da comunidade ribeirinha do Catalão, no município de Iranduba, Amazonas. **Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do projeto.

I

ERNESTO REGHRAN/PULSAR IMAGENS

vista aérea

II

ACERVO DOS AUTORES

escola municipal

III

ACERVO DOS AUTORES

residências

**a** Onde estão localizadas as construções dessa comunidade ribeirinha? Qual é a principal característica delas?

Resposta esperada: sobre a água; elas parecem ser construções flutuantes.

**b** Como vocês acham que é a vida cotidiana nessa comunidade em relação aos aspectos abaixo?

Resposta pessoal.

I Água, luz e esgoto.
II Compras.
III Estudo e trabalho.
IV Lazer.
V Locomoção.
VI Moradia.

**c** Que dificuldades as pessoas dessa comunidade devem enfrentar? Justifiquem. Resposta pessoal.

**d** Vocês conhecem algo sobre as comunidades ribeirinhas? Em caso afirmativo, expliquem aos colegas. Em caso negativo, verifiquem se outra dupla conhece ou pesquisem em fontes confiáveis. Resposta pessoal.

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

Richmond

**3** Leiam estes depoimentos, extraídos de um documento sobre os direitos dos povos e comunidades tradicionais. Em seguida, respondam às questões propostas.

**1º depoimento**

"Não tem água, não tem luz, não tem saneamento. [...] Perdemos nossos territórios, nossas famílias foram dispersadas para áreas urbanas, a nossa cultura vem sendo perdida dia a dia. Essa é a minha revolta."

Gemany dos Santos (Caiçara, moradora tradicional do bairro do Guaraú, Peruíbe – SP)

**2º depoimento**

"Quem sabe realmente de sustentabilidade é o povo tradicional que sempre viveu ali, que sabe da época da reprodução da flora e da fauna, da época da lua."

Cleide de Assis Ribeiro (Caiçara, moradora da comunidade tradicional do Guaraú)

**3º depoimento**

"Hoje nossa cultura está acabando. Estamos sendo enterrados vivos culturalmente."

Ciro Xavier Martins (Caiçara, ex-morador da Cachoeira do Guilherme, Iguape, atualmente morador do Guaraú, Peruíbe)

AMANDA MIYUKI

VERSOLATO, F.; GOMES, M. J. M. (Coords.). *Direito dos povos e comunidades tradicionais em territórios protegidos*. São Paulo: Instituto Pólis, 2016. p. 28, 29, 34. (Caderno Temático, 6).

**a** Considerando o assunto tratado nos três depoimentos, indique quais abordam os seguintes aspectos:
**Objetivos:** compreender globalmente os textos; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

I Êxodo forçado de populações caiçaras por conta da privação de direitos fundamentais básicos à sua sobrevivência. 1º depoimento

II Preocupação com a manutenção das manifestações culturais e dos modos de vida tradicionais no interior de comunidades étnico-culturais. 1º depoimento, 3º depoimento

III Ênfase na defesa e na promoção da conservação do meio ambiente e no desenvolvimento sustentável no interior das comunidades caiçaras. 2º depoimento

**b** Considerando o 2º depoimento, de que modo vocês acham que essas populações tradicionais contribuem para a preservação ambiental? Justifiquem.

**c** Escolham a opção que pode ser comprovada por um dos depoimentos lidos. Justifiquem a resposta com um trecho extraído desse depoimento.

I A desapropriação de terras em comunidades tradicionais afeta diretamente a manutenção dos modos de vida dessas populações. X Resposta esperada: "Perdemos nossos territórios, nossas famílias foram dispersadas para áreas urbanas, a nossa cultura vem sendo perdida dia a dia." **Objetivos:** compreender globalmente o texto; fazer inferência; refletir criticamente sobre o tema do texto.

II A presença de famílias caiçaras em áreas urbanas tem sido exclusivamente motivada por melhores oportunidades de vida nessas regiões.

III As comunidades tradicionais caiçaras lutam pela garantia do direito à proteção de seus modos de vida no interior de unidades de conservação.

**3b** Resposta pessoal. Resposta possível: elas fazem uso das riquezas naturais de maneira sustentável, respeitando a oferta dos mais diversos recursos encontrados na natureza e entendendo que a conservação desses recursos faz parte de sua subsistência e, portanto, da manutenção de todas as formas de vida. **Objetivos:** compreender globalmente o texto; fazer inferência; refletir criticamente sobre o tema do texto.

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

Richmond

**4** Analisem os depoimentos de pescadoras artesanais do Açude Público Cocorobó, no município de Canudos, Bahia. Em seguida, respondam às questões propostas.

### Ser pescador...

"A pescaria pra mim é muito importante, pois não tenho salário e tenho que pescar pra sustentar meus cinco filhos." **Raimunda**

"Ser pescador é a nossa vida. É viver numa situação difícil, com falta de investimentos e de organização, mas é o que a gente sabe fazer." **Erinalda**

"O pescador do açude público de Cocorobó é uma raça que tá em extinção. Tem poucos dos nossos filhos que quer ser pescador." **Carmozita**

"Os filho da gente vê a vida sofrida que a gente leva, quem vai querê? Eu mesma criei meus filhos na pesca. Ser pescadora é muito importante, porque eu vivo da pescaria, não tenho salário. É o jeito que eu sobrevivo." **Eulita**

AMANDA MIYUKI

ALMEIDA, A. W. B. et al. (Coord.) *Nova cartografia social dos povos e comunidades tradicionais do Brasil: pescadores e pescadoras artesanais do Açude Público Cocorobó*: mostrando sua cara e seus problemas. Canudos: Casa 8 Design/UEA Edições, 2009. p. 3.

**4a** Resposta esperada: é algo muito importante, pois é a vida delas, o seu meio de sustento e o que sabem fazer. **Objetivo:** identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada).

**a** O que é ser pescador, segundo o depoimento de membros da comunidade de pescadores artesanais?

**b** Que relação os filhos das pescadoras têm com a pesca? Resposta esperada: embora tenham sido criados em meio à pesca e sustentados graças a ela, muitos não desejam seguir a profissão de seus pais em função das dificuldades enfrentadas por eles. **Objetivo:** identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada).

**c** Na opinião de vocês, qual é a importância de conhecer a vida dos povos e das comunidades tradicionais por meio de membros desses grupos, e não de outras pessoas falando sobre eles? Resposta pessoal. **Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do texto.

**5** Analisem o depoimento de adolescentes de uma comunidade tradicional ribeirinha no Baixo Tocantins (Pará) sobre atividades de lazer e façam o solicitado.

"O que a gente faz é jogar bola, quando não é na praia é no campo de terra. A única coisa que a gente tem de cultura, temos o grupo chamado JOMEC, que reúne jovens de seis comunidades, e nós trabalhamos na apresentação de teatro. Nós temos a participação de 60 jovens, que se reúnem basicamente no barracão comunitário do Jaituba – é um dos maiores, e dá para se apresentar bacana. Mas nós nos reunimos pelo nosso esforço. Esse mês marcamos um encontro, uma reunião, com toda a juventude lá para nós fazermos um bingo. Por quê? Porque nós temos a vontade, mas não temos a parte financeira que é tão importante para nós trafegarmos de um lado pro outro, para nós comprar veste para gente que não tem e algo mais que falte, isso é o básico." (Juciclei, Oficina PNCSA, 18/19.01.2008)

AMANDA MIYUKI

PROJETO NOVA CARTOGRAFIA SOCIAL DA AMAZÔNIA (PNCSA). *Jovens de comunidades tradicionais do Baixo Tocantins:* Cametá, Limoeiro do Ajuru, Igarapé Miri, Mocajuba. vol. 2, 2008. p. 4.

**a** Completem no caderno as seguintes frases sobre o texto. **Objetivo:** identificar informações explícitas no texto (compreensão seletiva).

I A principal atividade de lazer dos jovens da comunidade é jogar bola.

II A única atividade cultural que permite a integração entre os jovens da comunidade é o teatro.

**b** Os jovens dessa comunidade recebem investimentos para desenvolver suas atividades culturais? Comentem e exemplifiquem com um fragmento do texto. Resposta esperada: não. O desenvolvimento das atividades esportivas e culturais é fruto do esforço coletivo dos jovens: "[...] nós nos reunimos pelo nosso esforço. Esse mês marcamos um encontro, uma reunião, com toda a juventude lá para nós fazermos um bingo. Por quê? Porque nós temos a vontade, mas não temos a parte financeira, que é tão importante para nós [...]". **Objetivo:** identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada).

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

Richmond

**6** Façam uma roda de conversa com toda a turma para discutir as seguintes questões, argumentando e trocando ideias respeitosamente com os colegas. Resposta pessoal. **Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema do texto e do projeto; elaborar argumentos para defender uma posição.

a Em que aspectos as atividades de lazer praticadas pelos jovens na comunidade mencionada na **questão 5** se assemelham às atividades que vocês praticam?

b Qual é a importância do esporte e das atividades culturais na formação dos jovens?

c Quais atividades culturais vocês geralmente praticam em sua escola? Que outras gostariam de praticar?

d Vocês acham importante abordar, no evento que estão organizando, as dificuldades enfrentadas pelos jovens dos povos e das comunidades tradicionais? Por quê?

O que vocês acharam mais interessante sobre os povos e as comunidades tradicionais? O que mais chamou a atenção de vocês sobre a maneira como eles vivem? Vocês consideram importante abordar, além das características da vida desses povos, as dificuldades que eles enfrentam? Não se esqueçam de tomar nota das informações que considerarem mais relevantes, pois elas irão ajudar na elaboração do projeto. Conversem com os colegas da turma sobre os principais pontos discutidos para que vocês decidam coletivamente a maneira mais produtiva e enriquecedora de abordar essa temática na instalação e nas *performances* que irão produzir.

## Pensando e realizando 4

Você já parou para pensar que a escola é um lugar que deve respirar arte e cultura? Como você imagina o espaço físico da sua escola sendo ocupado com manifestações das culturas tradicionais? Nestas atividades, você terá acesso a duas formas bastante particulares de produzir experiências estéticas, lúdicas e reflexivas na escola por meio da arte. Reflita sobre como elas podem ser aperfeiçoadas e utilizadas para representar os povos e as comunidades tradicionais ou as manifestações da cultura popular de sua região.

**1** Discutam as seguintes questões. Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o tema do projeto.

a Relembrem o que vocês aprenderam e debateram sobre instalações e *performances* nas **Etapas 1** e **2**. Conversem com outras duplas, caso considerem necessário.

b Quais espaços físicos de sua escola poderão ser ocupados no evento? Como eles podem ser utilizados?

c Além da pesquisa sobre o povo, a comunidade ou o bem cultural imaterial que vocês vão enfocar, o que vocês pensaram sobre o planejamento da instalação e das *performances*?

**2** Analisem as imagens de duas instalações montadas em espaços públicos. Em seguida, respondam às perguntas. Resposta pessoal.

I

TOMASZ MAREK KULESZA/ SHUTTERSTOCK

Art installations made of waste by artist during event "Where does it go?" near Chakkarpur-Wazirabad Bundh, Gurgaon, India, March 5, 2019.

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

Richmond

II

PAULE ZUPPANI/PULSAR IMAGENS

Instalação artística com chinelos e televisores na Praia da Enseada, São Francisco do Sul (SC), Brasil, março de 2014.

a Como vocês interpretam essas obras?
**Objetivos:** identificar características de práticas artísticas; fruir e apreciar esteticamente manifestações artísticas e culturais; apropriar-se do patrimônio artístico e cultural de diferentes tempos e lugares.

b Que materiais foram utilizados na elaboração da instalação da imagem I? Justifiquem.
Resposta possível: materiais descartáveis, como se pode verificar pelo uso do termo em inglês "*made of waste*" na legenda. **Objetivo:** identificar características de práticas artísticas.

c Como vocês imaginam que os artistas organizaram os espaços e os materiais para montar essas instalações?
**Objetivo:** identificar características de práticas artísticas.

d Que relação vocês acham que existe entre o uso dos chinelos e dos televisores na imagem II? Comentem.
**Objetivos:** fazer inferências; refletir sobre práticas artísticas.

e Por que vocês acham que os artistas escolheram espaços públicos para a montagem e exposição das obras?
**Objetivos:** fazer inferências; refletir sobre práticas artísticas.

**3** Agora leiam este verbete em inglês sobre a instalação como expressão da arte contemporânea. Em seguida, respondam às perguntas e façam o solicitado.

### Installation

Installation, which became an art form in the twentieth century, is the presentation by an artist of familiar objects in a new setting or the construction of large-scale sculpture in the open air. The structure can be so complex and large that it needs to be installed or built on site, rather than transported from a studio. Some installations are created on a smaller scale, maybe in a location such as a wood or field. The idea of installing something familiar is not new: in 1938 Marcel Duchamp installed 1,200 bags of coal in a gallery. An installation can be a whole room or an environment created to be visited by the public.

AMANDA MIYUKI

BARNES, R. *The Questions Dictionary of Art*. Birmingham: The Questions Publishing Company, 2002.

**3a** Resposta esperada: no século XX. **Objetivos:** identificar informações explícitas no texto (compreensão seletiva); relacionar as práticas artísticas ao processo histórico do momento de sua elaboração.

a De acordo com o verbete, quando a instalação se tornou uma forma de expressão artística?

b No que diz respeito ao tipo de material geralmente utilizado para criar o conceito da obra, qual é o melhor sentido do termo "*familiar objects*" no texto?
**Objetivos:** identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada); inferir o sentido de uma expressão no texto.

I Objetos de família.
II Objetos conhecidos. X
III Objetos de uso pessoal.

c O verbete apresenta duas formas específicas de criar instalações. Quais são elas?
**3c** Resposta esperada: a apresentação de objetos conhecidos em um novo cenário ou a montagem de esculturas de grande porte ao ar livre. **Objetivos:** identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada); identificar características de práticas artísticas.

d Por que, em algumas circunstâncias, não é recomendável montar a instalação em um espaço de criação antes de transportá-la para o ambiente definitivo?
Resposta possível: porque instalações formadas por estruturas grandes e complexas podem ser difíceis de serem transportadas já montadas. **Objetivos:** compreender globalmente o texto; identificar características de práticas artísticas.

e Que fragmento do texto apresenta informações que comprovam que instalar materiais comuns para criar um efeito artístico não é algo criado recentemente?
Resposta esperada: o fragmento é "*The idea of installing something familiar is not new: in 1938 Marcel Duchamp installed 1,200 bags of coal in a gallery*".
**Objetivos:** identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada); identificar características de práticas artísticas.

f Procurem na internet ou em livros de arte a instalação mencionada no verbete, apreciem-na e depois conversem sobre ela (impressões, momento em que foi produzida, informações interessantes etc.).
Resposta pessoal. **Objetivos:** apropriar-se do patrimônio artístico e cultural de diferentes tempos e lugares; fruir e apreciar esteticamente manifestações artísticas e culturais; relacionar as práticas artísticas ao processo histórico do momento de sua elaboração.

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

Richmond

**4** Agora, observem a imagem abaixo. Em seguida, respondam às questões.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio sobre o gênero *performance*; refletir sobre práticas artísticas.

© ABRAMOVIĆ, MARINA/AUTVIS, BRASIL, 2020. FOTO: BIBIPHOTO/SHUTTERSTOCK

Serbian performance artist, writer and art filmmaker Marina Abramović gestures during open press conference in Belgrade, Serbia, September 21, 2019.

**a** O que vocês veem na imagem?

**b** Como o espaço foi organizado para o desenvolvimento da *performance*?

**c** Que conceito vocês acham que essa *performance* expressa? Comentem.

**d** Que nome vocês dariam para esse ato performático? Por quê?

**4b** Resposta possível: o espaço foi organizado de modo a dar destaque à mulher sentada e à cadeira vazia, que estão na parte centralizada e iluminada do espaço, sem outros objetos em volta, e à imagem em segundo plano, que sobressai porque o fundo está escuro.

**5** Leiam um fragmento de texto sobre a *performance* como forma de arte contemporânea escrito por uma especialista em arte e retirado de um *site* educativo. Em seguida, respondam às perguntas propostas.

# Performance Art

**1960s-Present**

[…]

**What Are the Characteristics of Performance Art?**

- Performance Art is live.
- Performance Art has no rules or guidelines. It is art because the artist says it is art. It is experimental.
- Performance Art is not for sale. It may, however, sell admission tickets and film rights.
- Performance Art may be comprised of painting or sculpture (or both), dialogue, poetry, music, dance, opera, film footage, turned on television sets, laser lights, live animals and fire. Or all of the above. There are as many variables as there are artists.
- Performance Art is a legitimate artistic movement. It has longevity (some performance artists, in fact, have rather large bodies of work) and is a degreed course of study in many post-secondary institutions.

[…]

- Performance Art is closely related to Conceptual Art. Both Fluxus and Body Art are types of Performance Art.
- Performance Art may be entertaining, amusing, shocking or horrifying. No matter which adjective applies, it is meant to be *memorable*.

Disponível em: <https://www.vangoghgenova.it/performance-art-history-basics.html>. Acesso em: 26 out. 2020.

Richmond

REPRODUÇÃO

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

**a** Indiquem se as seguintes características da *performance* como expressão artística são verdadeiras (V) ou falsas (F). Para as opções falsas, justifiquem com trechos do texto.

**Objetivos:** identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada); identificar características de práticas artísticas.

I Apresenta caráter experimental. V

II Caracteriza-se por intervenções realizadas ao vivo. V

III Define-se por diretrizes específicas no campo da arte. F – "Performance Art has no rules or guidelines."

IV É uma forma de expressão artística que surgiu nos anos 1960. V

V Objetiva permitir o acesso à arte por meio da comercialização das obras. F – "Performance Art is not for sale."

**b** De acordo com o texto, quais aspectos contribuem para tornar a *performance* um movimento de arte legítimo?

**c** Segundo a perspectiva do texto, qual dos termos abaixo melhor sintetiza a experiência do público com a *performance*? Por quê?

**Objetivos:** compreender globalmente o texto; refletir sobre o sentido de palavra no texto e de práticas artísticas.

I Amusing.

II Shocking.

III Memorable. X

IV Experimental.

**5b** Resposta esperada: sua longevidade no campo da arte e o fato de a *performance* ser estudada em muitas instituições de ensino superior. **Objetivos:** identificar informações específicas no texto (compreensão detalhada); identificar características de práticas artísticas.

**d** Escolham as práticas artísticas que, de acordo com o texto, podem ser incorporadas a uma *performance*.

**Objetivos:** identificar informações explícitas no texto (compreensão seletiva); identificar características de práticas artísticas.

I Arquitetura.

II Artes digitais.

III Audiovisual. X

IV Dança. X

V Escultura. X

VI Fotografia.

VII Literatura. X

VIII Música. X

IX Ópera. X

X Pintura. X

XI Teatro. X

**6** Leiam este fragmento, extraído de um artigo sobre um ato performático realizado em uma escola da Rede Municipal de Ensino de Belo Horizonte (MG), e discutam as seguintes questões.

> [...] Os trabalhos artísticos que têm o corpo como suporte demandam pensar o espaço escolar de maneira diferenciada. É preciso pensar quais são os espaços disponíveis para esse tipo de prática, assim como a ressignificação desses espaços. [...]

AMANDA MIYUKI

SANTOS, I. F. A *performance* na escola: evidenciando limites e possibilidades. *Revista Nupeart*, vol. 17, 2017. p. 20.

**6a** Resposta esperada: o corpo é suporte. **Objetivos:** identificar informação explícita no texto (compreensão seletiva); identificar características de práticas artísticas.

**a** De acordo com o fragmento que vocês acabaram de ler, qual é o papel do corpo na *performance*?

**b** De que maneira experimentações artísticas com o corpo se relacionam com o espaço físico da escola?

**c** Ainda em relação ao espaço físico, o que é preciso ter em mente ao realizar uma *performance* na escola?

**d** Escolham os itens que estão de acordo com o fragmento sobre *performance*:

I Potencializa a aproximação entre público e arte.

II Trabalha experimentações de arte espaço-corporal. X

III Independe do espaço físico para expressão artística.

IV Dialoga com formas tradicionais de expressão cênica.

V Utiliza o corpo como um elemento central no processo criativo. X

**6b** Resposta esperada: experimentações artísticas com o corpo podem ressignificar o espaço escolar. **Objetivos:** identificar informações explícitas no texto (compreensão seletiva); identificar características de práticas artísticas.

**6c** Resposta possível: é preciso considerar quais são os espaços disponíveis para esse tipo de prática. **Objetivos:** identificar informações explícitas no texto (compreensão seletiva); identificar características de práticas artísticas.

**6d Objetivos:** identificar características composicionais do gênero *performance*; identificar características de práticas artísticas.

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

Richmond

**7** Levando em conta o que foi discutido nas questões anteriores, reflitam sobre as seguintes perguntas. Resposta pessoal.

**a** Como a instalação e a *performance* podem ressignificar o espaço da sua escola?
**Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema do projeto e relacioná-lo com o contexto do estudante; refletir sobre práticas artísticas.

**b** Que manifestação mais se aproxima do seu gosto pessoal, a instalação ou a *performance*? Por quê?
**Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema do projeto e relacioná-lo com a experiência pessoal; fruir e apreciar esteticamente manifestações artísticas e culturais.

**c** Quais dos aspectos abaixo vocês relacionariam a essas manifestações? Por quê?
**Objetivos:** refletir e aprofundar conhecimento sobre o tema do texto; refletir sobre práticas artísticas.

I Permitem uma experiência estética.

II Transformam o espaço físico de maneira conceitual.

III Incorporam objetos que imprimem um caráter lúdico.

IV Desenvolvem a sensibilidade do espectador de forma interativa.

V Estabelecem um diálogo entre o trabalho artístico e o espectador.

Com tudo o que foi discutido até aqui, já é possível começar a produção da instalação? Não deixem de considerar os espaços disponíveis na escola para a realização do projeto. Lembrem-se de que instalações são expressões da arte contemporânea que ressignificam lugares. Uma boa dica é conversar com o professor de Arte para ajudá-los, por exemplo, a trabalharem com essas expressões artísticas, fazendo uso adequado do espaço e dos recursos e materiais disponíveis.

## Pensando e realizando 5

Agora, que tal explorar o seu corpo para desenvolver a *performance* que seu grupo irá apresentar? Você já parou para pensar em como a Educação Física pode contribuir para o desenvolvimento desse tipo de expressão artística? Sim, isso é possível! Converse com o professor de Educação Física e peça ajuda para melhor exercitar seus movimentos e sua linguagem corporal nas atividades que você desenvolverá a seguir para adquirir a conscientização corporal necessária para o projeto que será apresentado. Estas atividades devem ser feitas na quadra ou no pátio.

**1** Observem como o corpo se comporta executando, colaborativamente, os movimentos corporais a seguir. Depois, respondam à pergunta. **Objetivo:** vivenciar práticas corporais.

**a** Posicionem-se um de frente para o outro e, de mãos dadas, tentem se sentar no chão. Permaneçam sentados por cinco minutos, com as costas em posição ereta, sem soltar as mãos. Tentem se levantar, ainda sem soltar as mãos e sem apoiar o braço ou o cotovelo no chão.

**b** Em pé, virem-se de costas um para o outro e tentem se sentar sem apoiar a mão no chão, mantendo as costas coladas nas do colega. Permaneçam sentados nessa posição por cinco minutos. Tentem se levantar, sem tocar a mão ou o cotovelo no chão. Apenas pressionem suas costas nas do colega para impulsionar o movimento do corpo até ambos ficarem completamente em pé.

**c** Como foi realizar esses movimentos em dupla? Do que dependia o sucesso deles? Expliquem.
Resposta pessoal.

**2** Em grupos de cinco estudantes, façam o solicitado. **Objetivo:** vivenciar práticas corporais; experimentar a criação em diferentes linguagens artísticas.

**a** Vocês sabem o que é uma coreografia? Já fizeram alguma? Em caso afirmativo, expliquem como foi. Em caso negativo, vejam se algum colega de outro grupo já fez. Resposta pessoal.

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

Richmond

b Vocês vão elaborar e ensaiar uma breve coreografia. Sigam as instruções.

- Escolham uma música.
- Elaborem os movimentos da seguinte maneira: cada passo da coreografia deve ser necessariamente criado por um de vocês, em sequência, e precisa ser harmônico com o movimento anterior, criado por um colega. Vocês devem elaborar pelo menos 20 movimentos, que podem se repetir ao longo da música.
- Harmonizem a coreografia, ou seja, verifiquem se todos os colegas estão realizando os movimentos da mesma forma.
- Ensaiem bastante e, no dia combinado, apresentem a coreografia para a turma.

c Como foi realizar esses movimentos em grupo? Do que dependia o sucesso da coreografia? Expliquem.
Resposta pessoal.

**3 Depois de vocês terem observado a importância da colaboração para executar movimentos corporais coletivos, chegou a hora de preparar a *performance* do seu grupo.**

**Objetivos:** vivenciar práticas corporais; experimentar a criação em diferentes linguagens artísticas.

a Decidam ou retomem o que haviam decidido sobre qual aspecto do povo ou da comunidade tradicional ou do bem cultural imaterial vocês vão abordar no evento. Por exemplo, se o evento fosse sobre a viola de cocho, vocês poderiam preparar uma mímica ao som desse instrumento, simulando seu modo de fazer artesanal, que é o que faz da viola de cocho um Patrimônio Cultural Brasileiro.

b Preparem a *performance*, lembrando que ela combina elementos de diversas artes, especialmente teatro, artes visuais e música.

c Decidam onde, exatamente, ela será realizada.

d Ensaiem a *performance* quantas vezes forem necessárias.

Tudo preparado para a realização da *performance*? Não se esqueçam do figurino e, se for o caso, dos objetos cenográficos. Seus maiores aliados nesta preparação são os professores de Arte e de Educação Física, que poderão ajudá-los no trabalho gestual e corporal, de modo que vocês tenham condições de utilizar o corpo como suporte para expressão artística. Definam todos os detalhes, por exemplo, se haverá alternância de movimentos pelos integrantes divididos dentro do grupo em duplas, trios etc. Estarão todos posicionados em um mesmo lugar ou distribuídos cenicamente em pontos estratégicos dentro do espaço delimitado para a intervenção? Discutam essas questões com o grupo para que a *performance* produza um efeito artístico significativo e harmônico.

## Etapa 5 Para não jogar conversa fora

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

Chegou o momento de concluir os trabalhos e organizar a instalação e as *performances* na escola! Reúna-se com seu grupo e fique atento às orientações.

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

Richmond

**1** Com as pesquisas já realizadas, os grupos definidos pela turma, a instalação e as *performances* preparadas, sigam o passo a passo abaixo para concluir a organização das atividades do evento.

**Objetivo:** elaborar o produto final do projeto.

**Passo 1:**

Revejam o tema e analisem o projeto da instalação e as *performances* para verificar se elas expressam o aspecto que vocês escolheram enfocar do povo ou da comunidade tradicional ou do bem cultural imaterial da sua região que será o tema do evento. Lembrem-se de que vocês deverão atuar sempre em equipe, trabalhando colaborativamente para o sucesso da atividade.

**Passo 2:**

Chequem os materiais que vocês irão utilizar para montar a instalação. Não se esqueçam de que, dependendo das dimensões da obra de arte, será melhor fazer sua montagem no espaço a ser definido pelo grupo para a intervenção artística, evitando problemas com o deslocamento. O professor de Arte poderá orientá-los neste momento. Considerem a possibilidade de utilizar, sempre que possível, materiais recicláveis.

**Passo 3:**

Visitem mais uma vez o espaço onde será montada a instalação e vejam se é apropriado ao que pretendem fazer. Acolham as observações dos professores, em especial o de Arte, e dividam as tarefas de montagem da instalação pela turma com equidade.

**Passo 4:**

Examinem o que o grupo planejou para a *performance*. Não se esqueçam de que ela é uma manifestação artística que combina elementos do teatro, das artes visuais e da música, entre outros. Também será necessário discutir com o grupo que conceito vocês pretendem expressar por meio desse ato performático, de que maneira cada integrante irá participar e como todos farão a alternância de movimentos. Discutam essas questões para que a *performance* produza um efeito artístico significativo.

**Passo 5:**

Confiram o espaço onde ocorrerá a *performance*, bem como o figurino, os acessórios e os eventuais objetos cenográficos que irão compor o conceito pretendido sobre o povo ou a comunidade tradicional ou o bem cultural imaterial. Mostrem suas escolhas ao professor de Arte e acolham as opiniões dele sobre a melhor forma de aproveitar os recursos e materiais disponíveis na composição da *performance*.

**Passo 6:**

Ensaiem a *performance* no espaço definido pelo grupo para a intervenção artística quantas vezes forem necessárias. É importante se apropriar do ambiente, explorando ao máximo as expressões da linguagem corporal (gesto, movimentação do corpo etc.) a partir de sua relação com o espaço físico onde a *performance* será desenvolvida. O professor de Educação Física poderá dar dicas sobre como utilizar o espaço de forma produtiva em sua relação artística com o trabalho gestual e corporal em diálogo na produção da *performance*.

**2** Com os trabalhos prontos, chegou a hora de apresentar a instalação e as *performances*. Sigam o passo a passo abaixo. **Objetivo:** elaborar o produto final do projeto.

**Passo 1:**

O local onde a instalação será montada já deve ter sido determinado pelo professor e reservado para a atividade com antecedência. Verifiquem se há alguma adaptação necessária, como a retirada de objetos do local ou o uso de extensões para ligar algum equipamento que será utilizado como recurso de apoio.

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

Richmond

**Passo 2:**

Chequem a luz do local se o ambiente for interno. Para realizar o evento ao ar livre, é fundamental conferir a previsão do tempo para ter certeza de que não haverá chuva.

**Passo 3:**

Negociem onde exatamente e em que ordem cada grupo irá apresentar sua *performance*. Considerem na decisão alguma necessidade do projeto a ser apresentado, como iluminação, tomadas, paredes etc.

**Passo 4:**

Divulguem o projeto! Vocês podem utilizar os murais da escola e também as redes sociais. Quanto maior a divulgação, maiores as chances de garantir um número considerável de espectadores, especialmente da comunidade externa, apreciando suas *performances* e interagindo com a intervenção artística produzida.

**Passo 5:**

Na véspera do evento, deixem tudo organizado na escola. E sejam pontuais no dia da apresentação da instalação e das *performances* para toda a comunidade.

Caso seja possível, peçam a colegas de outras turmas que filmem e fotografem a instalação e as *performances*. Assim vocês poderão divulgar o projeto posteriormente para quem não pôde comparecer ao evento, além de deixar um registro das obras de arte dos grupos.

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

## Etapa 6 Encerrando a conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

**1** Façam uma roda de conversa com toda a turma e com os professores participantes para uma autoavaliação coletiva do projeto desenvolvido. Reflitam sobre todos os acertos e também sobre os pontos que podem ser melhorados da próxima vez. Pensem no trabalho coletivo realizado e se a relação entre os colegas e entre os grupos foi respeitosa. Não se esqueçam de acolher com empatia e respeito as opiniões dos colegas. **Objetivo:** autoavaliar a participação no projeto.

**2** Sob a supervisão do professor, organizem uma enquete para verificar se a instalação e as *performances* foram bem recebidas pela comunidade escolar (estudantes, professores, funcionários). Reflitam sobre os resultados e verifiquem o que vocês podem melhorar no próximo projeto.
**Objetivos:** identificar e analisar a avaliação do projeto pela comunidade escolar.

Como posso compreender e valorizar a importância de povos e comunidades tradicionais e do patrimônio cultural imaterial da minha região?

Como vocês responderiam a essa questão, que foi o problema proposto inicialmente para ser discutido neste projeto?

Richmond

# Projeto 6

# É jogando que a gente se entende!

## Como os jogos podem nos ajudar a construir uma convivência mais harmoniosa?

**Produto final:** Dia da Escola Aberta a fim de compartilhar conhecimento e prática de diversos jogos
**Gêneros discursivos:** exposição oral, ficha de informação e regras de jogo
**Tema integrador:** mediação e intervenção sociocultural
**Tema desenvolvido:** jogos: história, regras e prática

ADRIANO KIRIHARA/PULSAR IMAGENS

DELFIM MARTINS/PULSAR IMAGENS

RUBENS CAVALLARI/FOLHAPRESS

**Videotutorial**

- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.

## Este projeto objetiva levar você a:

- organizar o Dia da Escola Aberta, com apresentações sobre a história e as regras de diversos jogos, seguidas de torneios de demonstração;
- mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas), a fim de participar de jogos e valorizá-los como manifestações culturais;
- conhecer-se, apreciar-se e cuidar da saúde física e emocional, reconhecendo as próprias emoções e as dos outros, negociando conflitos de forma empática, respeitosa e com autocrítica;
- argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis durante todo o processo de negociação e tomada de decisões, visando à produção das atividades do Dia da Escola Aberta;
- praticar a compreensão leitora de tira, meme, infográfico, artigo informativo, trecho de livro, cartaz, ficha de informação e regras de jogo, entre outros, e a produção de exposição oral, ficha de informação e regras de jogo.

Nos apêndices ao final do seu livro, você encontrará as competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular que serão desenvolvidas neste projeto, a justificativa da pertinência dos seus objetivos, assim como sugestões complementares para pesquisa ou consulta.

Richmond

# Etapa 1 Para começo de conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

Nesta etapa, você conhecerá o tema do projeto e começará a organizá-lo com a turma. Nas etapas seguintes, você realizará várias atividades e terá a oportunidade de refletir sobre diversos assuntos relacionados ao tema do projeto.

**1** Relacionem as colunas a seguir a fim de expressarem sua visão sobre cada jogo ou esporte. Em seguida, comparem as combinações e expliquem suas escolhas.

| | | |
|---|---|---|
| vôlei | competição | físico |
| damas | colaboração | mental |
| frescobol | competição e colaboração | físico e mental |
| tênis de mesa | | |

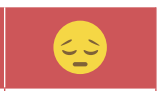
Resposta possível: vôlei: competição e colaboração/físico; damas: competição/mental; frescobol: colaboração/físico; tênis de mesa: competição e colaboração (no caso do jogo em duplas)/físico. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o tema do projeto.

**2** Conversem sobre seus jogos favoritos e sobre aqueles de que menos gostam. Justifiquem.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o tema do projeto.

**3** Há jogos a que vocês gostam de assistir e jogar? Há jogos a que vocês gostam de assistir, porém não gostam de jogar? Reproduzam a tabela a seguir no caderno e a preencham com jogos, de acordo com suas preferências. Depois discutam o assunto com colegas de outras duplas.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o tema do projeto.

| | | |  |
|---|---|---|---|
| Assistir | | | |
| Jogar | | | |

ISTOCKPHOTO

**4** O que é possível aprender com jogos? O que vocês já aprenderam com seus jogos favoritos? Discutam.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio sobre o tema do projeto; refletir sobre o tema do projeto e relacioná-lo ao seu contexto.

**5** Para iniciar a organização do projeto, criem uma pasta *on-line* que possa ser compartilhada com toda a turma e com o professor. Depois, reproduzam e preencham o quadro **Sobre a produção** em um documento. Por fim, salvem o documento na pasta compartilhada.

**Objetivo:** conhecer a proposta do projeto.

**Dica:** se o uso de computadores não for possível, façam um cartaz com as informações do quadro para ser afixado no mural da sala, em um espaço reservado para o projeto.

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

Richmond

## Sobre a produção

| | |
|---|---|
| Qual é o produto final? | Dia da Escola Aberta. |
| Quais são os gêneros discursivos? | Exposição oral, ficha de informação e regras de jogo. |
| Qual é o tema? | Jogos: história, regras e prática. |
| Qual é o objetivo? | Protagonizar a organização de um evento a fim de compartilhar o conhecimento e a fruição de diversos jogos, concebidos como manifestações culturais significativas e capazes de promover convivência harmoniosa. |
| A quem se dirige? | À comunidade escolar e à de seu entorno. |
| Onde será divulgado? | Na escola e na comunidade, por meio de cartazes e panfletos. |
| Quem participará? | Toda a turma, organizada em grupos. |
| Qual será a data de apresentação? | Resposta pessoal. |

## Materiais

Para fazer o arquivo:

- aplicativo ou plataforma de compartilhamento de documentos;
- computador, *tablet* ou celular com acesso à internet;
- programa de edição de texto.

Para fazer o cartaz:

- cartolina ou papel pardo;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- lápis ou caneta esferográfica;
- régua.

Consultem o quadro sempre que necessário, tanto para relembrarem os elementos do projeto quanto para completá-lo com informações que julguem necessárias. Não se esqueçam de que este é um trabalho coletivo, com a turma organizada em grupos. Haverá decisões que envolverão todos os participantes, enquanto outras dirão respeito apenas aos membros de cada grupo formado. O diálogo e o respeito aos colegas são fundamentais. Argumentem em favor de suas ideias sem desrespeitarem o posicionamento dos colegas.

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

Richmond

Etapa 2

# Conversando a gente se entende

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

## Pensando e conversando 1

Nestas atividades, você vai refletir sobre a temática de jogos por meio de textos verbo-visuais curtos e bem-humorados, como tiras e memes. Neste projeto, será possível refletir sobre as relações entre ética e humor. Aproveite para se organizar em grupos com seus colegas e começar a pensar nos jogos que serão apresentados e demonstrados por vocês no Dia da Escola Aberta.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o tema do projeto; compreender globalmente o texto.

**1** Observem as tiras a seguir e respondam às respectivas perguntas.

I

CALVIN & HOBBES, BILL WATTERSON © 1988 WATTERSON/ DIST. BY ANDREWS MCMEEL SYNDICATION

**a** Na tira I, por que Haroldo desiste de jogar? Resposta esperada: porque há tantos números no intervalo proposto que se torna praticamente impossível adivinhar o número pensado por Calvin.

**b** O jogo proposto por Calvin propicia aos dois jogadores as mesmas oportunidades de vitória? Expliquem.

**c** Que características podem fazer vocês se interessarem por um jogo em que dois jogadores competem entre si pela vitória? Justifiquem. Resposta pessoal.

**1b** Resposta esperada: não. As chances de Haroldo não adivinhar o número pensado por Calvin são imensamente maiores que as chances de ele adivinhar.

**d** Que características tornariam um jogo desinteressante para vocês? Por quê? Resposta pessoal.

II

CALVIN & HOBBES, BILL WATTERSON © 1992 WATTERSON/ DIST. BY ANDREWS MCMEEL SYNDICATION

**a** Que jogo Calvin e Haroldo estavam jogando na tira II? Em que esse jogo se assemelha ao da tira I? Em que ele se diferencia? Resposta esperada: damas. O jogo se assemelha ao da tira I no número de jogadores (dois) e no objetivo (derrotar o adversário). Ele se diferencia do anterior por ser um jogo de tabuleiro tradicional, com regras fixas, enquanto aquele é um jogo de adivinhação criado na hora por Calvin, sem muita preocupação com o estabelecimento de regras justas.

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

Richmond

**b** O que Calvin está fazendo até o terceiro quadrinho da tira II? O que muda em sua atitude no último quadrinho da tira? Por quê? Resposta esperada: está comemorando a vitória sobre Haroldo no jogo de damas. Ele abandona a alegria da comemoração e demonstra perplexidade diante da situação, talvez porque perceba que vencer uma partida de um jogo não muda muita coisa em sua vida.

**c** Para vocês, qual é a importância de alcançar a vitória em um jogo? Como vocês reagem a uma derrota? Resposta pessoal.

**d** Até que ponto a competitividade em jogos pode ser considerada positiva? Quando ela pode se tornar um problema? Expliquem. Resposta pessoal.

**2** Observem o meme a seguir e discutam as questões. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o tema do projeto; compreender globalmente o texto.

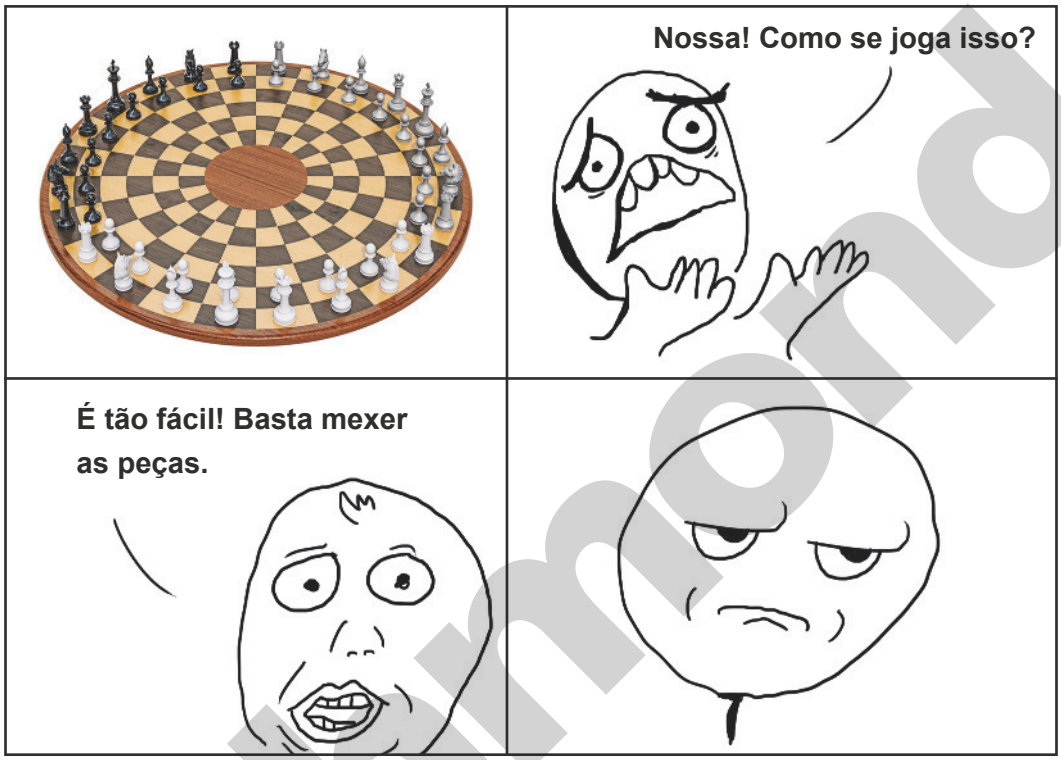



ILUSTRAÇÃO: AMANDA MIYUKI. FOTO: ALEXLMX/ISTOCKPHOTO

**a** A que jogo de tabuleiro o meme acima remete? Que elemento desse jogo vocês identificaram na imagem? Resposta esperada: ao jogo de xadrez. As peças pretas e brancas do jogo de xadrez tradicional.

**b** Que linguagens foram utilizadas na composição desse meme? Qual é a importância da combinação entre o que se lê e o que se vê para o efeito de humor do meme?

**c** Vocês conhecem as regras do jogo a que o meme remete? Sabem os nomes das peças? Se não conhecem, perguntem a outros colegas ou pesquisem sobre ele. Resposta pessoal.

**2b** Resposta esperada: foram utilizadas a linguagem verbal e a linguagem visual. A combinação do diálogo, em especial na resposta, que afirma ser "fácil" jogar e que "basta mexer as peças", com as imagens do tabuleiro de um jogo evidentemente complexo e a expressão facial do interlocutor diante dessa resposta contribuem para criar o efeito de humor.

**3** Agora é hora de pesquisar e começar a construir conhecimento sobre jogos. Considerem as orientações a seguir. Resposta pessoal. **Objetivo:** produzir insumos para o projeto.

- Façam, com toda a turma, listas de jogos de mesa (dominó, quebra-cabeça, pega-varetas etc.), de tabuleiro (damas, xadrez, gamão, ludo etc.) e de jogos tradicionais (amarelinha, esconde-esconde, passa-anel etc.) que consideram interessantes ou dos quais já tenham ouvido falar.
- Escolham, coletiva e democraticamente com a turma, um jogo de mesa, um de tabuleiro e um jogo tradicional para cada grupo.
- Consigam informações acerca dos jogos que ficaram sob responsabilidade do grupo.
- Apresentem a pesquisa realizada aos colegas no dia indicado pelo professor, usando os recursos que considerarem necessários: cartazes, imagens, folhetos etc., sejam eles impressos ou digitais. Se possível, levem os jogos para uma breve demonstração.

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

Richmond

## Materiais

Para apresentar a pesquisa com recursos digitais:

- computador, *tablet* ou celular;
- programa de apresentação gráfica ou de edição de texto;
- projetor.

Para fazer a apresentação com recursos impressos:

- cartolina ou papel pardo;
- jornais, revistas, folhetos e outros materiais impressos;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- tesoura e cola.

O que aprenderam até agora sobre jogos? Como a sua prática pode estimular o companheirismo e a negociação como forma de superar conflitos? Que aspectos dos jogos atribuídos a seu grupo poderiam ser úteis para tornar a convivência entre estudantes mais harmoniosa? Anotem as conclusões a que chegarem.

## Pensando e conversando 2

Agora vamos conversar sobre jogos e esportes. Observe os textos a seguir e reflita sobre a função dos jogos e esportes: eles podem contribuir também para o espírito de equipe e para uma convivência mais harmoniosa entre as pessoas?

**1** Discutam as seguintes questões. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o tema do projeto; identificar características de práticas corporais.

**a** Qual das definições a seguir é de jogo e qual é de esporte? Reflitam sobre elas.

I

"[...] atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos."

(BARBANTI, 2006, p. 57)

esporte

AMANDA MIYUKI

II

"[...] atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesmo acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana."

(HUIZINGA, 2007, p. 33)

jogo

AMANDA MIYUKI

Professor/a, as referências foram suprimidas para a realização da atividade. Sugere-se indicá-las aos estudantes após a correção: BARBANTI, V. O que é esporte? *Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde*, São Paulo, p. 54-58, v. 11, n. 1, 2012. HUIZINGA, J. *Homo ludens*: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Universidade de São Paulo; Perspectiva, 2007.

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

Richmond

**b** Quais são as principais diferenças entre jogos e esportes?

Resposta esperada: o jogo geralmente é uma atividade recreativa, cujas regras podem ser adaptadas pelos participantes. O esporte é uma atividade que possui regras preestabelecidas pelas instituições que regem cada modalidade esportiva.

**c** Que aspectos vocês acham que aproximam jogos e esportes? Justifiquem. Resposta pessoal. Resposta possível: muitos esportes também são um tipo de jogo; inclusive usamos "jogo" e "jogar" para nos referirmos à sua prática (como em "jogo de futebol"; "jogar basquete"). Isso também acontece com competições ("Jogos Olímpicos"). Também há jogos que são semelhantes aos esportes, como uma pelada de futebol ou um jogo de taco de rua.

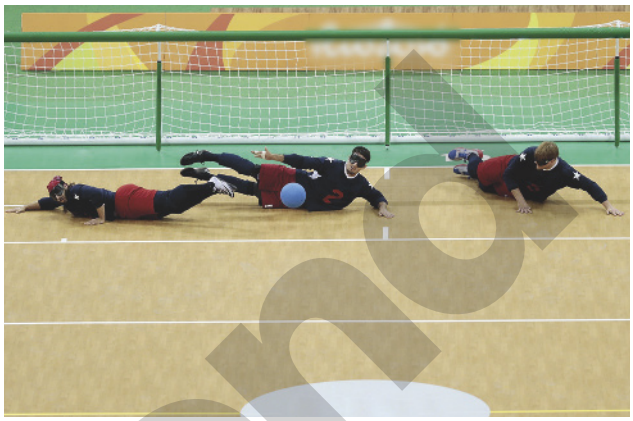
## 2 Observem as imagens a seguir e respondam às perguntas.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o tema do projeto; refletir criticamente sobre práticas corporais na sociedade.

I

FRIEDEMANN VOGEL/GETTY IMAGES

II



ALEXANDRE LOUREIRO/GETTY IMAGES

III

LUCAS UEBEL/GETTY IMAGES

IV

ALEXANDRE LOUREIRO/GETTY IMAGES

**a** O que está sendo mostrado nessas imagens? Resposta esperada: atletas praticando esportes paralímpicos.

**b** Quais são os nomes desses esportes? Pesquisem os que não souberem. Resposta esperada: I – vôlei sentado; II – golbol (*goalball*); III – basquete em cadeira de rodas; IV – futebol de cinco.

**c** O que diferencia os atletas das imagens I e III daqueles que aparecem nas imagens II e IV?
Resposta esperada: em I e III, os atletas possuem deficiência motora. Em II e IV, a deficiência é visual.

**d** Qual desses esportes vocês pensam que existe apenas em versão paralímpica? Justifiquem.
Resposta esperada: o golbol (II). A cena não se parece com nenhum outro esporte: há três atletas no chão, tentando interceptar uma bola.

**e** De que esportes não paralímpicos derivam os demais?
Resposta esperada: vôlei (I), basquete (III) e futebol (IV).

**f** Do ponto de vista de vocês, qual é a importância dos esportes paralímpicos? Justifiquem.
Resposta pessoal.

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

**3** Observem os fragmentos de infográfico a seguir e façam o que se pede.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e refletir sobre o tema do projeto; identificar características de práticas corporais.

MINISTÉRIO DO ESPORTE

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

Reprodução

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

II

ESPORTELANDIA

# JEU DE PAUME

Uma das versões mais difundidas diz que quem inventou o jogo de tênis foram os franceses, **entre o final do século XII e o início do XIII.**

Ainda sem utilizar raquetes, o esporte era disputado com jogadores rebatendo a bola com as mãos. Nessa época, era jogado o ***"jeu de paume"*** (jogo da palma).

**Foi no final do século XVI que as raquetes começaram a ser utilizadas.**

O nome tênis é originário da palavra "*tenez*", do francês antigo, que quer dizer "segure"ou "receba".

**Os ingleses trouxeram raquetes e bolinhas de tênis e começaram a propagar o esporte no Brasil.** Em 1892, eles inauguraram as primeiras quadras de tênis no Brasil no São Paulo Athletic Club.

Foi com **Maria Esther Bueno** que o Brasil entrou, definitivamente, para o mapa do tênis mundial. A tenista chegou ao topo do ranking mundial do tênis feminino em 1959. Em uma brilhante carreira, ela conquistou **19 títulos de Grand Slams** em 35 torneios disputados – um aproveitamento de 54%.

Passaram mais de 40 anos até que o Brasil voltasse a ter um tenista número 1 do mundo, feito alcançado por **Gustavo Kuerten**, que chegou à marca dos **28 títulos** na carreira.

Rich and

a Qual é o objetivo de cada infográfico? Resposta esperada: o objetivo do infográfico I é informar as regras de um esporte paralímpico; o do II é apresentar a história de um esporte.

b A que imagem da **questão 2** se refere o infográfico I? Resposta esperada: imagem I.

c Se vocês estivessem pesquisando sobre esse esporte, quais informações poderiam obter com o infográfico I? Elas seriam suficientes para uma apresentação sobre esse esporte? Resposta esperada: quem pode praticá-lo, duas de suas regras (jogar sentado e permissão de bloqueio de saque), medida da quadra e altura e medida da rede, duração da partida. Não seriam suficientes, pois o texto é muito sintético.

d Completem o que é solicitado com informações do infográfico II.

- Nome do esporte: tênis
- Nome original (sem raquetes): *jeu de paume* (jogo da palma)
- Quem inventou: os franceses
- Quando as raquetes começaram a ser utilizadas: no final do século XVI
- Quem começou a propagar o esporte no Brasil: os ingleses
- Quem consagrou o Brasil no *ranking* mundial: a tenista Maria Esther Bueno

**3d Objetivos:** localizar informações explícitas no texto (compreensão seletiva) e refletir sobre o tema do projeto.

4 **Façam uma roda de conversa com toda a turma para discutir os seguintes itens, argumentando e trocando ideias respeitosamente com os colegas.** Resposta pessoal. **Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema do projeto e sobre práticas corporais na sociedade; elaborar argumentos para defender uma posição.

a Vocês acham importante ter um evento na escola que aborde jogos? Por quê?

b Qual é a importância dos jogos e dos esportes na formação dos jovens?

c Como jogos e esportes podem combater a exclusão de determinados grupos e pessoas?

d De que forma atividades que muitas vezes envolvem competição, como os jogos, podem contribuir para promover o entendimento entre as pessoas?

Que funções a prática de jogos e esportes pode desempenhar na vida em sociedade? Qual é a importância de adotar uma atitude equilibrada, tanto em relação à vitória quanto em relação à derrota, em competições? Algum dos jogos e esportes mencionados nas duas primeiras etapas deste projeto está entre os seus favoritos? Pensando no Dia da Escola Aberta, quais seriam os melhores jogos para o evento e qual seria a melhor forma de pesquisar sobre eles?

## Etapa 3 Continuando a conversa

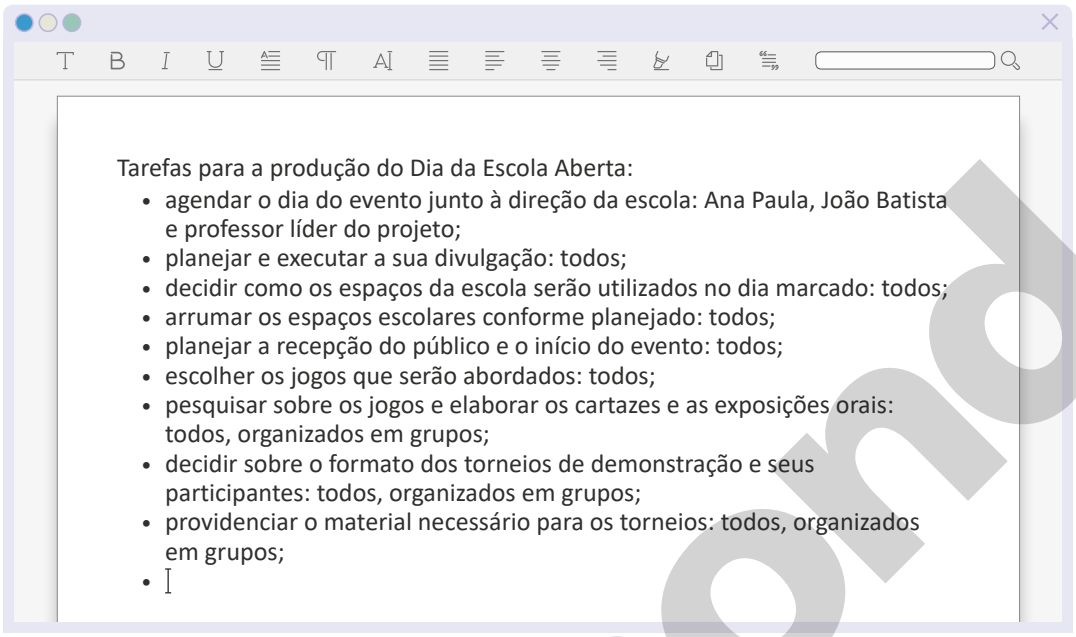
Faça no caderno as questões de resposta escrita.

Que tal organizar o trabalho, dividindo as tarefas e elaborando um cronograma para a realização do Dia da Escola Aberta? Cada grupo ficará responsável pela apresentação de informações (incluindo apresentação de cartazes e exposição oral) e pela demonstração (por meio da organização de um torneio) de dois jogos, sejam eles tradicionais ou não: um jogo de mesa ou de tabuleiro e outro envolvendo atividades físicas. As tarefas relativas ao agendamento, à divulgação, à organização do espaço e às atividades gerais do evento devem ser compartilhadas pela turma. As tarefas relacionadas aos jogos ficam a cargo de cada grupo.

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

Richmond

**1** Sob supervisão do professor, pensem com toda a turma sobre as tarefas necessárias à realização do projeto e quem ficará responsável por elas. Anotem no caderno ou criem um documento na pasta compartilhada, como no exemplo a seguir. **Objetivo:** planejar a execução do projeto.



Tarefas para a produção do Dia da Escola Aberta:

- agendar o dia do evento junto à direção da escola: Ana Paula, João Batista e professor líder do projeto;
- planejar e executar a sua divulgação: todos;
- decidir como os espaços da escola serão utilizados no dia marcado: todos;
- arrumar os espaços escolares conforme planejado: todos;
- planejar a recepção do público e o início do evento: todos;
- escolher os jogos que serão abordados: todos;
- pesquisar sobre os jogos e elaborar os cartazes e as exposições orais: todos, organizados em grupos;
- decidir sobre o formato dos torneios de demonstração e seus participantes: todos, organizados em grupos;
- providenciar o material necessário para os torneios: todos, organizados em grupos;
-

PRISCILA WU

**2** Organizem o cronograma e as tarefas necessárias em uma agenda *on-line* colaborativa. Façam uma agenda específica com as tarefas de cada grupo e outra com o cronograma geral do projeto. Se não for possível criar uma agenda *on-line*, elaborem a do grupo no caderno e a geral em um cartaz para colocar no mural da sala de aula. **Objetivo:** planejar a execução do projeto.

**Materiais**

Para fazer a agenda *on-line*:

- aplicativo de agenda;
- celular, *tablet* ou computador com acesso à internet.

Para fazer a agenda no papel:

- cartolina ou papel pardo;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- lápis ou caneta esferográfica;
- régua.

Com tudo organizado, é recomendável vocês consultarem a agenda com frequência para não perderem os prazos combinados. Procurem, sempre que possível, iniciar a realização das tarefas com antecedência, a fim de terem tempo suficiente para superar dificuldades que não tenham sido previstas.

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

Richmond

Etapa 4

# Afinando a conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

## Pensando e realizando 1

Nestas atividades, você lerá um artigo acerca de algumas brincadeiras populares. Será uma boa oportunidade para refletir sobre as semelhanças e diferenças entre as noções de jogo e de brincadeira. Aproveite, ainda, para discutir a importância social e cultural da prática de jogos e brincadeiras ao longo da história.

**1** Respondam às perguntas a seguir.

Resposta pessoal. **Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e formular hipótese sobre o tema do texto; identificar características de práticas corporais.

**a** O que vocês conhecem de cada um dos jogos e brincadeiras a seguir?

- I "Amarelinha"
- II "Cabra-cega"
- III "Cara ou Coroa"
- IV "Jogo da Velha"
- V "Par ou Ímpar"
- VI "*Joquempô*"

**b** Quando vocês acham que eles foram inventados?

**2** Leia o artigo a seguir com o seguinte objetivo:

- identificar a origem de cada jogo ou brincadeira.

# Conheça a origem de 6 brincadeiras populares

AMANDA MIYUKI

**Algumas brincadeiras são tão antigas que até os antigos reis de Roma devem ter entrado na roda. Para relembrar a infância e fazer um passeio pela história, listamos a origem de 6 brincadeiras populares:**

### 1. "CABRA-CEGA"

**Quando:** 500 a.C.

Já deve ter um tempo que você não vê ninguém brincando de "Cabra-Cega" por aí. Mas, caso queira reviver a tradição, basta conseguir um pedaço de pano e reunir a turma: a cabra-cega da rodada deve ser vendada e tentar encontrar os companheiros de brincadeira; ao trombar em alguém, deve adivinhar quem é a pessoa – se acertar, essa passa a ser a cabra-cega. Acredita-se que a brincadeira, que já foi popular entre a criançada, tenha sido originada durante a Dinastia Zhou, da China, perto do ano 500 a.C. Na Idade Média e na Era Vitoriana, era um divertimento aristocrático: na Casa dos Tudor (dinastia inglesa que reinou entre 1485 e 1603), jogos de cabra-cega eram opção para recreação.

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

Richmond

## 2. "CARA OU COROA"

**Quando:** aproximadamente 300 a.C.

É verdade que este parece mais um pré-jogo do que uma brincadeira propriamente dita, mas prometemos não julgar caso você queira desafiar a probabilidade e instituir o I Campeonato de Cara ou Coroa. O jogo, que surgiu na Roma Antiga, era conhecido como *"Navia aut Caput"*, "Cara ou Navio", em referência à moeda que trazia de um lado o rosto do deus da mitologia Janus e, do outro, uma embarcação. Além de ser usado para decidir quem escolhe o campo e quem começa com a bola antes de toda partida de futebol, o jogo já foi importante para resolver impasses maiores: nos EUA, em 1845, Asa Lovejoy e Francis Pettygrove jogaram a moedinha para saber quem escolheria o nome da nova cidade do estado de Oregon. Pettygrove levou a melhor e nomeou a cidade como Portland.

## 3. "*JOQUEMPÔ*"

**Quando:** entre 206 a.C. e 220 d.C.

"Tesoura corta papel, papel cobre pedra, pedra esmaga Lagarto, Lagarto envenena Spock, Spock esmaga tesoura, tesoura decapita Lagarto, Lagarto come papel, papel refuta Spock, Spock vaporiza pedra que, é claro, esmaga tesoura." Muito antes de Sheldon Cooper nos apresentar o jogo "Pedra, Papel, Tesoura, Lagarto, Spock" (criado por Sam Kass) em *The Big Bang Theory*, o "*Joquempô*" já acumulava milênios de tradição. Os primeiros registros que se têm da brincadeira estão no livro chinês *Wuzazu*, escrito durante a Dinastia Han, entre os anos 206 a.C e 220 d.C. No século XVII, o jogo com os elementos que conhecemos hoje já era popular na China e no Japão e, no século XX, já havia se espalhado pelo mundo.

## 4. "PAR OU ÍMPAR"

**Quando:** aproximadamente 200 a.C.

Um torneio de "Par ou Ímpar" não seria televisionado, é verdade, mas a sua origem mereceria uns minutinhos da programação. O jogo é uma variação da "Morra", brincadeira criada na Roma Antiga e popular até o dia de hoje, principalmente na Itália. No jogo da Antiguidade, os participantes costumavam se reunir em roda e mostrar entre 0 e 5 dedos de uma das mãos – o desafio era adivinhar a soma total da roda e ganhava quem gritasse o número mais rápido.

**Bônus:** O "Dois ou Um" também deriva da "Morra" e é um bom método de eliminação (e para decidir quem fica "fora"): todos devem mostrar, ao mesmo tempo, um ou dois dedos de uma das mãos. Os que colocarem um número diferente da maioria são eliminados e, no final, para decidir o *ultimate champion*, basta recorrer ao par ou ímpar.

## 5. "JOGO DA VELHA"

**Quando:** 1 a.C.

Para se divertir no Império Romano, um dos jogos mais populares era o bom e velho "Jogo da Velha": marcas das matrizes de três linhas e três colunas, que datam do ano 1 a.C., foram encontradas em diversos lugares de Roma. Mas acredita-se que o jogo, cujo objetivo é completar primeiro uma linha de três círculos ou xis em sequência, possa ter origem ainda mais distante. A educadora estadunidense Claudia Zaslavsky apontou em seus estudos que o jogo poderia ter derivado de brincadeiras similares já presentes no Egito Antigo. O jogo de mais de 4.000 anos foi pioneiro nos computadores: *OXO*, criado em 1952, foi um dos primeiros *videogames* desenvolvidos.

## 6. "AMARELINHA"

**Quando:** século 17

Do 1 ao 10 para chegar ao céu. Caso você não se lembre, a "Amarelinha", jogo popular entre as crianças de antigamente, tinha regras simples. Depois de desenhar o percurso no chão […], jogava-se uma pedrinha na primeira casa e o objetivo era ir pulando até chegar à marca circular, evitando a casinha em que estava a pedra. Na volta, o desafio era se equilibrar para pegar a pedrinha. Acredita-se que a "Amarelinha" teria sido inventada pelos romanos – gravuras mostram crianças brincando de "Amarelinha" nos pavilhões de mármore nas vias da Roma Antiga. Mas as primeiras referências ao jogo de que se tem registro confirmado datam do século 17. No manuscrito *Book of Games* ("Livro de jogos", em português), compilado entre os anos de 1635 e 1672, o estudioso inglês Francis Willughby já descrevia a brincadeira em que crianças pulavam sobre linhas no chão no percurso que simbolizava a trajetória do homem pela vida.

SOARES, J. *Superinteressante*. São Paulo, v. 194-A, 2017.

AMANDA MIYUKI

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

Richmond

**3** Responda às perguntas a seguir. **Objetivo:** inferir informação implícita no texto.

**a** Qual é o objetivo do texto? Resposta esperada: informar a origem de seis brincadeiras populares.

**b** Qual critério foi usado para apresentar as brincadeiras no texto? Resposta esperada: a ordem cronológica – da mais antiga para a mais recente.

**4** Encontre no texto os itens a seguir. **Objetivos:** identificar informações explícitas no texto (compreensão seletiva); aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto; identificar características de práticas corporais.

**a** Nomes antigos ou variações dos nomes dos seguintes jogos.

I "Cara ou Coroa" *"Navia aut Caput"* ou "Cara ou Navio"

II "Pedra, Papel, Tesoura" *"Joquempô"*

**b** Jogos que provavelmente tiveram sua origem nestes locais.

I China "Cabra-Cega"; "Pedra, Papel, Tesoura"

II Roma "Cara ou Coroa"; "Par ou Ímpar"; "Jogo da Velha"; "Amarelinha"

**5** Releiam o texto da **questão 2** e discutam as perguntas a seguir. **Objetivos:** fazer inferências; inferir o interlocutor ao qual se dirige o texto; aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

**a** Pelo tipo de informação veiculada e pelo tom da linguagem utilizada no texto, vocês diriam que ele se dirige fundamentalmente a que públicos? Justifiquem.

I Crianças.

II Leigos. X

III Jovens. X

IV Adultos.

V Especialistas.

Resposta esperada: a linguagem, descontraída e informal, parece se dirigir a um público jovem e leigo ("já deve ter um tempo que você não vê", "levou a melhor" etc.).

**b** Por que o texto considera que criar um campeonato de "Cara ou Coroa" seria "desafiar a probabilidade"? Em que disciplina se estudam as leis da probabilidade e o que essas leis dizem sobre o jogo de "Cara ou Coroa"?

Resposta esperada: porque um campeonato de "Cara ou Coroa" não seria capaz de gerar interesse no público. As leis da probabilidade são estudadas em Matemática; de acordo com elas, a tendência do jogo seria terminar em empate, já que em metade dos lançamentos teríamos cara e na outra metade, coroa.

**6** Discutam as seguintes perguntas. **Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do texto.

**a** Quais das seis brincadeiras abordadas no texto da **questão 2** são chamadas também de "jogos"?

Resposta esperada: todas as brincadeiras são chamadas de "jogos".

**b** Considerando o uso dos dois termos, vocês diriam que eles são tratados no texto como sinônimos? Por quê?

Resposta esperada: sim, pois são usados para se referir às mesmas atividades.

**c** Pesquisem na internet, em dicionários ou em enciclopédias impressas os significados dos termos "brincadeira" e "jogo". O que vocês descobriram? Resposta pessoal.

**7** Agora chegou o momento de definir quais serão os jogos que os grupos apresentarão no Dia da Escola Aberta. Levem em consideração os aspectos a seguir. **Objetivos:** refletir criticamente sobre o tema do projeto; produzir insumos para o projeto.

- Escolham um jogo de mesa ou de tabuleiro e outro que envolva atividade física, seja ele tradicional ou não. Decidam se escolherão ou não os mesmos jogos pesquisados em **Pensando e conversando 1** (**Etapa 2**).
- Negociem coletiva e democraticamente para não ocorrer repetição de algum jogo.
- Iniciem uma pesquisa detalhada sobre os jogos (história, regras, variações, curiosidades, imagens etc.) por meio de busca na internet ou em enciclopédias impressas e de entrevistas com conhecedores e apreciadores desses jogos. Se considerarem conveniente, entrevistem pessoas mais velhas que tenham conhecimento sobre o assunto ou tenham brincado bastante desses jogos na infância.
- Reflitam sobre as habilidades que os jogos escolhidos podem ajudar a desenvolver em outras áreas da vida.
- Anotem os resultados da pesquisa com atenção, seja no caderno, seja no computador, *tablet* ou celular.

## Materiais

Para registrar as informações pesquisadas digitalmente:

- computador, *tablet* ou celular;
- programa de edição de texto.

Para registrar as informações pesquisadas no caderno:

- caderno;
- lápis ou caneta esferográfica.

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

Richmond

Com os jogos já escolhidos, chegou a hora de calcular o número de equipes, jogadores, partidas (e chaves, se for o caso) de cada torneio. Decidam a organização do grupo para participar em cada jogo. Todos os membros devem participar e, para isso, um revezamento precisa ser planejado. Com essas questões resolvidas, avancem no processo de definição da organização do evento.

## Pensando e realizando 2

Nas atividades que se seguem você vai ler algumas citações em inglês sobre RPG. Você sabe que tipo de jogo é esse? Ele pode ser bastante interessante para quem gosta de fantasia, de viver aventuras como se fosse um personagem de livro ou filme. Aproveite para refletir sobre o que a prática de jogos como esses pode ensinar sobre a vida. Inclua as conclusões a que chegar na exposição oral do Dia da Escola Aberta, caso um RPG seja um dos jogos a serem apresentados pelo seu grupo.

**1** Conversem, pesquisem e respondam às perguntas.

**Objetivos:** ativar o conhecimento prévio e formular hipótese sobre o tema do texto.

a O que vocês sabem sobre jogos de RPG? Resposta pessoal.

b A que expressão a sigla "RPG" remete no contexto de jogos? Resposta esperada: *role-playing game*.

c Qual é o sentido dessa expressão? Expliquem com suas palavras. Resposta esperada: um jogo em que cada participante assume o papel de um personagem.

**2** Leiam as frases a seguir. Marquem aquela em que o sentido de *play* se assemelha ao sentido do termo em *role-playing games*. Expliquem.

Resposta esperada: nesse caso, o termo se refere à interpretação de um papel, como no teatro ou cinema. **Objetivo:** inferir o sentido de uma palavra no texto.

I *Would you like to play "Hide-and-Seek"?*

II *The kid was playing with a red balloon.*

III *She can sing and play the guitar beautifully.*

IV *She played Wonder Woman in* Batman vs. Superman. X

**3** Observem as imagens a seguir e respondam às perguntas.

**Objetivo:** aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

ALAMY/FOTOARENA

RPG de mesa

IMAGEBROKER/FOTOARENA

RPG *on-line*

a Qual é a principal diferença entre as duas modalidades? Resposta esperada: No RPG de mesa, os jogadores se encontram no mesmo lugar; no *on-line*, esse encontro é virtual.

b Vocês jogam alguma dessas modalidades? Qual? Caso não joguem, qual modalidade vocês escolheriam para jogar? Por quê? Resposta pessoal.

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

Amarelo

**4** Leia as citações a seguir e faça o que se pede.

**Objetivos:** compreender globalmente o texto; identificar informações explícitas no texto (compreensão seletiva); aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto; refletir criticamente sobre o tema do texto.

**I**

"Problem-solving is another related function of role-playing. Scenarios place players in difficult situations that often require a high-level of critical analysis for resolution. Players must evaluate the options open to them, such as available resources and potential social reaction to stimuli."

AMANDA MIYUKI

BOWMAN, S. L. *The functions of role-playing games:* how participants create community, solve problems and explore identity. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2010.

**II**

"Role-playing games are, as the name already suggests, games where participants assume fictitious identities and personalities and play these roles. As cooperative games, RPGs are interactive and driven by the players' freedom to make meaningful decisions within the game world [...]."

AMANDA MIYUKI

SCHALLEGGER, R. R. *The Post-Modern Joy of Role-Playing Games:* agency, ritual and meaning in the medium. North Carolina: McFarland & Company, 2018.

**a** Segundo os fragmentos, o RPG é um jogo competitivo ou cooperativo? Encontre um trecho de uma das citações que confirme sua resposta. Resposta esperada: cooperativo. "*As cooperative games, RPGs are interactive...*" (citação II).

**b** O que pode ser exigido por um cenário difícil em um RPG? Resposta esperada: capacidade de análise crítica para resolução de problemas.

**c** O que faz que o jogo se desenrole? Resposta esperada: as decisões que os jogadores tomam durante o jogo, exercendo sua liberdade dentro das características do personagem escolhido e do mundo em que ele está inserido.

**d** Identifique qual citação enfatiza, no contexto dos jogos de RPG:

- uma habilidade específica. citação I
- as características gerais. citação II

**e** Você acredita que os jogos de RPG podem ajudar a desenvolver capacidades úteis para a vida, os estudos e o trabalho? Qual seria a importância da capacidade mencionada para essas áreas? Resposta pessoal.

Preparem, coletivamente, o roteiro da exposição oral sobre os jogos escolhidos pelo grupo para o Dia da Escola Aberta. Procurem explicar por que eles foram escolhidos e, se possível, comentem as habilidades úteis em outras áreas da vida que eles podem ajudar a desenvolver. Durante a exposição, expliquem ou acrescentem detalhes às informações incluídas nos cartazes exibidos, mas não reproduzam oralmente o que está escrito neles. Tomem notas, definam a ordem dos tópicos e dos expositores e, então, promovam ensaios até estarem satisfeitos com o resultado.

## Relembrando o gênero

A **exposição oral** é um gênero caracterizado pelo planejamento prévio que ela envolve. Trata-se de um gênero informativo acerca de um ou mais aspectos do tema abordado e é relativamente formal, ainda que isso dependa do público a que se destina e dos efeitos pretendidos. Geralmente, a exposição oral se vale de recursos visuais, como cartazes, *slides*, animações, vídeos, gráficos etc. Quando se trata de uma exposição oral em grupo, o planejamento inclui a ordem em que cada membro do grupo vai falar e que assuntos abordará.

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

Richmond

## Materiais

Para escrever o roteiro da apresentação em formato digital:

- computador, *tablet* ou celular;
- programa de edição de texto.

Para escrever o roteiro da apresentação em papel:

- caderno ou papel sulfite;
- lápis ou caneta esferográfica.

## Pensando e realizando 3

Nestas atividades, você vai refletir sobre jogos, atividades físicas, competição e colaboração. A competição é vista por muitos como um valor essencial para a sobrevivência e o sucesso no mundo em que vivemos. Contudo, o ser humano é um ser social e a convivência necessita mais de colaboração que de competição para ser bem-sucedida. Será que a prática de jogos só nos ensina a competir? Ou os jogos também podem nos ensinar a colaboração como um valor necessário ao desenvolvimento de uma cultura de paz? Se não há competição em uma atividade, ela deixa de ser um jogo? Pense se é possível mostrar no Dia da Escola Aberta como os jogos podem contribuir para a superação de conflitos e inimizades.

**1** Observem as imagens a seguir e analisem se elas mostram pessoas competindo ou cooperando. Expliquem.

Resposta esperada: cooperando. Na imagem I, todos ajudam a pessoa a se equilibrar sobre a corda; na II, todos seguram o pano em que as bolas estão rolando. **Objetivo:** refletir sobre o tema do projeto.

I

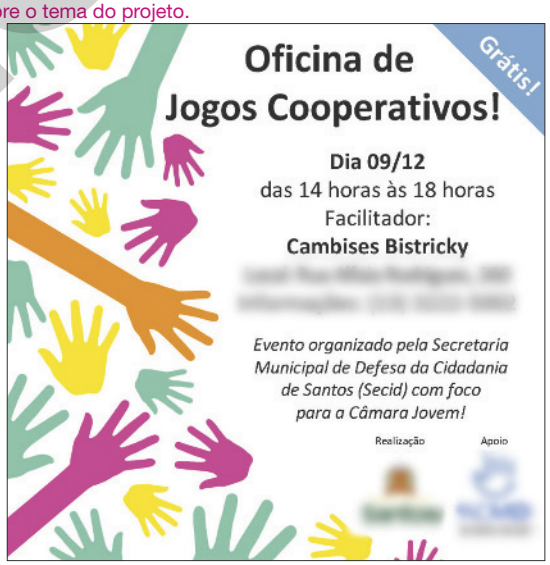
SATHAPORN SUMARAI/SHUTTERSTOCK

II

SERNOVIK/ISTOCKPHOTO

**2** Observem o cartaz de divulgação de evento a seguir e discutam as questões propostas.

**Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do projeto.




PREFEITURA DE SANTOS/ACMD-ASSOCIAÇÃO COMUNIDADE DE MÃOS DADAS

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

Ricmond

**a** O que o cartaz está divulgando? Resposta esperada: uma oficina de jogos cooperativos.

**b** Vocês já tinham lido ou ouvido falar em jogos cooperativos antes? A que vocês imaginam que a expressão se refira? Resposta pessoal.

**c** Como a imagem no cartaz se relaciona com essa expressão? Resposta esperada: mãos de diferentes tamanhos e cores representam a diversidade e a cooperação de várias pessoas nos jogos.

**d** Vocês conseguem pensar em exemplos de jogos desse tipo? Em caso afirmativo, digam quais são e justifiquem sua resposta; caso contrário, listem algumas características que considerem indispensáveis a essa modalidade. Resposta pessoal.

**e** Que imagem vocês acham que pode representar o Dia da Escola Aberta? Resposta pessoal.

**3** Leiam este fragmento de texto e o quadro a seguir. Depois, respondam às perguntas.

**Objetivo:** refletir criticamente sobre o tema do projeto.

[…] Estamos diante de um contexto que nos desafia a buscar coletivamente, cada um fazendo sua parte, soluções criativas e cooperativas para gerar bem-estar para todos. […] É vital que superemos o paradigma do individualismo e da competição exacerbada. Ninguém joga ou vive sozinho. Bem como ninguém joga ou vive tão bem em oposição e competição contra os outros, como se jogasse ou vivesse em sinergia e cooperação com todos. […]

| PERCEPÇÃO/AÇÃO | OMISSÃO (Individualismo) | COOPERAÇÃO (Encontro) | COMPETIÇÃO (Confronto) |
|---|---|---|---|
| **Visão do jogo** | › Insuficiência.<br>› É impossível.<br>› Separação. | › Suficiência.<br>› Possível para todos.<br>› Inclusão. | › Abundância × escassez.<br>› Parece possível só para um.<br>› Exclusão. |
| **Objetivo** | › Ganhar sozinho. "Tanto faz." | › Ganhar... juntos. | › Ganhar... do outro. |
| **O outro** | › "Quem?" | › Parceiro, amigo. | › Adversário, inimigo. |
| **Relação** | › Independência.<br>› "Cada um joga na sua." | › Interdependência.<br>› Parceria e confiança. | › Dependência, rivalidade e desconfiança. |
| **Ação** | › Jogar sozinho.<br>› Não jogar.<br>› "Ser jogado." | › Jogar COM.<br>› Troca e criatividade.<br>› Habilidades de relacionamento. | › Jogar CONTRA.<br>› Ataque e defesa.<br>› Habilidades de rendimento. |
| **Clima do jogo** | › Monótono.<br>› Denso. | › Ativação, atenção e descontração.<br>› Leve. | › Tensão, *stress* e contração.<br>› Pesado. |
| **Resultado** | › Ilusão de vitória individual. | › Sucesso compartilhado. | › Vitória às custas dos outros. |
| **Consequência** | › Alienação.<br>› Conformismo e indiferença. | › Vontade de continuar jogando. | › Acabar logo com o jogo. |
| **Motivação** | › Isolamento. | › Amor. | › Medo. |
| **Sentimentos** | › Solidão.<br>› Opressão. | › Alegria (para muitos).<br>› Comunhão (entre todos).<br>› Satisfação, cumplicidade e harmonia. | › Diversão (para alguns).<br>› Realização (para poucos).<br>› Insegurança, raiva, frustração. |
| **Símbolo** | › Muralha. | › Ponte. | › Obstáculo. |

BROTTO, F. O. *Jogos cooperativos:* o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, 1999. p. 84-86.

KARINA DE SÁ COSTA

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

Richmond

**a** Na opinião de vocês, qual é o ponto de vista defendido no fragmento de texto?
Resposta esperada: o texto defende a importância da cooperação e do trabalho coletivo nos jogos.

**b** Para vocês, quais são as principais vantagens de ver um jogo como encontro em vez de confronto?
Resposta pessoal.

**c** Como o fragmento de texto se relaciona com o quadro?
Resposta esperada: a citação e o quadro ressaltam os benefícios da cooperação e os prejuízos da competição exacerbada.

**d** Como têm sido as suas experiências com jogos na escola e em outros ambientes? Qual das três colunas principais do quadro caracteriza com maior precisão essas experiências? Resposta pessoal.

**e** Em muitas escolas, é possível identificar estudantes com atitudes diametralmente opostas em relação a jogos e à prática de esportes: há aqueles que gostam muito e também os que dizem não gostar e até fogem dessas atividades. Seria possível explicar essas atitudes com base na predominância de uma das três percepções (omissão, cooperação, competição) nessas atividades? Por quê? Resposta pessoal.

**4** Sob a supervisão do professor, escolham um dos jogos a seguir, ou outro jogo cooperativo que conheçam, para praticar. Depois, discutam a importância da cooperação para atingir o objetivo. **Objetivos:** vivenciar práticas corporais; refletir criticamente sobre o tema do projeto.

I

## "Pega-Pega de Serpente"

O jogo começa da mesma forma que a versão clássica do "Pega-Pega": um participante persegue outros e tenta encostar a mão neles. Ao conseguir, o participante tocado deve dar a mão ao perseguidor, formando uma corrente, e eles passam a perseguir juntos os demais. Cada pessoa pega entra na corrente, até que todos estejam juntos nela. O ideal é que haja pelo menos oito participantes.

**Objetivos:**
- estimular a cooperação;
- desenvolver a coordenação motora;
- aprimorar a velocidade e o condicionamento físico.

KARINA DE SÁ COSTA

II

## "Passeio do Bambolê"

Os participantes dão as mãos, formando um círculo. O facilitador coloca um bambolê entre os braços de duas pessoas. O objetivo é passar o bambolê por todo o círculo, sem que os participantes soltem as mãos. O ideal é que haja pelo menos quatro participantes.

**Objetivos:**
- estimular a cooperação;
- reforçar o trabalho em equipe;
- exercitar a criatividade e a imaginação.

KARINA DE SÁ COSTA

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

Richmond

A tarefa de vocês agora é elaborar uma ficha de informação, como as da questão anterior, sobre cada um dos jogos escolhidos pelo grupo, para apresentar em um cartaz no Dia da Escola Aberta. Informem o número de participantes, os materiais necessários, a disposição inicial e como se dá o desenvolvimento do jogo. Incluam objetivos e, se sentirem necessidade, outras informações relevantes, de forma sucinta. Exponham as fichas em um cartaz no dia do evento.

### Relembrando o gênero

A **ficha de informação** apresenta dados essenciais sobre algum assunto. Ela deve ser sucinta e pode apresentar diversos formatos, dependendo do assunto e dos dados informados.

### Materiais

Para produzir a ficha de informação em formato digital:

- computador, *tablet* ou celular;
- impressora;
- papel sulfite;
- programa de edição de texto.

Para produzir a ficha de informação à mão:

- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- lápis ou caneta esferográfica;
- papel sulfite;
- régua.

Para fazer o cartaz:

- cartolina ou papel pardo;
- cola;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- lápis ou caneta esferográfica;
- régua.

## Pensando e realizando 4

Nestas atividades, você vai refletir sobre a relação entre os jogos e as artes, em especial a música, a dança e o teatro. Vai participar de práticas lúdicas em que a arte se vale da expressão corporal como linguagem e construir conhecimento sobre essa linguagem a partir de sua participação. Procure perceber o poder transformador da arte e dos jogos como catalisadores de decisões e ações coletivas. Pense em como incorporar a dimensão artística em suas apresentações no Dia da Escola Aberta.

**1** Observem as imagens a seguir e indiquem se elas se relacionam com a música e/ou com o teatro. Em seguida, respondam às perguntas. **Objetivo:** identificar características das diferentes práticas artísticas.

I

LUCIANA WHITAKER/OLHAR IMAGENS

música

II

JUCA MARTINS/OLHAR IMAGENS

teatro

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

Pichmond

III

SHERMANSTHINKTANK/ISTOCKPHOTO

música

IV

FERNANDO FAVORETTO/CRIAR IMAGEM

música e teatro

**1a** Resposta esperada: na imagem I, há algumas pessoas tocando instrumentos musicais; na imagem III, o tabuleiro e as cartas apresentam notas musicais; nas imagens II e IV, as pessoas estão fazendo gestos como se estivessem representando; na imagem IV, os gestos podem indicar que o grupo esteja não apenas representando, mas também dançando.

**a** Que elementos das imagens foram importantes para associá-las à música e/ou ao teatro?

**b** Qual dessas imagens está mais claramente associada à ideia de jogo? Por quê?
Resposta esperada: a III, pois mostra um tabuleiro com casas coloridas, além de um monte de cartas ao lado dele e uma roleta.

**2** Leiam as citações de um ator sobre seu projeto "Teatro em Jogo: Lugar de Arte É na Rua". Depois, respondam às perguntas. **Objetivos:** compreender globalmente os textos; relacionar as práticas artísticas às dimensões do mundo social.

**I** "O meu desejo é, através do teatro, fazer com que o entorno da praça tome conta dela."

AMANDA MIYUKI

**II** "Eu precisei reformular os exercícios que eu ia trabalhar com as crianças pro formato de brincadeira. Existe um exercício no teatro que se chama 'Coro e Corifeu', que é um conjunto de atores que formam um só organismo. Para trabalhar com as crianças, eu trabalhei com o 'Siga o Mestre', que de alguma maneira trabalha com as mesmas questões."

**III** "Eu percebo que elas entram muito mais na brincadeira se, em vez de eu dizer pra mexer a bacia circularmente para se aquecer, eu disser que é para brincarem de bambolê imaginário. Aos poucos, o meu programa foi ficando mais criativo, porque eu precisei brincar também."

**IV** "Me interessa um teatro em que todos brinquem a mesma brincadeira, em que todos joguem o mesmo jogo, em que todos construam a mesma história, em que todos ressignifiquem juntos a praça, e não individualmente."

Disponível em: <https://g1.globo.com/mg/sul-de-minas/noticia/projeto-de-teatro-ocupa-pracas-e-ensina-arte-para-criancas-de-escolas-publicas-em-pocos-de-caldas-mg.ghtml>. Acesso em: 11 dez. 2019.

**a** Quais citações enfatizam a ação social coletiva e quais enfatizam a importância da brincadeira?
Resposta esperada: o fragmento I enfatiza a ação coletiva; os fragmentos II e III enfatizam a brincadeira; o fragmento IV enfatiza ambas.

**b** A que elemento a criatividade se relaciona na citação III? Que outros fatores poderiam estimular a criatividade em sua opinião? Por quê? Resposta esperada: à brincadeira. Resposta pessoal.

**c** A quais imagens da **questão 1** as citações estão mais diretamente relacionadas? Resposta esperada: imagens II e IV.

**d** Que relações existem entre a brincadeira de faz de conta, o RPG e o teatro? Expliquem.
Resposta possível: nos três casos, os participantes interpretam personagens.

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

Ricmon

**3** Sob a supervisão do professor, escolham um dos jogos a seguir, ou outro jogo que envolva música e/ou teatro, para praticar. Depois do jogo, conversem sobre a experiência.

**Objetivo:** vivenciar práticas corporais.

I

## "Estátua"

Coloca-se uma música para tocar e todos os participantes têm de dançar enquanto ela toca. Quando a música é interrompida, todos devem parar de dançar e ficar estáticos na exata posição em que pararam, não podendo fazer movimento algum até que a música volte a tocar. Quem não conseguir ficar totalmente imóvel sai do jogo. O procedimento se repete até que reste somente um participante.

**Objetivos:**

- estimular a socialização;
- desenvolver o equilíbrio, a coordenação motora e a concentração.

KARINA DE SÁ COSTA

II

## "Conto Fantástico"

Uma folha de papel é entregue ao primeiro jogador de cada grupo de seis jogadores, que deve escrever o nome de um personagem conhecido (da literatura, da TV, do cinema etc.), dobrar o papel para ocultar o que escreveu e passá-lo ao segundo jogador. Este deve escrever o nome de um lugar e de uma época (mês e ano ou período histórico) e dobrar o papel antes de passá-lo adiante. O terceiro coloca o nome de outro personagem famoso e faz o mesmo procedimento, enquanto o quarto jogador escreve um acontecimento. O quinto escreve a solução para um problema, e o último jogador, a moral de uma história. Então, o grupo abre o papel e cria um conto fantástico a partir dos elementos que escreveram. Ganha o grupo que criar a história mais engraçada.

**Objetivos:**

- promover a integração;
- desenvolver a criatividade.

KARINA DE SÁ COSTA

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

Agora que vocês já estabeleceram os detalhes dos torneios e quantas partidas serão disputadas no Dia da Escola Aberta, é hora de fazer os preparativos necessários para a realização do evento. Pensem nos materiais necessários à prática dos jogos e nos espaços adequados. Anotem o que for necessário e certifiquem-se de que tudo estará disponível no dia do evento. Caso a escola não possa fornecer algum material, pensem em alternativas para supri-lo.

## Pensando e realizando 5

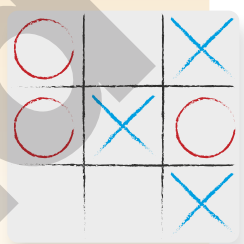
Para alguns jogos, tudo o que se precisa é lápis ou caneta e papel. Então, aproveite essa facilidade e divirta-se com esses jogos tradicionais.

Richmond

**1** Este jogo vocês certamente já conhecem: o tradicional "Jogo da Velha" (ou "*Tic-Tac-Toe*", em inglês). As regras estão abaixo, apenas para vocês relembrarem e, depois, jogarem.
**Objetivo:** aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

## "Jogo da Velha"

Para criar um "tabuleiro" com nove espaços, tracem duas linhas horizontais e outras duas verticais atravessando as horizontais perpendicularmente. Definam qual jogador marcará "X" e qual marcará "O" nesses espaços, bem como quem vai iniciar o jogo, o que pode ser feito por uma partida de "Cara ou Coroa" ou de "Par ou Ímpar". O primeiro jogador escolhe um espaço e faz sua marca. Em seguida, o outro jogador escolhe um dos espaços que restaram e desenha aí a marca que o representa. Repete-se esse procedimento até que um dos jogadores vença, marcando três espaços em sequência, formando uma linha reta horizontal, vertical ou diagonal. Caso nenhum dos jogadores alcance o objetivo, o jogo termina empatado, ou em "velha", como se costuma dizer. Vocês podem decidir se querem fazer uma disputa única, uma melhor de três (ganha a série quem chegar primeiro a duas vitórias) ou uma melhor de cinco (ganha quem chegar primeiro a três vitórias).



KARINA DE SÁ COSTA

**2** Que tal jogar "Forca"? Este é outro jogo bastante conhecido, que pode ser jogado tanto um contra um quanto em equipes, de acordo com a quantidade de jogadores. Vejam os procedimentos gerais e algumas variações possíveis, desde que baseadas em decisões coletivas. Depois, é só começar a diversão. **Objetivo:** aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

## "Forca"

### Procedimentos gerais

O jogador ou a equipe responsável por definir a palavra a ser adivinhada desenha, em uma folha de papel ou no quadro da sala de aula, a forca (um traço vertical longo de cujo topo sai um traço horizontal mais curto, que sustentará a corda e a personagem) e, mais abaixo, fora da área da forca, tantos traços horizontais quantas forem as letras da palavra escolhida.

O jogador ou a equipe adversária diz uma letra. Se houver essa letra na palavra, ela será grafada sobre o(s) traço(s) correspondente(s). Caso a palavra não contenha a letra mencionada, será desenhada uma parte do corpo da personagem, começando pela cabeça. Devem ser desenhadas, no mínimo, as seguintes partes, uma a uma, a cada erro cometido: cabeça, tronco, braço direito, braço esquerdo, perna direita e perna esquerda. Se a palavra for descoberta antes que o desenho da personagem seja concluído e que, portanto, ela seja "enforcada", o jogador ou a equipe que estava adivinhando marca um ponto. Caso contrário, o ponto vai para o jogador ou a equipe que propôs a palavra. Em seguida, os papéis se invertem, e quem adivinhou escolhe a palavra a ser adivinhada.

### Variações possíveis

Os jogadores podem decidir coletivamente pela inclusão de mais detalhes a serem desenhados antes que se considere terminado o "enforcamento". Quando isso ocorre, geralmente, incluem-se detalhes do rosto, ou seja, olhos, nariz e boca. Também é possível optar por fornecer uma dica sobre a palavra e/ou sua letra inicial. Variações ligeiramente diferentes dessas também são possíveis, desde que decididas e aceitas por todos antes de o jogo começar.

KARINA DE SÁ COSTA

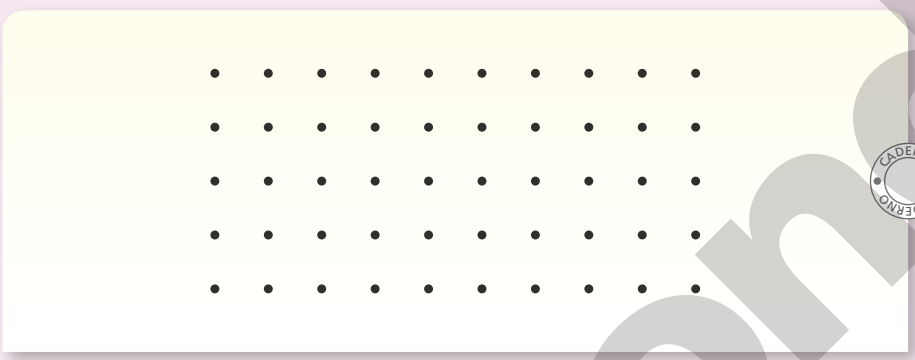
Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.

Richmond

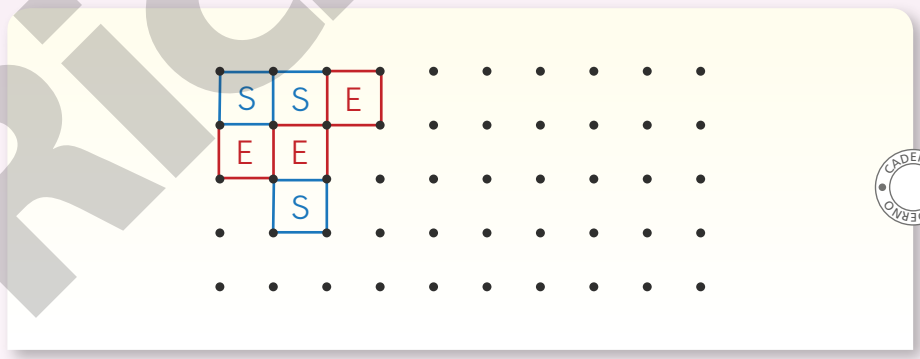
**3** Outro jogo que necessita apenas de lápis ou caneta e papel é o "Jogo do Pontinho". Vejam como se joga e, depois, é hora do jogo! **Objetivo:** aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

## "Jogo do Pontinho"

Em uma folha de papel, desenhem fileiras de pontinhos, mantendo a mesma distância entre eles. A quantidade de pontinhos e de fileiras pode variar, mas sugere-se que sejam feitas de cinco a dez linhas com dez pontinhos cada, da seguinte maneira:



No "Jogo do Pontinho", dois adversários se enfrentam. Há, ainda, algumas versões que sugerem a formação de duas equipes ou a participação individual de mais de dois jogadores. Para jogar, decidam, por meio de uma partida de "Par ou Ímpar" ou de "Cara ou Coroa", quem iniciará o jogo. Esse jogador iniciará a partida ligando dois pontinhos adjacentes por meio de uma linha horizontal ou vertical. Depois será a vez de o adversário fazer o mesmo procedimento, usando um lápis ou uma caneta de cor diferente da usada pelo primeiro jogador. Sempre que, ao ligar dois pontinhos, o jogador completar a formação de um quadrilátero pela junção de quatro pontos, independentemente de as outras linhas terem sido desenhadas por ele ou não, ele deverá identificar esse espaço com a letra inicial de seu nome e manter a vez, ligando mais dois pontinhos.




A vez só voltará para o adversário quando a jogada não fechar um novo quadrilátero. Quando todos os pontos do tabuleiro tiverem sido ligados, contam-se os espaços fechados por cada jogador. Vence aquele que tiver conseguido completar mais quadriláteros.

KARINA DE SÁ COSTA

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

Richmond

**4** E o jogo "Quem sou eu?", vocês conhecem? É outro jogo em que se usa basicamente lápis ou caneta e papel. Vejam como jogar e, em seguida, joguem entre si. **Objetivo:** aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

## "Quem sou eu?"

"Quem sou eu" é um jogo ideal para pequenos grupos (em torno de 3 a 6 jogadores). Os participantes formam um círculo e decidem coletivamente uma categoria para os personagens. Pode ser, por exemplo, celebridades, super-heróis, personagens de desenhos animados etc. Cada jogador escreve em um pedaço de papel um nome pertencente à categoria escolhida. Em seguida, eles passam o papel para o jogador ao seu lado (sem que este possa ver o que está escrito), que deve colar o papel em sua testa, de forma que os demais jogadores possam ler o que está escrito nele. Feito isso, o primeiro jogador faz uma pergunta com resposta "sim" ou "não" aos demais, na tentativa de descobrir o nome escrito no papel em sua testa. Após a resposta, o jogador seguinte repete o mesmo procedimento e assim acontece com todos os participantes, até que alguém decida se arriscar a chutar o nome que lhe foi atribuído. Se acertar, ele ganha. Do contrário, ele é eliminado e a rodada continua até que alguém acerte.

KARINA DE SÁ COSTA

**5** Uns chamam de "Adedanha", outros chamam de "*Stop!*". Há diversas designações, mas, independentemente do nome, este também é um jogo ideal para grupos não muito grandes que usa apenas lápis ou caneta e papel. Leiam as orientações e comecem o jogo. **Objetivo:** aprofundar conhecimento sobre o tema do projeto.

## "Adedanha"

Os participantes decidem coletivamente as categorias que serão utilizadas. Podem ser, por exemplo: nomes de pessoas, lugares, frutas, animais, cores etc. Em seguida, os participantes dizem "Adedanha", todos juntos, ao mesmo tempo em que mostram a(s) mão(s), indicando, com os dedos, o número que desejarem. Os dedos indicados por todos os participantes são contados e, então, substitui-se o número por uma letra, de acordo com a ordem alfabética. Ou seja, se apenas um dedo for indicado, 1 equivale à letra "a"; se somarem 2, equivalem à letra "b" e assim por diante. A letra assim definida será a utilizada na rodada, de forma que todos os participantes devem escrever uma palavra que comece com essa letra em cada categoria. Quem terminar primeiro grita "*Stop!*", e todos os outros devem parar de escrever imediatamente. Então, os jogadores comparam as palavras que escreveram para determinar a pontuação: cada palavra correta que se repetir em dois ou mais jogadores vale cinco pontos; palavras corretas que só um jogador escrever valem dez pontos; espaços em branco ou palavras incompletas ou incorretas não contam pontos. O número de rodadas varia e deve ser definido coletivamente pelos jogadores. Ao final, ganha quem somar mais pontos.

KARINA DE SÁ COSTA

A tarefa agora é explicar em um breve texto as regras dos jogos escolhidos por seu grupo para o Dia da Escola Aberta. Releiam as informações das questões desta seção antes de iniciarem a produção. Insiram o texto em um novo cartaz para a exposição no evento, junto do feito anteriormente. Caso o grupo considere apropriado, pode optar por apresentar as regras de um ou dos dois jogos por meio de um infográfico.

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

Richmond

## Relembrando o gênero

As **regras de jogo** têm como finalidade indicar como se realiza determinado jogo. Devem ser formuladas, portanto, com linguagem objetiva e apresentar as informações essenciais, indicando o objetivo, o número de jogadores e os objetos necessários (se for o caso), além dos procedimentos. As orientações podem ser dadas usando verbos no imperativo ou de forma descritiva, como as que apareceram nesta seção.

## Materiais

Para descrever as regras digitalmente:

- computador, *tablet* ou celular;
- impressora;
- papel sulfite;
- programa de edição de texto.

Para descrever as regras à mão:

- caderno ou papel sulfite;
- lápis ou caneta esferográfica.

Para fazer o cartaz:

- cartolina ou papel pardo;
- cola;
- lápis de cor, giz de cera, caneta hidrográfica ou tinta e pincel;
- lápis ou caneta esferográfica;
- régua.

# Etapa 5 Para não jogar conversa fora

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

Chegou a hora de concluir os trabalhos e organizar o Dia da Escola Aberta para apresentar e praticar os jogos. Leia as orientações a seguir com atenção.

**1** Tenham à mão tudo o que já foi produzido nas etapas anteriores e sigam o passo a passo a seguir para organizar o Dia da Escola Aberta. **Objetivo:** produzir o produto final do projeto.

**Passo 1:**
Decidam como será o revezamento da participação dos integrantes do grupo nos torneios. Organizem a participação dos jogadores ou das equipes, elaborando chaves, se for necessário, e a tabela dos torneios. Planejem soluções alternativas para problemas que possam ocorrer no Dia da Escola Aberta, como a ausência de um ou mais jogadores.

**Passo 2:**
Confirmem o agendamento do evento com a direção da escola. Elaborem convites e entreguem aos responsáveis e às demais pessoas da comunidade. Criem cartazes e os coloquem nos locais onde for permitido. Lembrem-se de inserirem todas as informações relevantes sobre o evento, incluindo o título, o tema, o local, a data e o horário de início e de encerramento, tanto nos convites quanto nos cartazes.

**Passo 3:**
Finalizem os cartazes e demais materiais que serão utilizados nas suas apresentações. Recolham o material necessário à prática dos jogos escolhidos. Levem tudo para o espaço destinado ao seu grupo. Ensaiem as exposições orais e revejam os procedimentos para a condução da prática.

**Passo 4:**
Arrumem, na véspera do evento, de modo adequado, todos os espaços escolares que serão utilizados, especialmente aqueles que estarão abertos ao público em geral.

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

Richmond

2 Feito o necessário para a organização e o funcionamento do evento como um todo, é hora de finalizar e garantir o sucesso do Dia da Escola Aberta. **Objetivo:** produzir o produto final do projeto.

**Passo 1:**
Organizem-se para receberem o público, dando-lhe as boas-vindas e fazendo uma breve abertura oficial do evento. Mantenham o respeito aos horários previstos para cada atividade durante o dia. Caso algum grupo enfrente dificuldades de última hora, os grupos que estiverem adiantados em sua organização devem se mobilizar para auxiliá-lo.

**Passo 2:**
Dentro do horário previsto, e com um público razoável em torno do seu espaço, façam a exposição oral sobre os jogos, sua história, regras, curiosidades etc. Ao término, mantenham o material informativo à vista dos visitantes e deem início aos torneios demonstrativos. Esclareçam as dúvidas e façam a mediação de quaisquer conflitos que ocorram durante os torneios, de forma que eles se desenrolem dentro das premissas de uma cultura de paz. Controlem o tempo a fim de garantir que os torneios se encerrem antes do horário previsto para o encerramento do Dia da Escola Aberta.

**Passo 3:**
Limpem e organizem o espaço utilizado pelo grupo ao fim do Dia da Escola Aberta. Em seguida, juntem-se aos demais colegas para limparem e arrumarem as áreas comuns utilizadas no evento.

Caso seja possível, peçam a colegas de outras turmas para filmarem e fotografarem o evento, assim vocês poderão depois compartilhá-lo com quem não pôde comparecer, além de deixar um registro dos trabalhos dos grupos.

## Etapa 6 Encerrando a conversa

Faça no caderno as questões de resposta escrita.

1 Após a finalização do projeto, façam um debate com toda a turma para uma autoavaliação coletiva do trabalho desenvolvido. Pensem no que vocês podem melhorar para a realização de outros projetos, não apenas quanto ao resultado a que chegaram, mas também quanto ao processo de trabalho coletivo realizado. Não se esqueçam de acolher com empatia e respeito as opiniões dos colegas. **Objetivo:** autoavaliar a participação no projeto.

2 Organizem uma enquete sobre o Dia da Escola Aberta e consultem a comunidade escolar (estudantes, professores e funcionários). Reflitam sobre os resultados e verifiquem o que vocês podem melhorar na realização de outros projetos. **Objetivos:** identificar e analisar a avaliação do projeto pela comunidade escolar.

Como os jogos podem nos ajudar a construir uma convivência mais harmoniosa?

Como vocês responderiam a essa questão, que foi o problema proposto inicialmente para ser discutido neste projeto?

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

Richmond

# Apêndices

## Seu livro e a BNCC

### Competências gerais da Base Nacional Comum Curricular

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.

Richmond

AMANDA MIYUKI

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.

Richmond

## Competências específicas e habilidades de Linguagens e suas Tecnologias

**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.

**(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 remidiação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.

**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.

**(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.

**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.

**(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.

**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.

**(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.

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

Richmond

**(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.

**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.

**(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.

**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.

**(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.

**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.

**(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

**(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

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

Richmond

(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, deôntica 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

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

Reprodução

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.

**(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.

**(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, grêmio livre 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.

**(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,

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

Preliminar

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 organizando 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.).

**(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 editorias – 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

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

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 (*advergame*, 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.

**(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.

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

Richmond

## Competências gerais, competências específicas e habilidades trabalhadas nos projetos

| | PROJETO 1 | PROJETO 2 | PROJETO 3 |
|---|---|---|---|
| COMPETÊNCIAS GERAIS | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10 | 1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10 | 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10 |
| COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 |
| HABILIDADES DA ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS | (EM13LGG101)<br>(EM13LGG103)<br>(EM13LGG104)<br>(EM13LGG201)<br>(EM13LGG202)<br>(EM13LGG204)<br>(EM13LGG301)<br>(EM13LGG302)<br>(EM13LGG303)<br>(EM13LGG305)<br>(EM13LGG402)<br>(EM13LGG403)<br>(EM13LGG501)<br>(EM13LGG601)<br>(EM13LGG602)<br>(EM13LGG603)<br>(EM13LGG702)<br>(EM13LGG703)<br>(EM13LGG704) | (EM13LGG101)<br>(EM13LGG103)<br>(EM13LGG104)<br>(EM13LGG201)<br>(EM13LGG301)<br>(EM13LGG302)<br>(EM13LGG303)<br>(EM13LGG304)<br>(EM13LGG305)<br>(EM13LGG401)<br>(EM13LGG402)<br>(EM13LGG403)<br>(EM13LGG501)<br>(EM13LGG503)<br>(EM13LGG601)<br>(EM13LGG602)<br>(EM13LGG603)<br>(EM13LGG604)<br>(EM13LGG701)<br>(EM13LGG703)<br>(EM13LGG704) | (EM13LGG101)<br>(EM13LGG103)<br>(EM13LGG104)<br>(EM13LGG105)<br>(EM13LGG201)<br>(EM13LGG204)<br>(EM13LGG301)<br>(EM13LGG302)<br>(EM13LGG303)<br>(EM13LGG305)<br>(EM13LGG402)<br>(EM13LGG403)<br>(EM13LGG501)<br>(EM13LGG601)<br>(EM13LGG602)<br>(EM13LGG701)<br>(EM13LGG702)<br>(EM13LGG703)<br>(EM13LGG704) |
| HABILIDADES DE LÍNGUA PORTUGUESA | (EM13LP01)<br>(EM13LP03)<br>(EM13LP05)<br>(EM13LP06)<br>(EM13LP11)<br>(EM13LP12)<br>(EM13LP15)<br>(EM13LP16)<br>(EM13LP18)<br>(EM13LP28)<br>(EM13LP30)<br>(EM13LP31)<br>(EM13LP32)<br>(EM13LP33)<br>(EM13LP34)<br>(EM13LP35)<br>(EM13LP43) | (EM13LP01)<br>(EM13LP03)<br>(EM13LP05)<br>(EM13LP07)<br>(EM13LP12)<br>(EM13LP13)<br>(EM13LP15)<br>(EM13LP16)<br>(EM13LP17)<br>(EM13LP18)<br>(EM13LP20)<br>(EM13LP28)<br>(EM13LP29)<br>(EM13LP32)<br>(EM13LP33)<br>(EM13LP46)<br>(EM13LP47)<br>(EM13LP53) | (EM13LP01)<br>(EM13LP03)<br>(EM13LP05)<br>(EM13LP11)<br>(EM13LP12)<br>(EM13LP16)<br>(EM13LP17)<br>(EM13LP18)<br>(EM13LP28)<br>(EM13LP32)<br>(EM13LP33) |

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

Richmond

| | PROJETO 4 | PROJETO 5 | PROJETO 6 |
|---|---|---|---|
| COMPETÊNCIAS GERAIS | 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10 | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10 | 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10 |
| COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 |
| HABILIDADES DA ÁREA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS | (EM13LGG101)<br>(EM13LGG102)<br>(EM13LGG103)<br>(EM13LGG104)<br>(EM13LGG201)<br>(EM13LGG202)<br>(EM13LGG204)<br>(EM13LGG301)<br>(EM13LGG302)<br>(EM13LGG303)<br>(EM13LGG304)<br>(EM13LGG305)<br>(EM13LGG402)<br>(EM13LGG403)<br>(EM13LGG501)<br>(EM13LGG502)<br>(EM13LGG601)<br>(EM13LGG602)<br>(EM13LGG603)<br>(EM13LGG701)<br>(EM13LGG703)<br>(EM13LGG704) | (EM13LGG101)<br>(EM13LGG102)<br>(EM13LGG103)<br>(EM13LGG104)<br>(EM13LGG201)<br>(EM13LGG202)<br>(EM13LGG203)<br>(EM13LGG204)<br>(EM13LGG301)<br>(EM13LGG302)<br>(EM13LGG303)<br>(EM13LGG305)<br>(EM13LGG401)<br>(EM13LGG403)<br>(EM13LGG501)<br>(EM13LGG502)<br>(EM13LGG503)<br>(EM13LGG601)<br>(EM13LGG602)<br>(EM13LGG603)<br>(EM13LGG604)<br>(EM13LGG701)<br>(EM13LGG703)<br>(EM13LGG704) | (EM13LGG101)<br>(EM13LGG103)<br>(EM13LGG104)<br>(EM13LGG201)<br>(EM13LGG203)<br>(EM13LGG204)<br>(EM13LGG301)<br>(EM13LGG302)<br>(EM13LGG303)<br>(EM13LGG304)<br>(EM13LGG305)<br>(EM13LGG402)<br>(EM13LGG403)<br>(EM13LGG501)<br>(EM13LGG502)<br>(EM13LGG503)<br>(EM13LGG601)<br>(EM13LGG602)<br>(EM13LGG701)<br>(EM13LGG703)<br>(EM13LGG704) |
| HABILIDADES DE LÍNGUA PORTUGUESA | (EM13LP01)<br>(EM13LP03)<br>(EM13LP04)<br>(EM13LP05)<br>(EM13LP11)<br>(EM13LP12)<br>(EM13LP13)<br>(EM13LP14)<br>(EM13LP15)<br>(EM13LP16)<br>(EM13LP17)<br>(EM13LP18)<br>(EM13LP24)<br>(EM13LP27)<br>(EM13LP28)<br>(EM13LP30)<br>(EM13LP32)<br>(EM13LP33)<br>(EM13LP45)<br>(EM13LP47)<br>(EM13LP54) | (EM13LP01)<br>(EM13LP03)<br>(EM13LP05)<br>(EM13LP10)<br>(EM13LP11)<br>(EM13LP12)<br>(EM13LP15)<br>(EM13LP18)<br>(EM13LP20)<br>(EM13LP24)<br>(EM13LP26)<br>(EM13LP28)<br>(EM13LP30)<br>(EM13LP32)<br>(EM13LP47) | (EM13LP01)<br>(EM13LP03)<br>(EM13LP05)<br>(EM13LP11)<br>(EM13LP12)<br>(EM13LP15)<br>(EM13LP16)<br>(EM13LP18)<br>(EM13LP20)<br>(EM13LP32)<br>(EM13LP33)<br>(EM13LP34)<br>(EM13LP35) |

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

Richmond

# Objetivos dos projetos e justificativa de sua pertinência

## Projeto 1

Este projeto visa, no âmbito de seu tema integrador, ao desenvolvimento dos seguintes objetivos, seguidos da justificativa de sua pertinência.

- **Organizar uma feira de artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática na escola.**

A STEAM combina conhecimentos de cinco áreas, que conversam entre si de modo interdisciplinar. As pesquisas sobre características interdisciplinares têm ganhado espaço entre as pesquisas de mestrado e de doutorado no Brasil e os estudos sobre a interdisciplinaridade na educação cresceram nos últimos anos.

O saber interdisciplinar nasce da necessidade de entender e explicar os fenômenos do mundo social e natural. Na escola, as práticas interdisciplinares são capazes de promover reflexões mais amplas sobre a vida humana. Uma forma eficaz de colaborar nessa construção é a realização de práticas educativas baseadas em metodologias ativas, que colocam você, estudante, como o principal responsável por sua aprendizagem, como ocorre na feira escolar de artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática aqui proposta, na qual o encontro entre os diversos saberes se consolida. Nesse caso, a feira também será uma forma de desenvolvimento da *cultura maker* na escola, ou seja, de uma produção própria dos estudantes para solucionar um problema cotidiano.

- **Construir propostas criativas para colaborar na resolução de problemas da sociedade.**
- **Refletir criticamente sobre a articulação entre artes, ciência, tecnologia, engenharia e matemática.**

Por meio da proposta educativa STEAM, este projeto lhe permitirá se apropriar criticamente de áreas diversas do conhecimento. Além disso, ele incentiva a elaboração de um produto final que possivelmente você já viu na sua ou em alguma outra instituição educativa: a feira escolar. Ao articular diversos campos do saber, você será estimulado a desenvolver a argumentação e o pensamento crítico, necessários para a realização de reflexões mais amplas sobre a vida em sociedade, com foco na resolução de problemas. O trabalho no projeto é, portanto, crítico, criativo e propositivo, permitindo a articulação entre estudantes de diferentes perfis na turma.

- **Praticar a compreensão leitora de meme, diagrama, informe e resumo de projeto.**
- **Produzir diferentes materiais para a apresentação e a divulgação de uma feira escolar.**

A compreensão e a produção de textos – sejam eles verbais, verbo-visuais ou visuais – possuem um papel central no seu processo de aprendizagem. Na área de Linguagens e suas Tecnologias, isso ocorre especialmente em Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Arte. Sendo assim, um projeto com atividades com o propósito de desenvolver essas habilidades contribui para que você amplie seu processo de letramento e sua capacidade de argumentação e de reflexão crítica sobre os temas levantados pelos textos lidos e produzidos.

Ao integrar as artes à ciência e a ciência às artes, o projeto articula linguagens variadas, considerando os interesses da comunidade escolar, que podem privilegiar e associar a palavra, a imagem e diferentes modalidades artísticas.

- **Integrar escola e comunidade.**
- **Desenvolver práticas de estudo autônomo e interdisciplinar.**

Por meio do projeto, você desenvolverá práticas de estudo interdisciplinar, que buscam estimular procedimentos mais amplos, dinâmicos e coletivos, reforçando atitudes e valores, e não somente as competências e habilidades. Desse modo, você será estimulado a se integrar aos outros estudantes por meio da realização de tarefas de forma colaborativa, crítica, criativa e propositiva no que se refere à construção de conhecimentos, ao planejamento e à tomada de decisões. As reflexões realizadas, que abordarão diversos campos do conhecimento, poderão englobar toda a escola e alcançar a comunidade por meio da feira escolar desenvolvida. Tudo isso está em concordância com o que diz a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)[1], que é a lei maior da educação brasileira. Ela prevê a articulação das famílias com a comunidade educativa, de forma a criar uma integração entre escola e sociedade.

## Projeto 2

Considerando seu tema integrador, este projeto visa a desenvolver os objetivos a seguir, acompanhados da justificativa de sua pertinência.

- **Organizar na escola um festival com diferentes manifestações artístico-culturais de modo a estimular a participação ativa do jovem em uma perspectiva cidadã.**

A organização de um festival com diferentes manifestações artístico-culturais demandará de você e dos demais estudantes a capacidade de usar a linguagem vinculando oralidade, escrita, imagens, cores, ilustrações etc. em um processo complexo de produção de sentidos, desenvolvendo, assim,

[1] BRASIL. Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.

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

Preliminar

os multiletramentos. Para isso, a escola precisará atuar em uma perspectiva crítica, atenta ao uso das diferentes linguagens e promovendo a associação dos saberes resultantes da sua experiência de vida e dos demais estudantes às diversas expressões artísticas.

Além disso, conforme ressalta a LDB (BRASIL, 1996), a escola é também responsável pelo desenvolvimento físico, intelectual e cultural dos seus estudantes. Ao promover práticas como as deste projeto, busca-se contribuir para sua formação cidadã, bem como a de seus colegas.

- **Conjugar práticas de letramento escolar com as da vida cotidiana, possibilitando a produção de dados sobre si mesmo e sobre o mundo que o cerca.**
- **Valorizar e fortalecer as suas potencialidades criativas e intelectuais.**
- **Refletir criticamente sobre o papel do jovem na produção de bens culturais na contemporaneidade por meio de seu engajamento em diversos coletivos.**

As culturas juvenis têm voz, mas, muitas vezes, elas não são ouvidas. Isso pode ocorrer devido aos espaços em que os jovens se encontram, aos obstáculos ocasionados pela falta de estrutura social e à violência que muitos jovens sofrem. A música, a dança, o teatro, a literatura e a pintura podem levá-los a rever conceitos, a refletir sobre os cuidados físicos e emocionais que devem ter consigo mesmos e a pensar sobre seu papel na sociedade. Além disso, podem libertá-los de muitos empecilhos nocivos a um convívio pacífico, contribuindo assim para a cultura de paz.

Você, como jovem, também é um produtor de cultura. A proposta de realização de um festival visa a estimular você e os demais estudantes a se expressarem e a expressarem a realidade em que vivem. A realização do evento poderá despertar em vocês diferentes aptidões, gerar amizades, fortalecer talentos. Ela os levará a se manifestarem por meio de diferentes linguagens, ampliando seu repertório cultural e unindo letramentos da vida cotidiana e da escola.

Uma boa articulação entre o protagonismo da juventude e a arte pode ser muito frutífera na promoção da cidadania. Para que isso seja possível, são propostas, a você e aos seus colegas, produções que ampliam o seu conhecimento histórico e sociocultural; aumentam seu poder de argumentação; articulam letramentos diversos, com especial atenção à importância da tecnologia; estimulam o autorreconhecimento e o (re)conhecimento dos demais; desenvolvem a empatia, a cooperação, a inclusão e o cuidado com a natureza.

- **Mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) em sua relação com manifestações artístico-culturais que colocam em debate questões pungentes na sociedade.**
- **Praticar a compreensão leitora de *banner* digital, cartaz, entrevista, painel de grafite, poema, *rap* e reportagem.**
- **Produzir cenopoesia, painel de grafite, letra de *rap* e *slam*.**

Ao desenvolver um projeto que põe em evidência diferentes tipos de manifestações artístico-culturais, você terá a oportunidade de valorizar e fruir a arte, bem como de aprofundar seus conhecimentos sobre o funcionamento de diferentes textos e discursos, aumentar seu repertório sociocultural e reconhecer referências que fazem parte de sua identidade.

O corpo, os movimentos, a imagem, o som e as cores constituem um todo por meio do qual se abrem novas possibilidades de reflexão e produção de sentidos. O *rap*, a cenopoesia, o *slam* e o grafite são produções artísticas que podem levar você e os demais estudantes a repensarem atitudes e reverem conceitos, além de lhes oferecerem a oportunidade de se (re)verem e de se (re)conhecerem, em termos identitários e socioculturais.

Além disso, na sociedade contemporânea, com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), a vida cotidiana requer de você e seus colegas capacidades específicas de leitura e de escrita que precisam estar presentes nas práticas de letramento na escola.

- **Desenvolver práticas de letramentos e de culturas de reexistência.**

Ao longo do projeto, você se envolverá em práticas que associam (multi)letramentos a respostas críticas, criativas e propositivas, nas quais será necessário argumentar.

São propostas atividades relevantes para você e para seus colegas que estimulam a empatia, as potencialidades de cada um, a cooperação, o diálogo, a inclusão e a consciência ambiental. Vocês precisarão interagir, trocar experiências e saberes, sentir-se parte do processo de construção e de aprofundamento do conhecimento. Educar significa proporcionar a cada um de vocês uma formação que possibilite o estabelecimento de relações entre a vida familiar e a comunitária, o trabalho, os conhecimentos adquiridos na escola, os movimentos e as organizações sociais, bem como as manifestações culturais.

A expressão individual e coletiva, por meio da cenopoesia, do *slam*, do grafite e do *rap*, integra ensino, aprendizagem, reflexão crítica, liberdade artística, pluralismo de ideias, resistência, resiliência e reexistência e contribui, assim, para dar destaque ao protagonismo dos estudantes, de acordo com os seus diferentes perfis.

## Projeto 3

Este projeto busca, no âmbito do tema integrador, desenvolver os objetivos a seguir, acompanhados da justificativa de sua pertinência.

- **Criar um canal de *vlog* com resenhas, dicas e tutoriais sobre como estudar de forma autônoma, relacionando tecnologia e educação.**

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

Richmond

As mídias da cultura digital ainda não estão presentes na educação do mesmo modo que estão na sociedade. Nas escolas – e é possível que isso ocorra na instituição em que você estuda – ainda se usa pouco a internet, seja por meio de computadores ou celulares. O recurso de criação de vídeos para canais em plataformas de compartilhamento é ainda menos explorado. Por essa razão, este objetivo foi definido como o principal do projeto.

Segundo dados do IBGE (2018)[2], apesar de 96,7% dos domicílios brasileiros possuírem aparelho de televisão, esse quantitativo vem diminuindo. Enquanto isso, o número de computadores e celulares, bem como o acesso à internet, vem aumentando. Atualmente, 78,2% da população maior de 10 anos de idade tem celular. Além disso, a faixa etária com maior acesso à rede vai de 14 a 39 anos. De 14 a 17 anos, que é a sua provável faixa etária, o uso da internet alcança 84,9% da população. Assistir a vídeos é um dos objetivos mais frequentes do uso da internet, tendo sido citado por 81,8% dos usuários e perdendo apenas para o envio de mensagens de texto ou de voz e para as conversas por chamadas de voz ou vídeo.

Tais dados confirmam o acesso muito frequente a plataformas de compartilhamento de vídeos por jovens como você, como se pode observar sobretudo em centros urbanos, o que pode tornar este projeto atrativo para você e seus colegas e permitir sua aproximação ao pensamento computacional.

- **Ampliar o letramento midiático, especialmente quanto ao uso de tecnologias na educação.**
- **Compreender o funcionamento da produção, da circulação e da recepção de informações em mídias contemporâneas.**
- **Refletir criticamente sobre o uso da tecnologia no mundo atual, especialmente na educação.**

As mídias digitais estão fortemente presentes na nossa sociedade, sobretudo entre jovens como você; no entanto, é necessário ampliar as reflexões sobre esse fenômeno. Assim, este projeto permitirá a você e aos demais estudantes se apropriarem criticamente da cultura digital. Por meio dele, vocês serão incentivados a produzir conteúdos em uma das mídias mais populares na faixa etária dos estudantes do Ensino Médio e estimulados a desenvolver o pensamento crítico, criativo e propositivo necessário para lidar com informações que nem sempre provêm de fontes especializadas e confiáveis. Você e seus colegas também perceberão que mesmo fontes sem compromisso com a difusão de conhecimentos especializados podem favorecer a produção de conteúdos de qualidade, como é o caso do produto final a ser elaborado.

O desenvolvimento do pensamento crítico é uma das finalidades do Ensino Médio, o que reafirma a importância desses objetivos, diretamente relacionados ao tema do projeto.

- **Mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) no que diz respeito à tecnologia.**
- **Praticar a compreensão leitora de charge, gráfico, reportagem, diretriz, capa e página *web* de apresentação de projeto de divulgação artístico-cultural.**
- **Produzir charge, enquete, gráfico, resenha, dica e tutorial em vídeo.**

O texto, seja ele verbal, verbo-visual ou visual, é um objeto privilegiado na área de Linguagens e suas Tecnologias, em especial para Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Arte. A compreensão e a produção textual desempenham papel central no seu processo de aprendizagem. Dessa forma, as atividades de compreensão e produção presentes no projeto contribuem para ampliar o seu letramento e promover a reflexão crítica com relação aos temas abordados nos textos lidos e produzidos.

Por sua vez, o produto final trabalha a tecnologia na sociedade e na educação e integra linguagens diversas – imagéticas, verbais e corporais –, considerando as demandas das mídias da cultura digital contemporânea.

- **Desenvolver práticas de estudo autônomo.**

A autonomia intelectual é uma das finalidades do Ensino Médio, de acordo com a LDB (BRASIL, 1996). Ao orientar que você realize tarefas de forma colaborativa e crítica, pautado em atitudes, valores e na cultura de paz, o projeto contribui para o desenvolvimento de sua autonomia em relação não só ao aprofundamento de conhecimentos, mas também ao planejamento e à tomada de decisões. Além disso, por meio do produto final desenvolvido, considerações importantes sobre o estudo autônomo poderão alcançar toda a comunidade escolar e mesmo ultrapassar os muros da escola.

## Projeto 4

Considerando seu tema integrador, este projeto visa a desenvolver os seguintes objetivos, acompanhados da justificativa de sua pertinência.

- **Mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) a fim de criar, coletivamente, um documentário de curta duração sobre *bullying* e sofrimento psíquico nas escolas para ser publicado no canal de *vlog* criado pela turma no Projeto 3.**

A prática sistemática do *bullying* está presente não só no cotidiano escolar, mas em nossa sociedade como um todo, e é bastante possível que você já tenha presenciado ou mesmo sofrido tal prática. Por esse motivo, escolheu-se esse objetivo como o principal do projeto, orientador de seu produto final.

[2] IBGE. *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua.* Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2017. Brasília: IBGE, 2018.

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

Richmond

De acordo com a UNESCO (2019)[3], o *bullying* ocorre em todo o mundo e afeta uma parcela significativa de crianças e adolescentes. Ele exerce um impacto negativo não apenas naquele que o sofre, mas também no agressor e nas testemunhas. No Brasil, dados do IBGE (2016)[4] relativos ao ano de 2015 mostram que 88,9% dos estudantes frequentam escolas onde essa prática é proibida, mas que 20,1% desses estudantes informaram praticar *bullying*.

Além disso, há uma lei que institui um programa de combate ao *bullying* e outra que torna obrigatória a promoção, nas escolas, de medidas de conscientização, prevenção e combate à violência e de promoção de uma cultura de paz.

A escolha do gênero documentário e a opção de postar o material no *vlog* que foi criado por sua turma são motivadas pela importância da mídia e das novas tecnologias em nossa sociedade, sobretudo entre os jovens.

Todas essas informações confirmam a já conhecida existência do *bullying*, a necessidade de tratar do tema na escola (agora respaldada pela existência de leis específicas) e a importância do gênero e do meio de divulgação escolhidos.

- **Promover o respeito à pessoa humana e aos seus direitos, desenvolvendo a escolha de estilos de vida éticos.**
- **Perceber os conflitos como inerentes à vida social, o que exige a busca constante por instrumentos conciliadores de diferenças, sem simplificá-las nem apagá-las.**
- **Reconhecer a importância da mediação como forma de ação individual e coletiva na promoção de uma cultura de paz e de valores democráticos.**
- **Promover e aprofundar a empatia, o diálogo e o respeito à diversidade no ambiente escolar.**

A presença do *bullying* e do sofrimento psíquico em nossa sociedade é uma realidade, sobretudo entre os jovens – e a juventude é provavelmente a etapa da vida em que você se encontra. Desse modo, é importante que você reflita sobre os conflitos existentes e busque formas de agir que promovam o respeito mútuo, a empatia e a cooperação, possibilitando uma convivência saudável e ética, pautada pelos conceitos de responsabilidade e cidadania.

A importância dessa discussão se torna ainda maior quando levamos em conta os impactos do *bullying* na saúde física e no bem-estar emocional dos adolescentes. De acordo com a UNESCO (2019), dores de estômago e de cabeça e dificuldade para comer e dormir estão entre os efeitos comprovados do *bullying*, além de maior propensão a dificuldades interpessoais, depressão, solidão, ansiedade, autoestima baixa e tendência ao suicídio. O *bullying* produz, ainda, um impacto negativo no desempenho do estudante, uma vez que pode diminuir a concentração durante as atividades e levá-lo a faltar às aulas, evitar atividades escolares ou até abandonar a escola. Esse sofrimento pode atingir não só aqueles que são alvo do *bullying*, mas também as testemunhas e até mesmo os próprios agressores, que também precisam de atenção e cuidado.

Dentre as ações para combater o problema, destacam-se: (i) o envolvimento de crianças e adolescentes no planejamento e na implantação de intervenções de prevenção e combate ao *bullying* nas escolas; (ii) a conscientização sobre os impactos prejudiciais do *bullying* e os benefícios de uma escola sem violência; (iii) a construção de um ambiente escolar seguro e inclusivo, por meio de intervenções que visem à transformação da cultura da escola; e (iv) o desenvolvimento de conhecimentos, atitudes e habilidades necessárias à não violência.

Desse modo, este projeto permitirá a você e aos demais estudantes discutirem e se apropriarem criticamente do tema abordado, com vistas à produção de conhecimentos que lhes possibilitem a criação do produto final. Tal produto será fruto do protagonismo exercido por vocês e de sua argumentação em todas as etapas de preparação, além de estimular a prevenção e o combate ao *bullying* que promovem a empatia e a cooperação, contribuir para a resolução de conflitos e a superação do sofrimento, promover a cultura de paz e de não violência e favorecer a construção de ambientes mais seguros e inclusivos para o exercício da cidadania.

- **Praticar a compreensão leitora de tira, cartaz, capa, sinopse, artigo e notícia, além da produção de tira, entrevista, roteiro, sinopse, cartaz e documentário.**

A compreensão e a produção textual ocupam um papel central na área de Linguagens e suas Tecnologias, uma vez que o texto, seja ele verbal, visual ou verbo-visual, é o seu principal objeto de estudo, sobretudo para Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Arte.

As atividades propostas no projeto contribuirão para ampliar o seu letramento e o dos demais estudantes e para promover a reflexão crítica e a capacidade de argumentação com relação ao *bullying* e ao sofrimento psíquico.

A elaboração de um documentário possibilitará a você e aos colegas uma melhor compreensão de uma linguagem própria, que inclui a produção de diferentes sentidos de acordo com as diferentes escolhas de planos, enquadramentos, movimentos de câmera etc., o que lhes trará uma postura mais crítica e ética diante do texto e poderá fomentar, ainda, uma mudança nos modos de ser e de perceber o mundo e a sua comunidade, contribuindo para o exercício da cidadania com responsabilidade.

- **Desenvolver a aprendizagem colaborativa e a autonomia no trabalho em equipe.**

A prática da autonomia é estimulada tanto na LDB (BRASIL, 1996) quanto na BNCC (BRASIL, 2018)[5] e é um dos objetivos do Ensino Médio. Ao orientá-lo à realização de tarefas

[3] UNESCO. *Violência escolar e bullying:* relatório sobre a situação mundial. Brasília: UNESCO, 2019.

[4] IBGE. *Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar:* 2015. Condecoração de População e Indicadores Sociais. Rio de Janeiro: IBGE, 2016.

[5] BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Conselho Nacional de Educação. *Base Nacional Comum Curricular.* Brasília: MEC; SEB, 2018.

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

Reprodução proibida

de forma colaborativa e crítica, o projeto contribui para o desenvolvimento de sua autonomia, além de incentivá-lo à prática de atitudes cooperativas.

## Projeto 5

Este projeto busca, em relação ao tema integrador, desenvolver os seguintes objetivos, seguidos da justificativa de sua pertinência.

- **Organizar um evento na escola com uma instalação e diversas *performances* sobre um povo ou uma comunidade tradicional ou sobre um bem do patrimônio cultural imaterial da região.**

As diversas manifestações culturais, bem como os modos de produção e de vivência em povos e comunidades tradicionais, são temas que possibilitarão a você o desenvolvimento do pensamento crítico sobre a pluralidade cultural em que estamos inseridos. De acordo com a LDB (BRASIL, 1996), as contribuições da diversidade cultural e étnica para a formação do povo brasileiro, principalmente no que concerne às matrizes indígena, africana e europeia, devem ser consideradas no ensino de História do Brasil. Essas questões, no entanto, não dizem respeito apenas à disciplina de História, mas atravessam outros componentes curriculares, uma vez que a consideração à diversidade étnico-racial é um dos princípios da educação brasileira.

Por meio do produto final e das atividades propostas ao longo do projeto, você terá a oportunidade de envolver-se em um processo de aprendizagem ativo, plural e cooperativo.

- **Pesquisar conhecimentos produzidos por povos e comunidades tradicionais e conjugá-los com conhecimentos escolares e juvenis.**
- **Valorizar e fortalecer os povos e as comunidades tradicionais e os bens do patrimônio cultural imaterial como parte da identidade brasileira.**
- **Refletir criticamente sobre o papel do jovem na manutenção e na recuperação de povos e comunidades tradicionais e de bens do patrimônio cultural imaterial brasileiro.**

O tema do projeto, ao qual se relacionam os objetivos acima, justifica-se pela sua pertinência ao evidenciar questões referentes à cultura de povos e comunidades tradicionais como fundadoras da identidade brasileira. Nesse sentido, é fundamental que você desenvolva atitudes que auxiliem na manutenção e na recuperação dessas culturas e dos seus conhecimentos e práticas, reforçando atitudes e valores que visam a uma educação cidadã.

Dessa maneira, com a realização do projeto, será possível não só divulgar a pluralidade cultural brasileira, mas também propiciar uma reflexão crítica sobre nossa identidade e sobre o necessário diálogo entre as diferentes culturas do país.

- **Mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas) em sua relação com manifestações artístico-culturais contemporâneas e tradicionais.**
- **Praticar a compreensão leitora de tira, charge, capítulo introdutório de livro, poema, depoimento e verbete, entre outros textos, e a produção escrita de tira, cartaz e postagem.**

As atividades de compreensão leitora e de produção escrita propostas no projeto contribuem para a ampliação do seu processo de letramento e, por consequência, estimulam a reflexão crítica referente às questões levantadas nos textos lidos e produzidos. O texto – seja ele verbal, verbo-visual ou visual – é um objeto central na área de Linguagens e suas Tecnologias, em especial para Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Arte, devido à importância da compreensão e da produção textual no processo de aprendizagem.

Ao trabalhar com a proposta de instalação e *performances*, você articulará linguagens imagéticas, verbais, artísticas e corporais. Para tanto, precisará considerar as demandas das diferentes atividades, que podem privilegiar e articular a palavra, a imagem e diferentes modalidades artísticas, de forma criativa e propositiva.

- **Desenvolver práticas de letramentos de reexistência ligados às culturas tradicionais.**

Os letramentos de reexistência evidenciam a complexidade social e histórica inerentes à natureza da linguagem. Ao longo do projeto, por meio das discussões sobre povos e comunidades tradicionais ou sobre bens culturais do patrimônio imaterial da região, promove-se uma desconstrução de estereótipos e preconceitos relacionados a essas populações.

## Projeto 6

Este projeto busca, no âmbito do tema integrador, desenvolver os seguintes objetivos, seguidos da justificativa de sua pertinência.

- **Organizar o Dia da Escola Aberta, com apresentações sobre a história e as regras de diversos jogos, seguidas de torneios de demonstração.**

A realização do Dia da Escola Aberta, organizado de forma colaborativa e crítica, contribuirá para que você e os demais estudantes desenvolvam autonomia e protagonismo, seja em relação ao aprofundamento de conhecimentos, seja em relação ao planejamento e à tomada de decisões.

Os jogos, que são o tema desse evento, existem desde a Antiguidade e são um potente recurso educativo. Eles impactam fortemente a aprendizagem, promovem a participação e estimulam a negociação e o debate. Favorecem a aprendizagem significativa e desenvolvem habilidades como criatividade, pensamento lógico e resolução de problemas.

Por meio dos jogos, nos envolvemos em atividades que, muitas vezes, valorizam nossas experiências, fantasias e desejos, criam oportunidades para nosso desenvolvimento físico, moral, intelectual e emocional e promovem

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

Reimpri

a formação de uma consciência social, crítica, criativa, solidária e democrática.

Desse modo, ao se envolverem nas atividades desenvolvidas ao longo do projeto, que culminam na concretização do Dia da Escola Aberta, você e seus colegas não só participarão da prática de diversos jogos, como também refletirão sobre eles.

- **Mobilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais, verbais e imagéticas), a fim de participar de jogos e valorizá-los como manifestações culturais.**
- **Conhecer-se, apreciar-se e cuidar da saúde física e emocional, reconhecendo as próprias emoções e as dos outros, negociando conflitos de forma empática, respeitosa e com autocrítica.**

Estes objetivos dialogam de forma mais direta com o tema do projeto já que os jogos são uma ferramenta de cultura e envolvem a busca da expressão e da emoção artística.

Segundo dados do IBGE (2016), há, por um lado, a valorização entre os jovens de hábitos de lazer relacionados a *videogames*, computadores e jogos eletrônicos e, por outro lado, um menor investimento em práticas físicas. Por essa razão, o projeto pode contribuir para que você e os demais estudantes façam uma reflexão sobre os benefícios e os malefícios desses tipos de jogos, bem como estimulá-los à prática de atividades físicas, uma vez que jogos que envolvem habilidades corporais também são contemplados.

A mediação e a negociação de conflitos serão necessárias para o estabelecimento de uma convivência harmoniosa durante o desenvolvimento do projeto. Para que isso ocorra, é imprescindível que todo o processo de negociação se dê de forma respeitosa e ética. Ao longo tanto da realização das atividades do projeto quanto da organização e realização do Dia da Escola Aberta, você e seus colegas precisarão, de forma colaborativa e mediando os conflitos que eventualmente ocorrerem, mobilizar diferentes linguagens e argumentar com vistas à produção do produto final.

- **Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis durante todo o processo de negociação e tomada de decisões, visando à produção das atividades do Dia da Escola Aberta.**

A argumentação é central em uma das competências gerais estabelecidas pela BNCC (BRASIL, 2018) e deve ser desenvolvida com vistas ao pleno exercício da cidadania e à preparação para o mundo do trabalho.

Ao longo das atividades e da concretização do produto final, você será estimulado a discutir em dupla, em grupo ou com toda a turma, a tomar decisões em conjunto, a expor suas opiniões e a ouvir as dos colegas. Tais ações, realizadas de modo sistemático ao longo do projeto, favorecem o desenvolvimento de sua capacidade de argumentar de forma ética e respeitosa para defender seus pontos de vista.

- **Praticar a compreensão leitora de tira, meme, infográfico, artigo informativo, trecho de livro, cartaz, ficha de informação e regras de jogo, entre outros, e a produção de exposição oral, ficha de informação e regras de jogo.**

O texto, seja ele verbal, visual ou verbo-visual, ocupa um papel central nos estudos da área de Linguagens e suas Tecnologias, especialmente para Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Arte. As atividades de compreensão e produção textual presentes no projeto contribuem para o desenvolvimento de seu letramento e, consequentemente, para a reflexão crítica com relação aos temas abordados nos textos lidos e produzidos.

A construção do produto final, o Dia da Escola Aberta, requer de você a integração de linguagens diversas – imagéticas, verbais, artísticas e corporais – e estimula o trabalho colaborativo, a mediação de conflitos e o respeito às diferenças.

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

## Referências bibliográficas comentadas

### Projeto 1

CNPQ. Prêmio Jovem Cientista. *Cidades sustentáveis*: livro das pesquisas premiadas. Brasília: CNPq, 2011.

CNPQ. Prêmio Jovem Cientista. *Inovação tecnológica nos esportes*: livro de pesquisas agraciadas. Brasília: CNPq, 2013.

COLLINS COBUILD ADVANCED LEARNER'S ENGLISH DICTIONARY. 4. ed. Glasgow: HarperCollins Publishers, 2003.

DPD/CAEG/PROGRAD/UFF. *Caderno de resumos*. XVI Mostra de Iniciação à Docência na Educação Básica. Niterói: UFF, 2018.

GRANDE DICIONÁRIO HOUAISS DA LÍNGUA PORTUGUESA. 2. ed. Rio de Janeiro: Instituto Antônio Houaiss, 2018.

HELLMEISTER, L. A. V. et al. *A importância da arte como meio de reciclagem e como formação de um novo pensamento ambiental*. In: V WORLD CONGRESS ON COMMUNICATION AND ARTS, 2012, Guimarães.

OLIVEIRA, E. P. T. de. *O ensino de arte e as tecnologias contemporâneas no contexto escolar*. Medianeira: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2014.

PINHO, T. M. M.; DELOU, C. M. C.; LIMA, N. R. W. Origami as a Tool to Teach Geometry to Blind Students. *Creative Education*, v. 7, 2016.

Reprodução

## Projeto 2


ALMEIDA JÚNIOR, A. et al. *Experimentações do corpo na dança, circo e teatro nos anos iniciais na educação física escolar.* In: V CONGRESSO SUDESTE DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 2014, Lavras.

CBPOESIAS. *Rap* do Estudante, 2010.

RIBEIRO, B. *Slam* é a nova forma de a juventude da periferia se expressar – e é incrível! *O Estado de S. Paulo*, São Paulo, 30 ago. 2018.


## Projeto 3


APP ANNIE. *The State of Mobile 2019*. 2019.

BARBANTI, V. J. *Dicionário de educação física e esporte*. São Paulo: Manole, 2003.

BRASIL. Lei 11.904, de 14 de janeiro de 2009, que institui o Estatuto de Museus e dá outras providências.

IBGE. Diretoria de Pesquisas. Coordenação de Trabalho e Rendimento. *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua 2015*. Rio de Janeiro: IBGE, 2016.

IBGE. Diretoria de Pesquisas. Coordenação de Trabalho e Rendimento. *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua 2016*. Rio de Janeiro: IBGE, 2017.

OMS. Plano de ação global para a atividade física 2018-2030. *Mais pessoas ativas para um mundo mais saudável. Versão síntese*. Genebra: Organização Mundial da Saúde, 2018.

UNESCO. *Policy Guidelines for Mobile Learning*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2013.


## Projeto 4


*Ilha das Flores*. Direção de Jorge Furtado. Produção de Giba Assis Brazil, Monica Schmiedt e Nôra Goulart. Rio Grande do Sul: Casa de Cinema de Porto Alegre, 1989.


## Projeto 5


ALMEIDA, A. W. B. et al (Coord.). *Nova cartografia social dos povos e comunidades tradicionais do Brasil:* pescadores e pescadoras artesanais do Açude Público Cocorobó: mostrando sua cara e seus problemas. Canudos: Casa 8 Design/UEA Edições, 2009.

BARNES, R. *The Questions Dictionary of Art*. Birmingham: The Questions Publishing Company, 2002.

BRASIL. Decreto 6.040, de 7 de fevereiro de 2007. Institui a Política Nacional de Desenvolvimento Sustentável dos Povos e Comunidades Tradicionais. *Diário Oficial da União*, Brasília, 8 fev. 2007.

_____. Decreto 8.750, de 9 de maio de 2016. Institui o Conselho Nacional dos Povos e Comunidades Tradicionais. *Diário Oficial da União*, Brasília, 10 maio 2016.

EVARISTO, C. *Poemas da recordação e outros movimentos*. Rio de Janeiro: Malê, 2017.

LIMEIRA, J. C. Quilombos. Para Abdias do Nascimento e Lélia Gonzalez (*in memoriam*). *Repertório*, Salvador, n. 17, 2011.

MACIEL, I. et al. (Orgs.). *Te mandei um passarinho*: prosas e versos de índios no Brasil. Brasília: Ministério da Educação, 2007.

MOURA, C. *Dicionário da escravidão negra no Brasil*. São Paulo: Edusp, 2004.

MUNDURUKU, D. *Coisas de Índio:* versão infantil. São Paulo: Callis, 2003.

PROJETO NOVA CARTOGRAFIA SOCIAL DA AMAZÔNIA (PNCSA). *Jovens de comunidades tradicionais do Baixo Tocantins:* Cametá, Limoeiro do Ajuru, Igarapé Miri, Mocajuba. v. 2, 2008.

SANTOS, I. F. A *performance* na escola: evidenciando limites e possibilidades. *Revista Nupeart*, v. 17, 2017.

SANTOS, Y. L. *História da África e do Brasil afrodescendente*. Rio de Janeiro: Pallas, 2017.

UNESCO. *Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial*. Paris, 17 out. 2003.

VERSOLATO, F.; GOMES, M. J. M. (Coords.). *Direito dos povos e comunidades tradicionais em territórios protegidos*. São Paulo: Instituto Pólis, 2016.


## Projeto 6


BARBANTI, V. O que é esporte? *Revista Brasileira de Atividade Física e Saúde*, São Paulo, p. 54-58, v. 11, n. 1, 2012.

BROTTO, F. O. *Jogos cooperativos:* o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, 1999.

HUIZINGA, J. *Homo ludens:* o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Universidade de São Paulo; Perspectiva, 2007.

SCHALLEGGER, R. R. *The Post-Modern Joy of Role-Playing Games:* agency, ritual and meaning in the medium. North Carolina: McFarland & Company, 2018.

SOARES, J. *Superinteressante*. São Paulo, v. 194-A, 2017.


Os seis projetos foram baseados em diversas fontes bibliográficas. A título de exemplo, destacam-se: decretos e leis (BRASIL, 2007; 2016); dicionários (BARBANTI, 2003; COLLINS, 2003; MOURA, 2004; HOUAISS, 2018); dissertações e monografias (BROTTO, 1999; OLIVEIRA, 2014); documentário (*Ilha das Flores*, 1989); jornais e revistas (SOARES, 2017; RIBEIRO, 2018); periódicos (LIMEIRA, 2011; PINHO, DELOU e LIMA, 2016; SANTOS, 2017); planos e relatórios institucionais (UNESCO, 2003; 2013; IBGE, 2016; 2017; OMS, 2018); livros (HUIZINGA, 2007; MACIEL et al., 2007; VERSOLATO e GOMES, 2016; EVARISTO, 2017) e trabalhos apresentados em eventos (HELLMEISTER et al., 2012; ALMEIDA JÚNIOR et al., 2014). As referências utilizadas contribuem não só para mostrar aspectos relevantes dos temas abordados, mas também para aprofundá-los a partir de diferentes pontos de vista, como o acadêmico, o científico, o jornalístico e o literário, de acordo com as especificidades de cada projeto integrador.


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



Richmond

# Sugestões de referências complementares para pesquisa ou consulta

Você gostaria de conhecer um pouco mais sobre os temas desenvolvidos nos projetos? A seguir, recomendamos livros, vídeos, canais e *sites* para você aprofundar seu conhecimento.

## Projeto 1

### Manual do mundo

Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCKHhA5hN2UohhFDfNXB_cvQ>. Acesso em: 3 jan. 2020.

Você gosta de fazer experiências? Já realizou algum invento? Se você é do tipo curioso e está sempre buscando respostas, uma boa opção é este canal especializado em conteúdos educativos e de entretenimento, que apresenta uma série de vídeos sobre experiências fáceis e curiosidades científicas.

### Canal Ciência

Disponível em: <https://www.canalciencia.ibict.br/>. Acesso em: 23 out. 2020.

Página de divulgação científica e tecnológica do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) destinada, especialmente, a estudantes de todos os níveis educativos. Apresenta sínteses, sempre em linguagem acessível, de artigos científicos de diversas áreas do conhecimento, biografias de grandes cientistas brasileiros e indicações de vários *sites* sobre ciência e tecnologia.

### *Fun Science*: Ciência divertida

Autor: Charlie McDonnell. Editora: Senac. São Paulo, 2017.

Escrito por um adolescente, *Fun Science* é um guia para entender a vida, o universo e por que a ciência é tão incrível. Por meio de uma abordagem acessível e agradável, diversas ilustrações e várias páginas de informação, o leitor é levado a uma instigante viagem pelo mundo divertido da ciência.

## Projeto 2

### A cultura *hip-hop* como ferramenta de mudança

Disponível em: <https://www.ted.com/talks/visel_mc_a_cultura_hip_hop_como_ferramenta_de_mudanca/up-next>. Acesso em: 3 jan. 2020.

Que mudanças você acha que a cultura *hip-hop* pode proporcionar? Você acha que uma manifestação artística pode ajudar alguém a superar dificuldades de comunicação com os outros? Veja no vídeo o testemunho de Visel MC, um cantor de *rap* que conseguiu vencer desafios por meio da arte. Hoje, ele ajuda outros jovens a encontrar caminhos para mudar por meio da cultura do *rap*.

### Cartograffiti

Disponível em: <http://projetocartograffiti.blogspot.com/p/apresentacao.html> Acesso em: 23 out. 2020.

Neste *site*, você pode conhecer um pouco sobre o trabalho do ativista e artista popular Mauro Sergio Neri da Silva, que envolve grafite, memória, juventude, meio ambiente e direito à cidade, além de outros eixos temáticos. Um de seus projetos é o Cartograffiti, que busca valorizar paisagens, unindo cartografia e grafite, e propicia a reflexão sobre conceitos tais como lugar, não lugar, legitimidade e legalidade.

### O jovem lê e faz teatro

Autora: Gabriela Rabelo. Editora: Mercuryo Jovem. São Paulo, 2008.

Este livro contém dez peças teatrais e orientações para encená-las. A proposta é ajudar o leitor a descobrir o que está por trás das falas dos personagens e a encontrar a melhor maneira de expressar o que não está dito. São trabalhados temas como solidariedade, amizade, respeito, entre outros relacionados ao universo juvenil.

## Projeto 3

### Internet segura

Disponível em: <https://www.internetsegura.br/>. Acesso em: 3 jan. 2020.

O portal Internet Segura, organizado pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil, possui material de conscientização sobre o uso responsável e a segurança da internet no Brasil, com informações dirigidas a públicos diversos, inclusive adolescentes.

### SaferNet

Disponível em: <http://www.safernet.org.br/site/sid2020/videos>. Acesso em: 3 jan. 2020.

Na mesma linha da segurança da internet, recomendamos os diversos vídeos disponíveis no *site* da SaferNet, uma associação civil que tem como objetivo a promoção e a defesa dos Direitos Humanos na internet. Além dos vídeos produzidos pela própria SaferNet, há outros, todos de excelente qualidade e tematizando a internet.

### Inteligência digital: 100 questões para lidar com o mundo tecnológico

Autor: Marcio Gonçalves. Editora: Matrix. São Paulo, 2018.

Este livro apresenta 100 cartas com respostas que abordam a maneira de lidar com o mundo digital contemporâneo, de forma a promover a reflexão sobre o tema.

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

Richmond

O autor é doutor em Ciência da Informação, mas produziu uma obra para leigos, em especial, jovens.

## Projeto 4

### *Bullying* e ambiente escolar

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=swJ90T5miKk>. Acesso em: 3 jan. 2020.
Este vídeo, produzido pela TV ESCOLA, apresenta o depoimento de professores, estudantes e especialistas sobre o *bullying* e sugere formas de prevenção a essa forma de violência no ambiente escolar.

### Portal *Bullying*

Disponível em: <https://www.portalbullying.com.pt/>. Acesso em: 3 jan. 2020.
Embora não se trate de um domínio brasileiro, mas de Portugal, sugerimos o acesso a este portal, que traz vídeos, notícias, discussões, poemas e outros conteúdos relevantes para auxiliar na prevenção, combate e superação das práticas de *bullying*.

### Todos contra Dante

Autor: Luís Dill. Editora: Companhia das Letras. São Paulo, 2008.
Dentre os vários livros que abordam o *bullying* do ponto de vista dos jovens, destacamos e recomendamos este, que é baseado em uma história real, narrada de forma honesta, sem apagar ou minimizar a violência absurda representada pela prática do *bullying*. A obra contribui, assim, para a conscientização, inclusive dos que estão, neste momento, no papel de agressores em relações desse tipo.

## Projeto 5

### Coisas de Índio: versão infantil

Autor: Daniel Munduruku. Editora: Callis. São Paulo, 2003.

### Coisas de Índio: um guia de pesquisa

Autor: Daniel Munduruku. Editora: Callis. São Paulo, 2010.
Ao longo deste projeto, você leu fragmentos de textos produzidos por representantes de povos e comunidades tradicionais. Nossa recomendação é, portanto, um livro do qual foram retirados esses trechos. O livro de Daniel Munduruku, que traça um panorama das diferentes comunidades indígenas, possui duas versões, uma adulta e uma infantil. Recomendamos ambas, mas a segunda é a que possui o fragmento usado no projeto.

### Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

Disponível em: <https://nacoesunidas.org/agencia/unesco/>. Acesso em: 3 jan. 2020.
Sugerimos o acesso à página da UNESCO para você conhecer melhor a proposta de seus projetos para educação, ciência e cultura. A entidade tem como prioridades a defesa de uma educação de qualidade para todos e a promoção do desenvolvimento humano e social.

### Povos de Comunidades Tradicionais – Unidiversidade

Disponível em: <https://portal.fiocruz.br/en/node/54325>. Acesso em: 3 jan. 2020.
Vídeo da Unidiversidade (FIOCRUZ) sobre povos de comunidades tradicionais que destaca os quilombolas, os indígenas e os caiçaras e sua importância na sociedade brasileira.

## Projeto 6

### Salto para o futuro 2018 | Jogos que ensinam

Disponível em: <https://tvescola.org.br/videos/salto-para-o-futuro-jogos-que-ensinam/>. Acesso em: 23 out. 2020.
A adesão da juventude aos *games* é visível no tempo que passa jogando *on-line*. No vídeo indicado explora-se o potencial dos *games* de proporcionar múltiplas aprendizagens. Apresenta, ainda, uma plataforma que permite aos estudantes a criação de jogos educativos.

### Ludo Educativo

Disponível em: <ludoeducativo.com.br/pt/>. Acesso em: 3 jan. 2020.
Portal que contém jogos educativos gratuitos para crianças e adolescentes, criados com o apoio de diversas instituições de ensino e/ou de pesquisa. A ideia é aprender sem perceber que está praticando matérias curriculares, além de desenvolver habilidades sociais, como a capacidade de trabalhar em equipe.

### A mediação do conflito escolar

Autores: Alvaro Chrispino e Raquel S. P. Chrispino. Editora: Biruta. São Paulo, 2013.
A mediação de conflitos, por meio do trabalho com os jogos, é um eixo do **Projeto 6**, por isso foi o assunto escolhido para o livro que indicamos. Trata-se de ampla pesquisa sobre ações desenvolvidas em diversos países para lidar com a violência escolar. No centro das dificuldades da escola, o livro sugere que está a insistência em tratar de modo uniforme alunos que vêm de experiências absolutamente diversas.

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

Richmond

Richmond

ISBN 978-85-9460-062-2

Richmond