Diego Moschkovich • Felipe Pagliato
Kelly Sabino • Luiz Pimentel

MODERNA EM PROJETOS:

Linguagens e suas Tecnologias

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO. VERSÃO SUBMETIDA À AVALIAÇÃO.
Código do Projeto Integrador
0027P21505

MANUAL DO PROFESSOR

PROJETOS INTEGRADORES

Área do conhecimento:
Linguagens e suas Tecnologias

MODERNA

MODERNA

Diego Moschkovich
Mestre em Letras pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo.
Bacharel em Artes Cênicas pelo Instituto Estatal Russo de Artes Performativas, São Petersburgo, Rússia
(revalidado pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro: Bacharelado em Atuação Cênica).
Diretor de teatro, tradutor, pesquisador em Artes Cênicas. Professor.

Felipe Pagliato
Licenciado em Educação Artística (Música) pela Faculdade Santa Marcelina.
Instrumentista e compositor. Professor.

Kelly Sabino
Mestra em Educação (Área de concentração: Educação – Opção: Filosofia da Educação)
pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo.
Licenciada em Educação Artística (Artes Plásticas)
pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.
Professora e coordenadora de Arte na rede pública de ensino.

Luiz Pimentel
Mestre em Educação (Área de concentração: Educação – Opção: Filosofia da Educação)
pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Bacharel em Artes Cênicas
pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.
Ator, dramaturgo, pesquisador em Artes Cênicas. Professor.

MODERNA EM PROJETOS:

Linguagens e suas Tecnologias

PROJETOS INTEGRADORES

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

MANUAL DO PROFESSOR

1ª edição

São Paulo, 2020

MODERNA

MODERNA

Coordenação geral: Maria do Carmo Fernandes Branco
Edição executiva: Olivia Neto
Edição de texto: Ana Paula Landi, Lygia Roncel, Lucia Leal
Assessoria técnico-pedagógica: Adriana Weigel
Assistência editorial: Beatriz Hrycylo, Mariana Almeida
Gerência de *design* e produção gráfica: Everson de Paula
Coordenação de produção: Patricia Costa
Gerência de planejamento editorial: Maria de Lourdes Rodrigues
Coordenação de *design* e projetos visuais: Marta Cerqueira Leite
Projeto gráfico: APIS *design* integrado, Douglas Rodrigues José
Capa: Megalo Design, Bruno Tonel
Elementos gráficos sobre *smartphone*: PixPower/Shutterstock; figura humana: Dean Drobot/Shutterstock, F8 studio/Shutterstock; imagem de smartphone: SpicyTruffel/Shutterstock.
Coordenação de arte: Aderson Oliveira
Edição de arte: Mayra França
Editoração eletrônica: Teclas Editorial
Ilustração de ícones: Milton Rodrigues Alves
Coordenação de revisão: Camila Christi Gazzani
Revisão: Ana Maria Marson, Elza Doring, Lilian Xavier, Luciane Gomide, Lucila V. Segóvia, Sirlene Prignolato
Coordenação de pesquisa iconográfica: Sônia Oddi
Pesquisa iconográfica: Fabiana Nogueira, Tempo Composto, Geórgia Bedrosian
Suporte administrativo editorial: Flávia Bosqueiro
Coordenação de *bureau*: Rubens M. Rodrigues
Tratamento de imagens: Ademir Baptista, Joel Aparecido, Luiz Carlos Costa, Marina M. Buzzinaro
Pré-impressão: Alexandre Petreca, Everton L. de Oliveira, Marcio H. Kamoto, Vitória Sousa
Coordenação de produção industrial: Wendell Monteiro
Impressão e acabamento:

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

Moderna em projetos : linguagens e suas tecnologias : manual do professor / Diego Moschkovich ... [et al.]. — 1. ed. — São Paulo : Moderna, 2020.

Outros autores: Felipe Pagliato, Kelly Sabino, Luiz Pimentel.
Projetos integradores.
Bibliografia.

1. Linguagens e suas tecnologias (Ensino médio) I. Moschkovich, Diego. II. Pagliato, Felipe. III. Sabino, Kelly. IV. Pimentel, Luiz.

20-32817 CDD-373.19

Índices para catálogo sistemático:
1. Ensino integrado : Livro-texto : Ensino médio 373.19

Maria Alice Ferreira - Bibliotecária - CRB-8/7964

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

EDITORA MODERNA LTDA.
Rua Padre Adelino, 758 - Belenzinho
São Paulo - SP - Brasil - CEP 03303-904
Vendas e Atendimento: Tel. (0_ _11) 2602-5510
Fax (0_ _11) 2790-1501
www.moderna.com.br
2020
Impresso no Brasil

1 3 5 7 9 10 8 6 4 2

MODERNA

SUMÁRIO

CONHEÇA SEU MANUAL IV

ORIENTAÇÕES GERAIS V

Introdução V

Os desafios da sociedade no século XXI e a formação no Ensino Médio VI

Competências gerais para a Educação Básica e a BNCC para o Ensino Médio VII

A área de Linguagens e suas Tecnologias no Ensino Médio: competências e habilidades integradas VIII

O trabalho com Projetos Integradores e Temas Contemporâneos Transversais XI

O pensamento computacional na resolução de problemas XIV

A avaliação na perspectiva do trabalho com Projetos Integradores XVI

Textos para estudo e aprofundamento XVIII

ESTRUTURA DA OBRA XIX

ORIENTAÇÕES ESPECÍFICAS POR PROJETO XXII

PROJETO 1 – Quando a arte transforma o espaço XXII

PROJETO 2 – As juventudes e suas vozes XXXIII

PROJETO 3 – Ética na produção e circulação de informações XLIV

PROJETO 4 – Teatro como espaço de mediação de conflitos LIV

PROJETO 5 – O jovem no mundo do trabalho LXIII

PROJETO 6 – Como transformar um espaço em um lugar? LXXIV

Referências bibliográficas LXXXVI

Reprodução do Livro do Estudante 1

MODERNA

Este **Manual do Professor** está organizado nas seguintes partes:

Orientações gerais

Essa parte apresenta os fundamentos teórico-metodológicos que orientam a obra e discorre sobre os desafios da sociedade e, em especial, da educação do século XXI. Nela, você encontrará também:

- disposições sobre a área de Linguagens e suas Tecnologias no Ensino Médio;
- quadros com as competências gerais da Educação Básica e as sete competências específicas da área de Linguagens e suas Tecnologias, assim como as habilidades a elas relacionadas, como propõe a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), no que se refere ao Ensino Médio;
- esclarecimentos sobre o trabalho com Projetos Integradores e Temas Contemporâneos Transversais, bem como sobre a avaliação sob essa perspectiva;
- sugestões de roteiros para a efetivação do acompanhamento das aprendizagens ao longo de cada projeto;
- indicação de textos para estudo e aprofundamento da pedagogia de projetos, avaliação educacional e integração de currículos.

Orientações específicas

Nessa parte você encontrará a apresentação da obra e informações sobre sua estrutura. Ela também reúne:

- as ferramentas pedagógicas de cada um dos seis projetos que compõem a obra, como a proposta de suas seções, seus objetivos e justificativas;
- as competências específicas e habilidades trabalhadas e explicações de como esse trabalho é feito;
- orientações didáticas para o desenvolvimento de cada etapa do projeto, com sugestões de cronograma, de leitura e de atividades complementares.

Referências bibliográficas comentadas

Essa parte traz as referências bibliográficas consultadas para a elaboração da obra, além de referências complementares, todas acompanhadas de breves comentários.

Reprodução do Livro do Estudante

O **Livro do Estudante** é integralmente reproduzido ao final deste volume, acrescido de anotações, respostas pontuais e comentários. Ao longo de suas páginas, há remissões à parte **Orientações específicas** sempre que se fizerem necessárias instruções mais detalhadas para a condução do tema em pauta.

No início de cada projeto, um ícone faz remissão ao videotutorial com orientações para seu trabalho.

Videotutorial
- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.

MODERNA

Introdução

A preocupação de gestores de políticas públicas e de órgãos normativos no Brasil com a alta evasão do Ensino Médio, com o baixo desempenho dos estudantes nas aprendizagens previstas e, principalmente, com a desmotivação dos jovens em continuar seus estudos nesse segmento é de longa data (MORAES; KULLER, 2016). O debate sobre novos arranjos curriculares para o Ensino Médio e sobre a necessidade de integração curricular é intenso, e, nos últimos documentos normativos (Diretrizes Curriculares Nacionais, Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio), houve um esforço de avanço no sentido de proporcionar maior flexibilização na elaboração dos currículos, potencializando uma dinâmica mais relacional entre os conhecimentos, de superar a fragmentação e, sobretudo, de aproximar saberes e conhecimentos, indicando competências e habilidades nas áreas que compõem o Ensino Médio, das expectativas e dos anseios dos nossos jovens.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) do Ensino Médio, por exemplo, sugere a criação de "situações de trabalho mais colaborativas", em formas de organização como laboratórios, oficinas, clubes, observatórios, incubadoras, núcleos de estudo, núcleos de criação artística, entre outras (BRASIL, 2018, p. 472), em alinhamento com a orientação das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) de 2013,[1] que afirmava caber:

> [...] aos sistemas e às escolas adotar a organização curricular que melhor responda aos seus contextos e suas condições: áreas, interáreas, componentes, projetos, centros de interesse etc. Independentemente da opção feita, é preciso "romper com a centralidade das disciplinas nos currículos e substituí-las por aspectos mais globalizadores e que abranjam a complexidade das relações existentes entre os ramos da ciência no mundo real" (p. 183).

Como se vê, entre as possibilidades de organização curricular mencionadas no documento estão os **projetos**, que algumas escolas públicas já vêm, inovadoramente, desenvolvendo para enfrentar os problemas vividos pelos estudantes em cada contexto (ABRAMOVAY, 2004). Entretanto, qualquer mudança no sentido de inovar requer um esforço permanente de diálogo, de compreensão dos contextos onde as escolas estão inseridas e de debate de ideias, por toda a comunidade escolar, acerca das mudanças necessárias.

Mais do que uma metodologia a ser aplicada, o trabalho com **Projetos Integradores** requer o desenvolvimento de novas atitudes e de uma nova concepção sobre o que é conhecer, sobre o que significa aprender (fora e dentro da escola) e sobre os papéis dos professores e dos estudantes, mais especificamente, e de toda a comunidade escolar, de modo global (HERNÁNDEZ; MONSERRAT VENTURA, 1998; LEITE, 1996).

Pensar a escola – e, de modo especial, o Ensino Médio – como um centro dinâmico de produção de conhecimento implica um **maior protagonismo dos jovens** na construção desses conhecimentos, assim como uma maior aproximação destes com a vida real, com o cotidiano, levando em consideração as experiências dos estudantes e as atividades fora do âmbito escolar. O exercício constante da curiosidade, do pensar investigativo, da pesquisa e do estudo conectado com a criação, a inovação e a transformação social ganha, assim, destaque no trabalho com Projetos Integradores.

Nesta obra, os Projetos Integradores propostos apresentam, por meio da área de Linguagens e suas Tecnologias, recortes temáticos que conversam com os interesses dos jovens, incluindo e acolhendo suas diversidades, suas culturas e apoiando a construção de seus projetos de vida. Também oferecem a oportunidade para que os jovens desenvolvam suas capacidades para o enfrentamento dos desafios da vida (de suas comunidades, do país, do planeta e de seus próprios) hoje e no futuro.

1 Diretrizes Curriculares do Ensino Médio, 2013.

MODERNA

Os desafios da sociedade no século XXI e a formação no Ensino Médio

Vivemos em um "admirável mundo novo", em constante transformação. No início do século XXI, o fenômeno da globalização se consolidou, permitindo maior aproximação entre povos e culturas, encurtando distâncias, e ampliou-se o comércio mundial, alterando relações econômicas entre países. Isso não seria possível se não fossem os avanços tecnológicos na indústria, nos meios de transporte e, principalmente, o desenvolvimento de tecnologias digitais de comunicação e informação cada vez mais sofisticadas, que alteram nossa percepção de tempo e espaço, de território, de fronteiras, do aqui e agora.

Estamos cada vez mais conectados, e a internet trouxe facilidade no modo como obtemos informação. Somos, a todo instante, inundados com informações, e cresce a cada dia nossa capacidade de divulgar conteúdos que nós mesmos produzimos: trata-se de uma revolução. No entanto, esse excesso de informação nos impõe um desafio, que é manter a clareza e o foco mental nas atividades cotidianas e em aspectos da vida que podem ficar esquecidos.

Também vivemos mais e melhor devido aos avanços na Medicina, na prevenção e no tratamento de doenças, no conhecimento sobre o funcionamento do corpo e da mente; enfim, em princípio, estamos ganhando mais tempo para viver com mais qualidade.

A velocidade das transformações causa instabilidade e disrupturas constantes, e provavelmente vários conhecimentos e saberes hoje considerados relevantes para viver no mundo podem não o ser em 10 ou 15 anos. Some-se a isso o fato de que tais avanços em termos de conhecimento não são acessíveis a todos. Continuamos a enfrentar desigualdades e problemas sociais, em maior ou menor grau, como a fome, as guerras e a extrema pobreza. A ideia de que o crescimento econômico seria sempre um fator de superação das nossas dificuldades mostrou-se equivocada, uma vez que sabemos hoje que ele também agrava, por exemplo, a crise ecológica. O crescimento econômico pressupõe a invenção incessante de tecnologias disruptivas.

A questão é tão urgente que, em 2015, a Organização das Nações Unidas (ONU) propôs a Agenda 2030,[2] na qual foram apresentados dezessete objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS) para, em um esforço e comprometimento colaborativo dos países-membros, enfrentar os maiores desafios da vida no planeta. Entre esses objetivos está o de número 8: **trabalho decente e crescimento econômico**.

Um dos maiores desafios para nossos jovens quando ingressam no Ensino Médio é o mundo do trabalho, inclusive porque, para muitos deles, o trabalho já é uma realidade. Conciliar estudo e trabalho é tarefa árdua – daí o alto índice de evasão escolar, que diminui a possibilidade de desenvolvimento desses jovens, de melhoria de suas condições de vida. Via de regra, a atividade remunerada que desenvolvem é informal, com baixa remuneração, sem qualificação profissional adequada, sem orientação vocacional e, sobretudo, sem uma formação integral que lhes possibilite criar um projeto de vida; instaura-se, assim, um ciclo vicioso e perverso (RAITZ; PETTERS, 2008).

Por outro lado, a velocidade das transformações tecnológicas afeta os modos de produção e, consequentemente, o mercado de trabalho. Ao mesmo tempo que profissões mais tradicionais vão perdendo sua relevância e desaparecendo, outras, novas, vão surgindo. Tal situação gera incertezas, inclusive do ponto de vista dos paradigmas que vão vigorar no mercado de trabalho no futuro. Assim, é possível que, em 2050, este não seja caracterizado pela competição, e sim pela cooperação e pela colaboração. Se isso ocorrer, não será possível investir apenas em educação ou em formação profissionalizante: será necessário pensar em uma educação que fomente as capacidades humanas e proporcione uma formação integral, humanizadora. Nesse sentido, será preciso, desde já, entender o trabalho "como princípio educativo, superando a dicotomia entre trabalho manual e intelectual", fortalecendo e explicitando o aspecto intelectual que opera em articulação com o trabalho em sua dimensão produtiva, ou seja, como produção (CIAVATTA, 2005, p. 4).

2 Agenda 2030, disponível em: <https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/>. Acesso em: 11 dez. 2019.

MODERNA

Isso nos leva a pensar sobre **uma educação de qualidade**, objetivo de desenvolvimento sustentável de número 4 na Agenda 2030. Educar os jovens no Ensino Médio para enfrentar os desafios da sociedade no século XXI tem sido foco de discussão e debate no mundo todo, e motivo de preocupação não apenas de educadores, mas de todos, inclusive dos próprios jovens. É preciso escutá-los, saber como entendem seu lugar no mundo, quais são seus gostos, crenças, anseios e preocupações com o futuro, a fim de compreender quem são, como vivem e o que pensam. A juventude atual é mais autônoma, já desenvolveu uma capacidade de abstração e de reflexão que não só a permite ampliar seus entendimentos sobre a vida e sobre o mundo, como também a prepara para participar da vida pública e da produção cultural. Assim, no Ensino Médio, é preciso fortalecer e ampliar as oportunidades para que os estudantes desenvolvam a capacidade de diálogo no processo de produção coletiva e colaborativa de conhecimento, assim como de aplicação contextualizada dos saberes construídos, com o objetivo de garantir que as aprendizagens sejam significativas e possam ser transferíveis. Essa postura permite conferir aos jovens a oportunidade de desenvolver cada vez mais a autonomia na construção de seus projetos de vida, na sua atuação no mundo do trabalho e na transformação social, visando a uma vida mais feliz.

É nessa perspectiva que trataremos agora das competências gerais para a Educação.

Competências gerais para a Educação Básica e a BNCC para o Ensino Médio

São dez as competências gerais que, segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), devem estar articuladas ao longo de toda a Educação Básica, a fim de ampliar e aprofundar, para todos os estudantes, a construção dos conhecimentos, as habilidades e a formação das atitudes e dos valores.

As competências gerais para a Educação Básica
Conhecimento
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.
Pensamento científico, crítico e criativo
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.
Senso estético e repertório cultural
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
Comunicação
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.
Cultura digital
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.

MODERNA

Autogestão
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.
Argumentação
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.
Autoconhecimento e autocuidado
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.
Empatia e cooperação
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.
Autonomia
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Entre todas essas competências, que visam garantir a formação integral dos estudantes (o desenvolvimento dos aspectos físicos, cognitivos, socioemocionais; atitudes e valores), destacamos os saberes relacionados ao trabalho, à cultura, à ciência e à tecnologia, pois são eixos relevantes para o Ensino Médio. É importante enfatizar que a BNCC (BRASIL, 2018, p. 8) define como competência "a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades[3] (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho". Nesse sentido, não se pode imaginar abordagens didáticas que desconectem os conhecimentos de seus contextos e que não envolvam os estudantes em atitudes mais participativas, mais criativas, mais colaborativas e, sobretudo, mais articuladas com a vida e a sociedade. E o trabalho com projetos, conforme veremos mais adiante, tem potencial para interligar todos esses aspectos.

A área de Linguagens e suas Tecnologias no Ensino Médio: competências e habilidades integradas

A BNCC do Ensino Médio apresenta quatro áreas de conhecimento, cada uma delas com suas respectivas competências e habilidades, o que "favorece o fortalecimento das relações entre os componentes curriculares que compõem as áreas e a contextualização para apreensão e intervenção na realidade" (BRASIL, 2018, p. 34).

3 Definidas pelas Diretrizes Curriculares Nacionais (BRASIL, 2013, p. 23) como "os conhecimentos em ação, com significado para a vida, expressas em práticas cognitivas, profissionais e socioemocionais, atitudes e valores continuamente mobilizados, articulados e integrados".

MODERNA

Em **Linguagens e suas Tecnologias**, temos sete competências específicas, que se desdobram, cada uma delas, em **habilidades**:

Competências e habilidades da área de Linguagens e suas Tecnologias no Ensino Médio	
1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas (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 como forma de ampliar suas possibilidades de explicação e interpretação 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. **(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.

MODERNA

Competências e habilidades da área de Linguagens e suas Tecnologias no Ensino Médio	
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 da cultura corporal, 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.

No Ensino Médio, o foco da área de Linguagens e suas Tecnologias está "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. 470).

Sobre o conceito de protagonismo, é preciso compreender que:

> [...] trata-se, principalmente, de proporcionar aos estudantes experiências de organização, implementação, produção e avaliação de processos que envolvem uma série de fazeres conectados, interligados, com o objetivo de produzir e disseminar conhecimento e transformar a si mesmo e a comunidade, desenvolvendo competências em rede (COSTA; VIEIRA, 2006).

Assim, o foco da área pode se desdobrar – por exemplo, em situações em que os estudantes explorem diferentes modos de combinação entre as linguagens em textos digitais e multimodais:

- na compreensão e na análise de recursos como mixagem, sampleamento e edição de imagens (competência específica 1);
- na produção de vídeos documentários, nos quais os estudantes poderão demonstrar que compreendem, em uma perspectiva crítica e ética, os modos de circulação e as relações de poder entre discursos e que sabem utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva (competência específica 7);

MODERNA

- na divulgação do trabalho realizado (de modo cada vez mais autoral) como forma de participação social tanto em ações presenciais na comunidade quanto nas redes sociais, propondo o debate de questões relevantes e usando as linguagens de modo ético e respeitoso (competência específica 3).

Essas possibilidades somente se dão porque o eixo que organiza as competências específicas da área e as práticas de linguagem são os **campos de atuação social**, a saber: o campo da vida pessoal, o campo artístico-literário, o campo da vida pública e o campo das práticas de estudo. Todos esses campos apresentam fazeres que se interconectam retroalimentando-se e que marcam, alguns de modo mais explícito, ênfases em componentes curriculares. Por exemplo, é possível pensar, no caso de uma Mostra Cultural do campo artístico, em produções que integrem Educação Física, na perspectiva da cultura corporal do movimento; ou Língua Portuguesa, na preparação de textos específicos (de divulgação); ou, ainda, Língua Inglesa, na legendagem de vídeo, a fim de dar mais visibilidade às produções dos estudantes e alcançar um público maior. Em todos esses casos, articulam-se também as experiências dos jovens fora da escola, como autores de várias das produções.

O trabalho com Projetos Integradores e Temas Contemporâneos Transversais

Para esclarecer o conceito de projetos no âmbito educacional, Guedes *et al*. (2017, p. 242-243) retomam historicamente o termo e explicam que se trata de:

> [...] uma forma de abordar um determinado tema ou conhecimento, permitindo uma aproximação da identidade e das experiências dos alunos, e um vínculo dos conteúdos escolares entre si e com os conhecimentos e saberes produzidos no contexto social e cultural, assim como com problemas que dele emergem. Dessa forma, eles ultrapassam os limites das áreas e conteúdos curriculares tradicionalmente trabalhados pela escola, uma vez que implicam o desenvolvimento de atividades práticas, de estratégias de pesquisa, de busca e uso de diferentes fontes de informação, de sua ordenação, análise, interpretação e representação. Implicam igualmente atividades individuais, de grupos/equipes e de turma(s), da escola, tendo em vista os diferentes conteúdos trabalhados (atitudinais, procedimentais, conceituais), as necessidades e interesses dos alunos.

Nessa explicação, observam-se aspectos importantes que impactam as ações pedagógicas dos professores quando vão desenvolver Projetos Integradores: a **interdisciplinaridade**, a **transdisciplinaridade** e a ideia de **contexto**.

Em um estudo sobre currículos interdisciplinares, Lück afirma que o enfoque interdisciplinar coloca o indivíduo e suas aprendizagens no centro do trabalho na escola, bem como apresenta natureza globalizante, dialógica. Por isso, é provocativo, instiga a curiosidade e deve partir de perguntas problematizadoras, que demandem a articulação de conhecimentos em rede para que possam ser respondidas, "promovendo a superação da visão restrita de mundo e a compreensão da complexidade da realidade ao mesmo tempo resgatando a centralidade do homem na realidade e na produção do conhecimento" (2001, p. 60).

A ideia de transdisciplinaridade está associada ao **pensar na complexidade** (MORIN, 2000), ou seja, a um pensar que é capaz de estabelecer múltiplas relações entre diferentes perspectivas e visões sobre um mesmo objeto de conhecimento, um mesmo problema; a um pensar que entende que a contradição e a incerteza existem e que não se deve negar a tensão entre as relações. Nesse sentido, novos recortes temáticos devem ser propostos, extrapolando os limites dos componentes curriculares; tais recortes podem ter origem nas realidades dos estudantes, nos seus interesses, ou partir da análise dos modos de vida e problemas enfrentados por estudantes de outras culturas, em uma abordagem mais global. De acordo com essa concepção, os projetos também devem, segundo Hernández (*apud* GUEDES, 2017, p. 244), "suscitar a compreensão dos alunos sobre os conhecimentos que circulam fora da escola e de ajudá-los a construir sua própria identidade".

MODERNA

Esse aspecto transdisciplinar do trabalho com projetos articula-se com a indicação na BNCC de T**emas Contemporâneos Transversais (TCTs)**, temas esses atualizados e ampliados com base naqueles definidos originalmente nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de 1996 e que incorporaram atualizações de diferentes resoluções do Conselho Nacional de Educação (CNE). Tais temas estão presentes no cotidiano dos estudantes, nos desafios da sociedade contemporânea e, portanto, devem **contextualizar** os diversos objetos de conhecimento, competências e habilidades indicados pelas áreas, de modo articulado, pois atravessam todos os conhecimentos. Conforme indica o Parecer nº 7, de 7 de abril de 2010:

> A transversalidade orienta para a necessidade de se instituir, na prática educativa, uma analogia entre aprender conhecimentos teoricamente sistematizados (aprender sobre a realidade) e as questões da vida real (aprender na realidade e da realidade). Dentro de uma compreensão interdisciplinar do conhecimento, a transversalidade tem significado, sendo uma proposta didática que possibilita o tratamento dos conhecimentos escolares de forma integrada. Assim, nessa abordagem, a gestão do conhecimento parte do pressuposto de que os sujeitos são agentes da arte de problematizar e interrogar, e buscam procedimentos interdisciplinares capazes de acender a chama do diálogo entre diferentes sujeitos, ciências, saberes e temas (CNE/CEB, 2010, p. 24).

A BNCC apresenta 15 Temas Contemporâneos Transversais, organizados em 6 grandes áreas. Esses temas podem ser tratados de modo contextualizado, integrado, em diferentes projetos de trabalho que articulem competências e habilidades a serem desenvolvidas pelos estudantes conforme suas necessidades de aprendizagem:

Áreas	Temas Contemporâneos Transversais (TCTs)
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
Ciência e Tecnologia	✓ Ciência e Tecnologia
Saúde	✓ Saúde ✓ Educação Alimentar e Nutricional
Multiculturalismo	✓ Diversidade Cultural ✓ Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais brasileiras
Meio Ambiente	✓ Educação Ambiental ✓ Educação para o Consumo
Economia	✓ Trabalho ✓ Educação Financeira ✓ Educação Fiscal

(BRASIL, 2018).

Outros aspectos importantes do trabalho com projetos são:

- o desenvolvimento, pelos estudantes, de atitudes mais **corresponsáveis** em relação a suas aprendizagens, uma vez que faz mais sentido aprender de modo contextualizado e conectado com o mundo real;
- a possibilidade de uma **reflexão** individual e coletiva sobre o processo de aprendizagem capaz de identificar potencialidades individuais ainda não exploradas, bem como capacidades que ainda precisam ser desenvolvidas;
- a **gestão colaborativa do trabalho** em equipe durante todas as etapas do projeto, na qual professores e estudantes aprendem e ensinam juntos, alternando papéis, reorientando objetivos e metas, e fazendo escolhas juntos;
- o **envolvimento e a participação das famílias**, dos responsáveis e da comunidade como

MODERNA

um todo, apoiando a execução dos projetos e valorizando a construção dos conhecimentos produzidos pelos estudantes;

- o desenvolvimento de diferentes e múltiplas inteligências, principalmente a **capacidade de auto-organização**, de planejamento e negociação de metas e de gerenciamento do tempo (NOGUEIRA, 2011), tão importantes para a participação dos estudantes nos diversos campos de atuação social;
- a possibilidade de os estudantes se educarem por meio de uma **abertura para o desconhecido**, uma vez que, nos projetos, a aprendizagem e o ensino ocorrem pelas experiências proporcionadas, pelos problemas levantados, pela ação desencadeada, muito mais do que pelas respostas dadas (LEITE, 2000).

O trabalho com projetos geralmente se dá em quatro eixos: problematização inicial; desenvolvimento; aplicação; avaliação.

A **problematização** requer dos professores bastante atenção no sentido de fomentar a participação dos estudantes a fim de que expressem suas ideias, suas crenças e seus saberes já adquiridos sobre a situação-problema ou o tema proposto. É importante que os estudantes se manifestem espontaneamente e que os professores façam uma escuta atenta do que foi dito, para que possam analisar os dados, fazer uma avaliação diagnóstica e, de modo dialogado com os estudantes, elaborar um mapeamento inicial sobre a situação, que servirá de apoio ao planejamento dos próximos passos. Nessa fase, é essencial identificar não apenas o que os estudantes já conhecem, mas também o que precisam ou querem conhecer (em virtude do que estão planejando construir como produto final do projeto), assim como uma reflexão sobre como isso poderá ser feito.

O **desenvolvimento** mobiliza os estudantes para pensar, organizar e criar estratégias para buscar respostas às questões e hipóteses levantadas na problematização. Também nessa fase o mapeamento dos conceitos será útil, uma vez que nele está apontado o que precisará ser aprofundado e investigado, contribuindo assim para o planejamento do cronograma de realização do projeto, bem como para a definição dos critérios de avaliação. É preciso ainda que os estudantes decidam, mesmo que não em caráter definitivo, como os grupos vão se organizar, que atividades serão realizadas individualmente, como será feita a socialização do produto final, que tipos de atividade podem ser mais eficientes para a execução do projeto e que providências devem ser tomadas (por exemplo, no caso da realização de entrevistas, verificar a necessidade de autorização por escrito do entrevistado para a divulgação de informações ou imagens; ou a produção de um convite para que determinado especialista seja chamado a dar uma palestra na escola sobre o tema em questão). Outro aspecto a ressaltar é que as atividades devem colocar os estudantes em um processo de inquietação constante, para que as ideias/hipóteses iniciais sejam problematizadas e se abra a possibilidade de novas explicações e/ou novas perguntas.

A **aplicação** envolve atividades nas quais a circulação de ideias e o debate suscitados anteriormente sejam aplicados; ou seja, este é o momento das experiências concretas dos estudantes na execução do produto final do projeto. Tem, portanto, um caráter predominantemente transformador, pois insere os estudantes em espaços de vivência e convivência por meio da aplicação dos conhecimentos obtidos na elaboração e na execução do projeto.

Neste livro, os projetos propõem a simultaneidade e a transversalidade desses eixos em todas as suas etapas.

Todos os projetos da obra são proposições de estudo interdisciplinar e prático organizadas por meio da elaboração, pelos estudantes, de um **produto final**: um evento, um objeto ou outra forma de materialização, em um único produto, dos estudos transdisciplinares e interdisciplinares realizados ao longo das etapas.

Para que o projeto possa condensar as habilidades e disciplinas trabalhadas em um produto final, **cada etapa contém um produto intermediário ou parcial**, que prepara para a produção final do projeto. Dessa forma, **problematização**, **desenvolvimento**, **aplicação** e

MODERNA

avaliação encontram-se em cada uma das etapas, uma vez que cada eixo direciona-se para uma produção intermediária, preparatória.

Todos os eixos envolvem um **registro** (por escrito, por imagens, por vídeo) das atividades desenvolvidas e de seus resultados (na forma de gráficos/infográficos e mapas, por exemplo), a fim de que os estudantes possam sintetizar suas discussões em grupo e apresentar contribuições individuais durante todo o processo.

Esse registro é fundamental para a **avaliação**, que deve ser compreendida como um processo dinâmico e participativo de acompanhamento das aprendizagens (por parte dos professores e dos estudantes) e de monitoramento dos resultados das experiências e do produto final do projeto.

Fica evidente, no trabalho com projetos, que o papel que os professores assumem é, sobretudo, o de **orientadores**, de **mediadores das aprendizagens**. Para isso, é preciso que:

• identifiquem estratégias para apresentar as propostas de investigação de modo convidativo para os estudantes; nesse sentido, enfatizar a conexão das questões levantadas com a realidade, situando-as no tempo e no espaço, é especialmente interessante;

• planejem formas de representar conceitos e de exemplificá-los, convidando os estudantes a colaborar com esse planejamento, de modo a possibilitar que eles desenvolvam a capacidade de ensinar uns aos outros;

• utilizem estratégias pedagógicas diversificadas, focadas no acolhimento dos estudantes em suas necessidades individuais (sempre tendo no horizonte suas potencialidades) e na gestão da dinâmica do trabalho em equipes;

• criem situações em que a curiosidade seja não apenas despertada, mas mantida, o que implica a conscientização dos estudantes de que conhecimento e intervenção na realidade estão conectados;

• dialoguem constantemente com os estudantes e com os professores parceiros do projeto, no sentido de fortalecer o sentimento de pertencimento a "comunidades de aprendizagem" (CARVALHO, 2010), contribuindo, assim, para uma gestão mais democrática, participativa e acolhedora das individualidades e das diversidades. Nesse sentido, mesmo que haja um professor responsável pelo projeto, é interessante que os professores parceiros das disciplinas envolvidas formem pequenos "grupos de acompanhamento" do desenvolvimento do projeto, nos quais possam constantemente realizar avaliações coletivas do trabalho e debater estratégias de solução de problemas que eventualmente surjam.

O pensamento computacional na resolução de problemas

A computação é uma ciência que estuda, entre outros temas, os processos de resolução de problemas, isto é, busca compreender e prover técnicas para auxiliar na construção de soluções.

> Uma solução computacional para um problema é chamada de **algoritmo**, e descreve de forma genérica os passos que podem ser seguidos para solucionar o problema.

A computação originou-se da investigação de como automatizar processos, ou seja, como construir e usar máquinas para nos ajudar a realizar tarefas. Para podermos dizer às máquinas o que fazer, foi necessário, além de desenvolver linguagens para nos comunicarmos com elas (linguagens de programação), compreender como descrever os processos por meio de algoritmos. Um programa de computador, por exemplo, é um algoritmo descrito usando uma linguagem de programação.

Para construir um algoritmo, trabalha-se em dois níveis: o do problema concreto a ser solucionado e o da descrição genérica do processo de solução (algoritmo). Por exemplo, imagine que temos uma pilha de trabalhos de estudantes que precisa ser organizada em ordem alfabética. Esse é o nosso problema concreto.

Se a pilha tiver 20 ou 30 trabalhos, podemos fazer isso facilmente. No entanto, e se forem 1000? Poderíamos chamar pessoas para nos ajudar, mas como dividir o trabalho com elas? E como

MODERNA

explicar a maneira de ordenar a alguém que não saiba executar essa tarefa? Seria interessante termos uma estratégia de solução por escrito, descrevendo de forma genérica como se ordena, como se pode decompor o problema grande (uma pilha com 1000 trabalhos) em problemas menores e como as soluções dos problemas menores vão compor a solução do problema grande.

Essa estratégia de solução por escrito é o algoritmo, e pode ser escrita em português, inglês, em alguma linguagem visual, e até, se tivéssemos um robô para nos ajudar, poderia ser escrita em alguma linguagem de programação. Quando temos um algoritmo, podemos usá-lo para resolver vários problemas concretos similares. O algoritmo de ordenação de pilhas de trabalhos do exemplo anterior poderia ser usado para ordenar qualquer pilha.

Quando descrevemos como fazer algo, devemos falar sobre os itens manipulados no processo. Para conseguirmos fazer isso de forma adequada, precisamos representar e organizar a informação. Quando falamos em *pilha* de trabalhos, já estamos usando uma estrutura (pilha) para organizar os trabalhos. Para explicar como se ordena a pilha de trabalhos, é necessário saber como se manipula uma pilha. Registros, listas (ou pilhas) e grafos são as formas mais usadas na organização da informação.

> Um **algoritmo** é a descrição abstrata de um processo, incluindo a representação das informações envolvidas nesse processo. O ensino da ciência da computação desenvolve a capacidade de abstração.

Um algoritmo é, portanto, uma explicação de como algo deve ser feito, é uma abstração do processo de execução e das informações manipuladas, descrita em alguma linguagem. A linguagem ideal depende do interlocutor (que pode ser outra pessoa, mas também pode ser uma máquina).

> **Pensamento computacional** é o nome dado à habilidade de construir e analisar algoritmos (usando diferentes linguagens, inclusive linguagens de programação, que permitem a mecanização do processo de execução do algoritmo).

Pensamento computacional é uma habilidade relacionada à comunicação e exige profundo conhecimento de linguagens, pois algoritmos devem ser descritos de forma clara e precisa para que não haja dúvida sobre a sua execução. Também requer capacidade de abstração e síntese, pois, para ensinar alguém a fazer algo, devemos, além de saber fazê-lo, conseguir descrever esse processo de modo genérico. Por exemplo, ordenar a pilha de trabalhos não exige necessariamente pensamento computacional, mas descrever como se ordena, sim.

Existem algumas técnicas para construir algoritmos. As mais importantes são a **decomposição** e a **generalização**. Decompor um problema em problemas menores é essencial para resolver problemas complexos. Além disso, faz com que a solução seja alcançada de forma colaborativa (distribuindo tarefas entre membros de uma equipe). A generalização baseia-se na identificação de padrões, e permite que se construam algoritmos que podem ser usados em vários contextos diferentes.

A análise crítica de algoritmos é também fundamental para garantir que eles realmente resolvam o problema e para otimizar sua execução. Por exemplo, se propomos um algoritmo para ordenar a pilha de provas, precisamos examinar detalhadamente esse algoritmo para ter certeza de que, ao final de sua execução, a pilha esteja corretamente ordenada. Podemos também querer comparar algoritmos de ordenação diferentes para escolher, entre eles, o mais eficiente, ou querer saber quais passos do algoritmo podem ser executados simultaneamente, quais dependem dos mesmos recursos etc. Essas análises permitem que se planejem e executem tarefas complexas com maior eficiência e eficácia, independentemente de a execução do algoritmo ser feita por uma máquina ou por uma pessoa.

MODERNA

A avaliação na perspectiva do trabalho com Projetos Integradores

Roldão e Ferro (2015) nos ensinam que a avaliação regula, de modo diferente para professores e estudantes, os processos de aprendizagem. Para os professores, trata-se de uma prática diagnóstica constante, que ocorre ao longo de todo o processo, embora seja mais enfática em seu início, e orienta o planejamento e as intervenções pedagógicas que sejam necessárias para alcançar os objetivos de aprendizagens previamente definidos.

Para os estudantes, trata-se de refletir, em momentos de parada ao longo das etapas do projeto, sobre resultados, erros e acertos, imprevistos, soluções encaminhadas, redirecionamentos. Nesse processo, espera-se que os estudantes ganhem mais consciência de sua própria aprendizagem e, portanto, mais autonomia. Em outras palavras, a avaliação permite não apenas que os estudantes avaliem a execução das atividades e, eventualmente, reorientem o projeto, mas, principalmente, que façam uma reflexão sobre seus desempenhos e suas aprendizagens, aí incluídas as competências socioemocionais e atitudinais.

No trabalho com Projetos Integradores, a **avaliação** é entendida como **formativa**. Assim é importante considerar diferentes instrumentos com os quais é possível registrar e acompanhar o processo de aprendizagem (coletiva e individualmente), mas é preciso priorizar as **dimensões processual e dialógica** da avaliação (ESTEBAN, 2002).

Processual porque prevê momentos de análise: das atividades, dos produtos parciais e dos resultados apresentados pelos estudantes a cada etapa do projeto; das interações em grupo nas proposições e tomadas de decisões sobre conceitos, problematizações e eventuais redirecionamentos que o projeto venha a ter. Tais momentos contam com a participação de todos, professores e estudantes, e permitem levar esses últimos à apresentação de um resultado final (produto, fruto do projeto como um todo) de qualidade. No Ensino Médio, mais do que antes, estamos falando de e com jovens – nossos "parceiros" de trabalho no processo de ensino-aprendizagem.

Dialógica porque constrói relações entre professores e estudantes com foco nos conhecimentos voltados para um objetivo comum, que é a formação integral dos jovens e o desenvolvimento de competências, com vistas à autonomia. Para esse desenvolvimento, é fundamental a escuta do outro, o diálogo constante com os colegas e com os professores para que os estudantes, mais do que "cumprir e entregar tarefas", compreendam como aprendem e como podem aprender melhor e, assim, possam planejar e qualificar suas aprendizagens e estabelecer metas.

Para uma avaliação formativa, pode-se recorrer a uma série de instrumentos e dinâmicas (anotações feitas pelo professor com base nas observações dos estudantes durante as atividades; entrevistas com estudantes para *feedback* avaliativo; *feedback* entre pares; questionários, portfólios, diários ou cadernos de aprendizagem, entre outros). Esses instrumentos podem ser mais estruturados, como um *checklist* (com itens que orientem a verificação das aprendizagens que foram alcançadas), ou mais abertos, como um diário de aprendizagens (ou videodiário), no qual os estudantes fazem um relato de suas percepções e seus sentimentos sobre o processo de aprendizagem ao longo do projeto.

Todos os instrumentos e registros do projeto podem compor o que Hernández (2000, p. 165-166) destaca ser o instrumento mais apropriado para o trabalho com projetos, o **portfólio**, uma vez que sua função se apresenta:

> como facilitadora da reconstrução e reelaboração, por parte de cada estudante, de seu processo ao longo de um curso ou de um período de ensino. A utilização do portfólio como recurso de avaliação baseia-se na ideia de natureza evolutiva do processo de aprendizagem. O portfólio oferece aos alunos e aos professores uma oportunidade para refletir sobre o progresso dos estudantes em sua compreensão da realidade, ao mesmo tempo que possibilita introduzir mudanças durante o desenvolvimento do programa de ensino. Além disso, permite aos professores considerarem o trabalho dos alunos não de forma pontual e isolada, como acontece com as provas avaliadoras tradicionais, mas sim no contexto do

MODERNA

ensino como atividade complexa baseada em elementos e momentos de aprendizagem que se encontram relacionados.

Ao longo deste livro, chamamos o portfólio de **Caderno de Projetos**. Ao longo das etapas, sugerimos com um ícone alguns momentos-chave para o registro das atividades nesse caderno, mas que podem e devem ser ampliados na medida do possível. Além do Caderno de Projetos individual, pode-se criar um caderno coletivo para cada projeto, a ser construído colaborativamente pela turma e pelo professor-orientador.

No caso da elaboração de um Caderno de Projetos da turma ou do projeto como um todo, é importante organizá-lo com uma estrutura mínima de informações: identificação; apresentação, contextualização e etapas do projeto; objetivos; descrição das atividades e das ações realizadas; materiais visuais (fotos com legendas, por exemplo, ou vídeos, no caso de portfólio digital); referências. Se o portfólio for individual, é importante garantir que, para além das atividades de registro, cada estudante possa escolher os materiais que vão compor o portfólio e personalizá-lo. Recomendamos, também, que se crie algo parecido para os professores-orientadores e parceiros que vão coordenar a execução do projeto.

Apresentamos a seguir duas sugestões, adaptáveis, de instrumentos de avaliação: uma que pode ser empregada tanto para a autoavaliação dos estudantes como para a avaliação entre pares e outra de acompanhamento das aprendizagens, para o professor.

Acompanhamento das aprendizagens – Roteiro do estudante

Nome:

Projeto:

Membros da equipe de trabalho:

1. Retome com os colegas e professores os objetivos de aprendizagem combinados no início do projeto, completando a tabela. Para cada um deles, indique o número que apresenta uma percepção sobre seu desempenho, conforme a legenda abaixo.

1 – plenamente satisfatório 2 – satisfatório 3 – não satisfatório

Com foco no **trabalho em equipe** (desenvolvimento interpessoal)	• Negociar, com clareza e respeito, o cronograma das etapas do projeto e o prazo das atividades com colegas e professores; • ...
Com foco no meu **desenvolvimento intrapessoal** (atitudes, valores)	• Demonstrar empatia, perguntando aos colegas se precisam de ajuda e cooperando no desenvolvimento do projeto; • ...
Com foco nas competências e habilidades da **área de Linguagens e suas Tecnologias**	• Comunicar a síntese de pesquisa realizada em diversas fontes para a discussão no grupo de trabalho; • ...

2. Utilize os campos abaixo para fazer uma reflexão sobre seu desempenho nas atividades do projeto:
   a) Minha principal contribuição para o sucesso do projeto:
   b) Meu maior desafio ao longo do processo:
   c) O que eu aprendi trabalhando com os colegas:
   d) O que eu aprendi sobre mim (minhas potencialidades, meus desafios) durante o projeto:

3. Compartilhe suas anotações com seus colegas de equipe. Escute com atenção e ofereça sugestões, com o objetivo de que todos possam melhorar seus desempenhos. Depois dessa reflexão coletiva, faça um planejamento de suas ações, anotando-as a seguir:
   a) O que pretendo fazer para, diante de minhas potencialidades e desafios, progredir:
   b) Quais estratégias posso utilizar:

MODERNA

Acompanhamento das aprendizagens – Roteiro dos professores	
Título do projeto:	
Equipe de professores envolvida:	
Professor-orientador:	
Componentes curriculares em foco: • da área: • de outras áreas:	
Número de aulas previsto:	
Produção final esperada:	
Objetivos de aprendizagem:[4]	
Específicos da **área de Linguagens e suas Tecnologias**	• Comunicar a síntese de pesquisa realizada a partir de diversas fontes para a discussão no grupo de trabalho; • Usar diferentes ferramentas de pesquisa de dados para buscar informações necessárias; • Articular diferentes perspectivas sobre a situação-problema sob investigação, expressando-as com clareza; • ...
Relacionados a **atitudes e valores interpessoais**	• Negociar o cronograma das etapas do projeto e prazo das atividades com colegas e professores; • Explicar posicionamento diante da situação-problema com assertividade, acolhendo posicionamentos eventualmente diferentes, de modo respeitoso; • Mediar situações de conflito e impasses no trabalho em equipes; • ...
Relacionados a **atitudes e valores intrapessoais**	• Demonstrar curiosidade durante o processo de investigação do tema do projeto; • Expressar, com honestidade, os desafios que uma determinada atividade apresenta para si, solicitando orientação dos professores e colegas; • Organizar-se para o cumprimento das tarefas, gerindo tempo e demandas das tarefas; • Demonstrar empatia, ajudando os colegas no desenvolvimento do projeto; • ....
Avaliação geral dos estudantes:[5]	
Avaliação dos estudantes em suas necessidades específicas:[6]	
Intervenções:[7]	

Textos para estudo e aprofundamento

TEXTO 1: MORAES, F.; KÜLLER, J. A. Sobre currículo e currículo integrado. *In*: *Currículos Integrados no Ensino Médio e na educação profissional*: desafios, experiências e propostas. São Paulo: Senac, 2016. p. 27-64.

TEXTO 2: GUEDES, J. D. *et al*. Pedagogia de Projetos: uma ferramenta para a aprendizagem. *Id on Line*: Revista Multidisciplinar e de Psicologia, v. 10, n. 33, p. 237-256, jan. 2017. Supl. 2. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/650/916>. Acesso em: 11 dez. 2019.

TEXTO 3: ROLDÃO, M. C.; FERRO, N. O que é avaliar? Reconstrução de práticas e concepções de avaliação. *In*: *Estudos em Avaliação Educacional*, São Paulo, v. 26, n. 63, p. 570-594, set./dez. 2015.

4 Os itens na segunda coluna são apenas ilustrativos do que pode ser combinado com os estudantes, logo no início do projeto, e em função das características do grupo/dos estudantes.

5 Nesse caso, trata-se de fazer uma observação geral dos estudantes baseada tanto no processo como no produto/produção final do grupo, e, principalmente, no trabalho em equipes.

6 Aqui o foco é avaliar, principalmente, os estudantes que têm necessidades especiais, incluindo os que têm altas habilidades.

7 Trata-se de planejar, coletivamente, o conjunto de intervenções necessárias para que os estudantes possam aprimorar as aprendizagens.

MODERNA

Esta obra é composta de seis projetos, organizados de acordo com os seguintes temas integradores: Protagonismo juvenil, Midiaeducação, STEAM (do inglês, *Science*, *Technology*, *Engineering*, *Arts and Mathematics*) e Mediação de conflitos.

O conjunto dos seis projetos contribui para o desenvolvimento de nove competências gerais da Educação Básica, que se desdobram em competências específicas e habilidades da área de Linguagens e suas Tecnologias.

De acordo com a concepção de ensino por projetos, o trabalho se desenvolve em quatro eixos: problematização, desenvolvimento, aplicação e avaliação. Cada projeto desta obra foi didaticamente organizado de acordo com a estrutura descrita a seguir.

Abertura

A abertura tem o objetivo de aproximar o estudante da proposta e dos temas do projeto. Por meio de uma imagem e de uma questão desafiadora, são oferecidos elementos para que ele tome contato com os assuntos, comece a relacioná-los com sua experiência pessoal e a refletir sobre as conexões desses problemas com sua realidade.

Na abertura também são apresentadas a justificativa do projeto, a situação-problema, as competências gerais e as habilidades da BNCC que estão sendo trabalhadas, bem como a forma como são trabalhadas. A opção por apresentar as competências e as habilidades no Livro do Estudante tem como objetivo convidá-lo a ser corresponsável em seu processo de aprendizagem, compreendendo o que se espera dele nessa etapa de aprendizagem e os modos como elas se articulam no material didático e no cotidiano escolar.

Na abertura também estão indicadas sugestões para a coordenação do projeto e um cronograma de desenvolvimento para cada etapa.

Etapas

Os projetos têm número variável de etapas, dependendo do produto final de cada um. Em geral, nas etapas são apresentadas problematizações de assuntos ligados ao projeto seguidas de debates, pesquisas e atividades. O objetivo é não separar estudo, reflexão e prática, de modo que a análise sobre os temas e problemas do projeto não se dissocie da capacidade do estudante de produzir estratégias de resolução desses problemas. Em cada etapa é proposta a realização de um subproduto que pode ser *cumulativo*, ou seja, parte do produto final a ser desenvolvido, ou ser *aprofundador*, isto é, auxiliar no aprofundamento do tema e do desenvolvimento do produto final.

Algumas das habilidades de Linguagens contempladas nas etapas:

(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 e interpretação 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, como forma de fomentar diferentes modos de participação e intervenção social.

(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.

Produto final

Cada projeto propõe a elaboração de um produto final, realizado coletivamente, que sintetiza as reflexões, os estudos e as práticas vivenciadas nas etapas anteriores. É importante que todos entendam o caráter social das produções que sintetizam os aprendizados de um projeto, de modo que elas se configurem como canais de interlocução entre a escola e a comunidade ao redor.

MODERNA

Algumas das habilidades de Linguagens contempladas nas etapas:

(EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.

(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.

(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, éticas e de respeito às diferenças.

(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.

Avaliação e autoavaliação

Ao final de cada projeto, é proposta a avaliação em duas instâncias: uma **avaliação individual** – em que cada um tem a oportunidade de refletir sobre como se sentiu ao longo da realização do trabalho, quais foram seus aprendizados, dificuldades, descobertas, incômodos etc. – e uma **avaliação coletiva** – em que a turma, junto aos professores orientadores, analisa os resultados das experiências. Tais avaliações são fundamentais para o aprimoramento de todos e para o entendimento de que possíveis dificuldades na resolução de problemas de algum projeto podem ser resolvidas com o emprego de diferentes estratégias.

Para a efetivação do trabalho, os projetos dispõem também das seguintes seções:

#E Eu Nisso Tudo?

Seção que é antecedida por uma situação-problema apresentada por meio de um texto ou uma imagem e que propõe questões para que o estudante analise o assunto, reflita sobre ele e o relacione com sua experiência pessoal.

Algumas das habilidades de Linguagens contempladas nesta seção:

(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.

(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.

(EM13LGG604) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política e econômica e identificar o processo de construção histórica dessas práticas.

#E Nós Nisso Tudo?

Nesta seção, a partir de uma problematização, a turma é chamada a debater a questão coletivamente, relacionando-a com problemas do cotidiano da comunidade ou da vida contemporânea.

Algumas das habilidades de Linguagens contempladas nesta seção:

(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.

(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.

(EM13LGG604) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política e econômica e identificar o processo de construção histórica dessas práticas.

Explorando o assunto

Seção que aparece quando o tema pede aprofundamento e maior tempo de reflexão. Nesse espaço, o estudante é convidado a analisar textos (em português ou inglês), imagens, gráficos, assim como responder a questões, individual ou coletivamente, de modo a expandir sua reflexão sobre os assuntos apresentados no projeto.

Algumas das habilidades de Linguagens contempladas nesta seção:

(EM13LGG401) Analisar textos de modo a caracterizar as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.

(EM13LGG403) Fazer uso do inglês como língua do mundo global, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo.

MODERNA

(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.

Atividade

Seção que propõe pesquisas, mapeamentos, elaboração de textos e de materiais artísticos com o emprego de diferentes linguagens e ferramentas. Essas produções contribuirão para o desenvolvimento do produto final do projeto como um aprofundamento do estudo ou fazendo parte do trabalho final.

Algumas das habilidades de Linguagens contempladas nesta seção:

(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.

(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.

(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, éticas e de respeito às diferenças.

(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.

(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.

(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.

Conceitos e técnicas

Seção que apresenta conceitos fundamentais da área de Linguagens e de outras áreas de conhecimento, assim como as técnicas por meio das quais certos conceitos tomam forma. Com isso, espera-se que o estudante se aproprie de ferramentas técnicas e conceituais que o auxiliem na viabilização de produções ao longo do projeto.

Algumas das habilidades de Linguagens contempladas nesta seção:

(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.

(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.

Isso pode ajudar

Boxe que oferece informações complementares, tais como vídeos, *sites* e *links* que podem ampliar o conhecimento do estudante em relação a assuntos destacados pelo projeto.

MODERNA

PROJETO 1 Quando a arte transforma o espaço

Tema integrador: STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática).

Temas Contemporâneos Transversais: Ciência e Tecnologia e Multiculturalismo.

Coordenação do projeto: professores de Arte, Língua Portuguesa e Geografia.

(Colaboração: professores de Educação Física, Língua Inglesa, Física e Matemática.)

Interdisciplinaridade: Educação Física, Língua Inglesa, Língua Portuguesa, Geografia, Matemática, Física.

Objetivo: o objetivo desse projeto é sensibilizar o olhar da comunidade escolar para espaços públicos pouco ou mal utilizados no cotidiano, a fim de despertar nos estudantes a busca de soluções para sua ressignificação. Espera-se que, ao conhecerem diferentes perspectivas de mapeamento espacial, possam mapear um ambiente do entorno da escola e produzir intervenções artísticas e da cultura corporal nesse local, que deverá ser escolhido coletivamente. Essas intervenções visam mobilizar as capacidades crítica, criativa e colaborativa dos estudantes, criando um sentimento de pertencimento e estimulando a integração e a convivência da comunidade local.

Justificativa: a escola está inserida em uma complexa rede de espaços físicos (ruas, bairros, cidades, estados) e afetivos (sons e iluminações, pessoas, atividades etc.). A escolha das formas de mapear reflete um posicionamento crítico sobre o espaço, e potencializa determinadas formas de intervenção sobre ele. Por isso, é importante que a escola desperte a atenção dos estudantes para a relação espacial afetiva entre escola e comunidade e vice-versa.

Para realizar essa sensibilização, o projeto foi desenvolvido sob a perspectiva do tema integrador STEAM que integra Arte à área de Ciências Exatas e os discursos científico, técnico e artístico. Por meio do STEAM, os estudantes podem experimentar o pensamento científico de modo interpretativo e crítico, utilizando a criatividade na resolução de problemas. Com isso, a discussão sobre a relação do espaço físico da escola e o da comunidade ganha, além de um caráter pragmático e técnico de alteração desse espaço, um alcance afetivo, que é materializado em intervenções culturais artísticas e corporais.

Acreditamos que a transformação poética de um espaço, quando baseada em pesquisas e estudos, pode ser o primeiro passo para sua ressignificação e que o caráter agregador das formas artísticas e da cultura do movimento escolhidas pode servir para chamar a atenção da comunidade para o espaço em que está inserida.

Ao longo de todo o projeto, as competências gerais **1**, **2** e **7**, correspondentes ao tema integrador STEAM, são desenvolvidas pelo trabalho com recursos da tecnologia digital para pesquisar, investigar causas e argumentar com base em fontes confiáveis, e, ao mesmo tempo, propiciar ao estudante a tomada de consciência sobre si e sua relação com o espaço público.

Cronograma das atividades do projeto

O projeto foi idealizado para ser desenvolvido em doze semanas (um trimestre). No entanto, isso não impede que ele possa ser flexibilizado de acordo com suas necessidades e com o planejamento escolar.

Duração – 12 semanas (TRIMESTRAL)

ETAPA 1	**SEMANA 1**	**SEMANA 2**	**SEMANA 3**	**SEMANA 4**
	Introdução do projeto e debate inicial sobre diferentes formas de intervenção.	Estudos sobre cartografia e mapeamento físico do local escolhido.	Estudos sobre mapeamento afetivo e realização do mapeamento afetivo do local escolhido.	Comparação e debate sobre os mapeamentos produzidos, conversa sobre possíveis mudanças no local.
ETAPA 2	**SEMANA 5**	**SEMANA 6**	**SEMANA 7**	**SEMANA 8**
	Estudo sobre coletivos de intervenções artísticas.	Pesquisa sobre diferentes coletivos e escrita do artigo de opinião.	Roteirização do *podcast* com base no artigo de opinião produzido.	Apresentação dos *podcasts* e discussão coletiva.
ETAPA 3	**SEMANA 9**	**SEMANA 10**	**SEMANA 11**	**SEMANA 12**
	Preparação das intervenções – planejamento. Estudo do "guia prático". Definição do cronograma.	Preparação das intervenções.	Preparação das intervenções.	Realização das intervenções artísticas e de práticas corporais da turma.
ETAPA 4				Avaliação e autoavaliação.

MODERNA

A seguir, apresentamos as competências e habilidades desenvolvidas nesse projeto.

A BNCC neste projeto integrador

Competências gerais
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.
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.
Competência específica de Ciências da Natureza e suas Tecnologias: 3
Habilidade
(EM13CNT310) Investigar e analisar os efeitos de programas de infraestrutura e demais serviços básicos (saneamento, energia elétrica, transporte, telecomunicações, cobertura vacinal, atendimento primário à saúde e produção de alimentos, entre outros) e identificar necessidades locais e/ou regionais em relação a esses serviços, a fim de avaliar e/ou promover ações que contribuam para a melhoria na qualidade de vida e nas condições de saúde da população.
Competência específica de Matemática e suas Tecnologias: 2
Habilidade
(EM13MAT201) Propor ou participar de ações adequadas às demandas da região, preferencialmente para sua comunidade, envolvendo medições e cálculos de perímetro, de área, de volume, de capacidade ou de massa.
Competências específicas de Linguagens: 1, 2, 3, 6 e 7
Habilidades
(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.
(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.
(EM12LGG202) 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.
(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.
(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.
(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.
(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

Para desenvolver este projeto (uma intervenção que envolve arte e práticas corporais no entorno da comunidade escolar) o tema STEAM foi estruturado em quatro etapas, que desenvolvem as competências gerais do tema integrador, além das competências específicas e habilidades de Linguagens, Geografia, Matemática e Física:

Etapa 1: os estudantes partem inicialmente de uma discussão e de um estudo coletivo sobre modos de mapear um espaço. As habilidades EM13LGG101 e EM13LGG403 são desenvolvidas nesse contexto, quando são questionados e desafiados a pensar outras perspectivas de mapeamento, observando, além das escolhas geopolíticas e socioculturais, a influência das línguas na realização de um mapeamento. Ao longo de todo o projeto, a habilidade EM13LGG305 é desenvolvida por meio da discussão sobre o desafio contemporâneo de tornar os espaços mais atrativos e solidários. Nessa etapa, são mobilizadas as habilidades EM13LGG104 e EM13LGG105 ao produzirem um mapa afetivo do espaço utilizando a linguagem digital; a habilidade EM13CHS106 de

MODERNA

Geografia, quando trabalham com a linguagem cartográfica e as tecnologias digitais, e a habilidade EM13MAT201 de Matemática, ao medirem e calcularem a escala do local. Ao utilizarem a tecnologia digital para analisar as necessidades locais e avaliar os riscos da exposição aos decibéis acima de um limite razoável, os estudantes mobilizam a habilidade EM13CNT310 de Ciências da Natureza e a habilidade EM13LGG703 de Linguagens. Depois disso, eles deverão escolher coletivamente um espaço do entorno escolar e fazer um **mapeamento físico** e **afetivo** desse local.

Etapa 2: nessa etapa, por meio da discussão sobre urbanização desordenada e urbanização planejada, os estudantes têm a oportunidade de apreciar algumas manifestações de coletivos que propõem intervenções artísticas (EM13LGG602). Nessa atividade, mobilizarão as habilidades EM13LGG202, EM13LGG302 e EM13LGG303, posicionando-se criticamente diante do problema e propondo formas de intervir artisticamente. Para que os estudantes se apropriem criticamente das ferramentas de busca de informações na internet, eles mobilizarão as habilidades EM13LGG704 e EM13LP43 ao ser proposta uma pesquisa sobre coletivos para a produção de um artigo de opinião. Essa atividade, além de propiciar um momento de reflexão e posicionamento dos estudantes a respeito do que discutiram sobre o tema, possibilita o compartilhamento das opiniões e os prepara para a próxima etapa.

Etapa 3: após participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (EM13LGG301) e de estabelecer novas visões sobre o tema (EM13LGG601), os estudantes são convidados a planejar, produzir e executar uma intervenção artística e de práticas corporais no espaço escolhido previamente pela turma, experimentando expressar-se e atuar em um processo de criação autoral coletiva, como sugere a habilidade EM13LGG603.

Etapa 4: para encerrar o projeto, é feita uma **avaliação coletiva** dos trabalhos realizados durante o projeto e o evento e uma **autoavaliação**.

Ao longo de todo o projeto, as competências gerais **1**, **2** e **7** do tema integrador STEAM são desenvolvidas com o emprego de recursos da tecnologia digital para perceber o espaço físico, pesquisar, investigar causas, e argumentar com base em fontes digitais confiáveis, de modo que o estudante possa ampliar a consciência sobre si e sua relação com o espaço público.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Abertura do projeto (páginas 6 e 7)

Comece apresentando aos estudantes a imagem de abertura do projeto, uma intervenção artística do fotógrafo JR, intitulada *Women Are Heroes* (As mulheres são heroínas), realizada em 2008, no Morro da Providência, Rio de Janeiro, RJ.

Em seguida, antes de comentar com os estudantes o objetivo, a justificativa e as etapas do projeto, apresente algumas obras do artista JR e o contexto em que estão inseridas. Veja nas sugestões de leitura algumas referências.

Se achar interessante, pode-se também estimular os estudantes a conhecer a emblemática história do Morro da Providência assistindo, por exemplo, a este vídeo: EnCantos. Morro da Providência. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tajgXI91XSY>. Acesso em: 29 dez. 2019.

Para iniciar uma discussão acerca da possibilidade de usar a arte e as práticas corporais para transformar determinados espaços, pergunte aos estudantes se eles já viram intervenções, ou mesmo se participaram delas, e peça que digam que tipo de intervenção era (música, projeção de imagem, interferência visual no espaço público), quais sensações provocaram nas pessoas que passavam pelo local da intervenção, qual mensagem, surpresa ou encantamento trouxe, se a intervenção chamou a atenção de imediato etc.

Em seguida, peça que reflitam sobre as quatro questões introdutórias apresentadas na página 7. Observe se os estudantes conhecem o conceito de intervenção por meio da arte e da cultura corporal. Apresente o conceito de urbanismo planejado (ver Etapa 2, sobre Brasília) e mostre aos estudantes um mapa do bairro. Converse sobre as mudanças que cada um faria no bairro e por quê. O professor de Educação Física pode observar se os espaços dos arredores da escola apresentam possibilidades de práticas corporais.

Antes de passar para a Etapa 1, elabore com a turma um cronograma para a realização do projeto. Explique aos estudantes que uma boa gestão do tempo os tornará mais focados nos objetivos a serem alcançados e os preparará para o futuro profissional. Existem muitos aplicativos gratuitos de gestão de tempo disponíveis em serviços de distribuição de aplicativos, que podem ser utilizados. Caso haja necessidade, estabeleça metas intermediárias para a realização de tarefas que envolvam várias etapas.

Informe a turma sobre os outros professores que acompanharão o projeto como apoiadores. Lembre-se de enfatizar que o papel dos professores é, sobretudo, o de mediadores, pois o protagonismo pertencerá aos estudantes.

Converse com os professores que o apoiarão no projeto. Eles poderão trabalhar em conjunto com você auxiliando os estudantes em todas as etapas, principalmente na produção final, que exige envolvimento de mais pessoas na execução da intervenção. Há a possibilidade também de os professores oferecerem apoio apenas nos momentos em que a atividade esteja

MODERNA

relacionada ao seu componente curricular específico. Por isso, é importante uma conversa prévia dos professores envolvidos para que estabeleçam um fluxo de trabalho adequado.

Sugestões de leitura para o professor

- JR, um olhar da sua arte ao redor do mundo. *El País*, 7 nov. 2017. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/10/30/album/1509379270_746077.html>. Acesso em: 10 dez. 2019.

  Essa matéria mostra as intervenções artísticas feitas pelo artista francês JR ao redor do mundo. O artista chegou a ser preso por causa das polêmicas obras, como em Israel, com a colocação de fotos frente a frente de pessoas palestinas e israelenses muito parecidas e com mesma profissão.

- LUCENA, Felipe. História do Morro da Providência. *DiáriodoRio.com*, 27 dez. 2015. Disponível em: <https://diariodorio.com/historia-do-morro-da-providencia/>. Acesso em: 10 dez. 2019.

  A reportagem faz uma retrospectiva histórica do Morro da Providência, a primeira comunidade desse gênero no Brasil. Após a intervenção do artista JR, a comunidade ainda permanece como referência artística e cultural.

ETAPA 1

Muitas formas de mapear (página 10)

Esta primeira etapa do projeto tem como objetivo introduzir o tema da cartografia e da produção de mapas, de modo a criar uma aproximação entre a vida do estudante e os conceitos e problematizações que orbitam essa ciência. Os estudantes podem contar com a colaboração dos professores de Geografia, Arte e Língua Inglesa nessa etapa. A ideia é que a discussão iniciada nessa etapa funcione como abertura para uma discussão maior (abordada durante todo o projeto e materializada no produto final) sobre como mapear um espaço para nele intervir e assim, se possível, mudar as regras de utilização desse espaço. É importante que um dos professores envolvidos os acompanhe na escolha do espaço público para que os estudantes não corram nenhuma espécie de risco em relação à segurança. O coordenador do projeto pode sugerir aos estudantes que selecionem espaços públicos e tragam à escola uma lista para, em conjunto, avaliar a viabilidade.

O estudo da cartografia realizado nessa etapa servirá de base para o posterior planejamento das intervenções artísticas. Tenha sempre em mente o produto final, para que as relações entre os aspectos conceituais da discussão cartográfica e o que será realizado ao longo do projeto fiquem alinhados.

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: Como reconhecemos e representamos um espaço?

Perguntas complementares: Com base em quais perspectivas mapeamos? Quais ferramentas podem ser usadas para mapearmos um espaço? Como poderíamos criar um mapa tridimensional, científico e afetivo em nossa escola?

Como reconhecemos e representamos um espaço? (página 10)

O professor coordenador do projeto ou o professor de Geografia pode propor uma leitura do mapa da América do Sul elaborado, em 1943, por Joaquín Torres García (*América invertida*) e também a do mapa físico desse continente. A partir das imagens trazidas pelos estudantes, abra uma discussão sobre as formas de mapear: sugira que escolham coletivamente as que consideram mais interessantes e pergunte por quê. Dessa forma, é possível partir das escolhas da turma para analisar, um ao lado do outro, os mapas da América do Sul que estão no livro. Leve os estudantes a observar que a representação de Torres García não tem o compromisso com a escala e os aspectos técnicos, mas sim com a reflexão que ele busca suscitar (a crítica a como a América do Sul é "vista" em relação ao resto do mundo). Na obra de García observa-se uma cruz feita na suposta região de Montevidéu (cidade onde ele nasceu e símbolo de sua identidade cultural) e a presença da linha do Equador e do trópico de Capricórnio, que mostram a localização geográfica da América do Sul, mas representada de forma invertida. Aproveite a imagem "invertida" de Joaquín Torres para apresentar a relatividade das representações de Sul e de Norte. O mapa apresentado nas páginas 12 e 13 mostra uma nova proposição de planisfério realizada pelo arquiteto japonês Hajime Narukawa. É interessante que o professor de Língua Inglesa abra o *website* do artista com a turma e, no contexto da utilização da língua inglesa, expanda a discussão acerca da influência das línguas nos mapas. Pergunte o porquê de muitos dos mapas destinados à comunidade internacional utilizarem a língua inglesa, e como isso influencia determinadas escolhas e modos de representação geopolítica dos objetos mapeados.

Habilidade de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas mobilizada nesta atividade:

(EM13CHS106) Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica, diferentes gêneros textuais e 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 difundir informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

MODERNA

Atividade complementar

Pesquisa de mapas

Antes de iniciar a Etapa 1, peça aos estudantes que façam uma pesquisa e tragam para a sala de aula, impressos ou no celular, diferentes tipos de mapa; avise a eles que esses mapas serão utilizados na aula de abertura de Etapa 1, quando vão comparar o mapa físico da América do Sul e o mapa "invertido" desse continente feito pelo artista Torres García. Peça à turma que troque os mapas e anote, no Caderno de Projetos, as principais diferenças gráficas entre eles.

#E Nós Nisso Tudo? (página 11)

Peça aos estudantes que conversem coletivamente sobre as perguntas apresentadas, que foram elaboradas a fim de estimulá-los a pensar criticamente a relação entre espaço e representação cartográfica. Depois de estudados os mapas da América do Sul, é importante conduzir a discussão sobre como a forma com que um território é representado é determinada por escolhas de várias ordens: políticas, educacionais, culturais, linguísticas etc. Pode-se recorrer a exemplos cartográficos de países que competem, atualmente, pela hegemonia mundial. Enquanto os mapas ocidentais mostram a Europa no centro, os mapas chineses representam a China no centro do planisfério. Nessa conversa, estimule a problematização e a argumentação, instigando a turma a pensar em outras perspectivas e possibilidades para a representação de um espaço. Possíveis respostas:

1. A representação cartográfica é sempre feita com um objetivo, que pode ser político. Assim, podemos ver como a representação do Sul na parte inferior dos mapas partiu de uma concepção política em que o Norte (no caso, a Europa) era dominante, e portanto, escolhia a orientação dos mapas.
2. O Brasil é geralmente representado através dos desenhos de suas fronteiras, às vezes com as fronteiras internas que representam os estados da Federação.
3. Por muitas. Pode-se citar, no âmbito da Geografia, além do aspecto político, o aspecto físico (mapa físico), de relevo, turístico, afetivo, entre outros.

#E Eu Nisso Tudo? (página 11)

Convide a turma a observar o mapa das atrações naturais da Chapada Diamantina e a refletir individualmente sobre as questões apresentadas, respondendo a elas no Caderno de Projetos. Aqui é importante destacar que o mapeamento de um território pode ser elaborado com diversos objetivos. O mapa pictórico da Chapada Diamantina, por exemplo, destaca os pontos turísticos da região, apresentando a paisagem natural e a cultural como referências. Chame a atenção dos estudantes para o fato de que o mais importante, nesse mapa, não é a precisão da escala e da perspectiva (como em um mapa físico), mas o destaque dado às atrações turísticas do lugar.

Na sequência, aborde, com os estudantes, as estratégias de mapeamento tanto dos mapas reproduzidos no livro, como dos trazidos para a classe pela turma.

Caso essa etapa esteja sendo coordenada pelo professor de Arte, pode ser interessante conversar com o professor de Geografia, ou mesmo trazê-lo para a sala de aula para qualificar ainda mais a discussão acerca das estratégias de mapeamento.

Atividade: Renomeando meus lugares em inglês (página 11)

Chame a atenção dos alunos para a toponímia presente no mapa pictórico. Pode-se ressaltar, por exemplo, que vários nomes de lugares no Brasil têm origem no tupi-guarani. Peça ajuda ao professor de Língua Inglesa para fazer a análise da toponímia de um mapa em inglês: "O que significam as palavras?" e "Por que esses nomes são escolhidos?". Essas perguntas podem ajudar a mobilizar a discussão. É interessante que o professor de Língua Inglesa conduza a atividade "Renomeando meus lugares em inglês", na página 11. Comente sobre a influência sociocultural e linguística nos desenhos cartográficos e sobre a sátira dos memes como uma crítica ao fato de traduzir nomes próprios em placas e mapas.

Atividade complementar

Perspectiva sobre o espaço: Mapeamento por meio da fotografia

Conduza a discussão indagando quais seriam as escolhas de cada um para representar os seus próprios territórios: que espaços seriam escolhidos como ponto de partida? A casa? A rua onde ela fica? O bairro onde ela fica? Peça aos estudantes que escolham, individualmente, o espaço que mais os representa e façam uma fotografia desse espaço. Comente que essa fotografia deve ser pensada em termos de ângulo, de tema, de enquadramento, de foco etc. Em seguida, oriente-os a se organizar em duplas. Distribua uma das imagens produzidas pela turma a um dos membros de cada dupla (o outro não poderá vê-la): cuide para que as fotografias não tenham sido tiradas pelos estudantes da própria dupla. Na sequência, quem recebeu a fotografia vai descrevê-la por escrito e, em seguida, passar essa descrição ao outro membro da dupla. Este deverá, com base no texto lido e sem ver a fotografia, produzir um mapa do espaço fotografado.

Solicite aos estudantes que compartilhem com o restante da turma os mapas desenhados tomando como base a descrição textual das fotografias. O que os fotógrafos acham do resultado? Essa atividade complementar pode ser utilizada ao trabalhar o tema do **mapeamento afetivo**, que será tratado mais adiante nesta mesma etapa.

Explorando o assunto: Com base em quais perspectivas mapeamos? (páginas 12 e 13)

Após a discussão sobre as diferentes finalidades que podem definir o tipo de mapeamento de determinado

MODERNA

território, convide os estudantes a debater sobre a parcialidade e a subjetividade presentes nas representações cartográficas. Peça a eles que leiam os textos das páginas 12 e 13 e, a partir das problematizações anteriores, como a do *Mapa invertido*, de Torres García, instigue-os a debater sobre os discursos que as representações cartográficas carregam. Após a conversa, explique como será a pesquisa de campo a ser realizada em seguida e a tarefa de escolherem o possível território para a realização do produto final desse projeto.

Atividade: Pesquisa de campo (páginas 14 a 17)

Antes de iniciar a pesquisa de campo, é importante que o coordenador do projeto (o professor de Arte) faça uma pequena reunião prévia com os professores de Geografia e Educação Física para explicar os objetivos da pesquisa de campo: mapeamento físico, afetivo e dos espaços para práticas corporais. O mapeamento deverá ser mediado e acompanhado de perto pelos três professores, com a colaboração de conteúdo dos respectivos componentes curriculares. Serão realizadas duas atividades de campo preparatórias para a execução da intervenção artística ao final do projeto. Nas atividades propostas, os estudantes são chamados a escolher um espaço da comunidade local e mapeá-lo tanto física como afetivamente, com especial atenção aos seus espaços de sociabilidade e de práticas corporais. É preciso ter em mente que o local deve ser seguro e que toda a atividade necessitará do respaldo da direção da escola. Nesse sentido, os coordenadores do projeto poderão atuar como mediadores na escolha do local. Assim, o ponto de partida para o planejamento do trabalho serão as necessidades reais do espaço.

Mapeamento físico do espaço (página 14)

Trabalho pré-campo (página 14)

Aqui apresentamos algumas noções de cartografia e proporção, que devem ser estudadas como preparação para o trabalho de campo a ser desenvolvido em seguida. É interessante poder contar, aqui, com o auxílio dos professores de Geografia e Matemática. A ideia principal é que os estudantes obtenham orientação não apenas sobre como representar o espaço, mas também sobre como obter os dados para essa elaboração.

Atividade 1 (página 14): certifique-se de que há uma decisão final da turma em relação ao espaço escolhido para a realização do mapeamento, bem como a autorização da direção para a atividade de campo.

Atividade 2 (página 14): peça aos estudantes que, além de analisar as imagens no livro (página 14), busquem, no laboratório de informática da escola ou em seus aparelhos celulares, o mapa de satélite da área escolhida. Em seguida, peça que realizem, à mão, um croqui do espaço selecionado, partindo da imagem de satélite disponível na internet.

Atividade 3 (página 15): uma vez pronto o croqui e a partir das impressões que os estudantes têm sobre o espaço, oriente-os a começar a pensar em possíveis formas de intervir nesse espaço.

Atividade 4 (página 15): peça o apoio do professor de Matemática para fazer uma breve revisão de geometria espacial e de proporção para que, em seguida, os estudantes possam ir a campo produzir o mapa físico do espaço.

Trabalho em campo (página 15)

Aqui são dadas orientações para os estudantes acerca da atividade que será realizada em campo. Há duas possibilidades de desenvolvimento desse trabalho, dependendo de como foi estabelecido o cronograma do projeto:

- Os estudantes realizam o mapeamento fora do horário escolar. Se essa for a escolha feita por todos, então é preciso lembrá-los de que provavelmente será necessário fazer mais de uma ida a campo, para eventualmente corrigir as medidas. Nesse caso, ajude os estudantes a estabelecer horários de orientação do trabalho e horários em que eles poderão mostrar o trabalho feito em campo e comentá-los coletivamente.
- Os estudantes realizam o mapeamento durante a aula em que o projeto está sendo trabalhado. Nesse caso, é importante acompanhar os estudantes durante a atividade, mas deixar que tracem suas próprias estratégias para solucionar os problemas.

O objetivo de uma primeira visita de campo é observar o espaço e mapeá-lo. Entretanto, sugere-se que, ao mesmo tempo, os estudantes já sejam incentivados a ficar atentos para as possibilidades de intervenção nesse espaço. Estimule a imaginação deles com perguntas como: "De que modo este lugar poderia ser mais bem utilizado pela população?"; "O que poderia ser diferente aqui?" etc.

Seria interessante que o professor de Geografia e o de Matemática acompanhassem os estudantes no trabalho para auxiliá-los a localizar o Norte geográfico a ser usado como referência no trabalho de mapeamento. Além disso, é preciso prever a possibilidade de ocorrerem dificuldades no momento de calcular as medidas (por haver um obstáculo no caminho ou uma área que não se pode acessar) e pensar em alternativas. Eles podem, por exemplo, usar uma linha para estimar as medidas de um gramado onde não possam pisar. Nesse caso, dois estudantes segurariam essa linha (um em cada ponta do gramado) e realizariam o cálculo.

Peça à turma que anote no Caderno de Projetos as medidas feitas com a trena e realize os cálculos com base na escala escolhida. A fórmula do cálculo da medição de mapas é: M = R / E (onde **E**: escala; **R**: distância real; **M**: distância no mapa ou planta). Se achar pertinente, é possível simular alguns valores em sala de aula, solicitando aos estudantes que façam os cálculos, ou realizar algu-

MODERNA

mas medições de determinada área externa da escola, como, por exemplo, a quadra de esportes, simulando a situação em campo.

Dependendo da proposta de intervenção, também é possível propor uma escala vertical para os elementos a serem representados, mantendo a proporção entre a altura dos elementos. Para isso, os estudantes poderão fazer cálculos utilizando sua própria sombra (com altura conhecida) e a sombra de árvores (determinando sua altura), ou por ângulos, com base na geometria de triângulos, por exemplo.

Habilidades de Matemática e suas Tecnologias e de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas mobilizadas no trabalho de campo:

(EM13MAT201) Propor ou participar de ações adequadas às demandas da região, preferencialmente para sua comunidade, envolvendo medições e cálculos de perímetro, de área, de volume, de capacidade ou de massa.

(EM13CHS106) Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica, diferentes gêneros textuais e 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 difundir informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Mapeamento do espaço para práticas corporais (página 17)

O mapeamento dos espaços para práticas corporais pode ser realizado no mesmo dia em que os estudantes realizarem o mapeamento físico. O professor de Educação Física pode discutir os aspectos sociais, culturais e políticos das manifestações da cultura corporal no espaço escolhido. No croqui do mapa, os espaços para essas práticas devem ser representados e identificados.

Mapeamento afetivo do espaço (página 17)

Trabalho pré-campo

O mapeamento afetivo do espaço escolhido poderá ser feito no mesmo dia em que os estudantes realizarão o mapeamento físico. O objetivo do estudo e da produção dos mapas afetivos é explorar maneiras criativas de cartografar o espaço escolhido, de modo a fornecer os subsídios necessários à instalação artística que encerrará esse projeto.

Convide os estudantes a refletir sobre a relação afetiva que as pessoas têm com os espaços que frequentam: alguns lugares são aprazíveis e outros, nem tanto. Essa percepção será importante para que a turma pense em formas de revitalização do espaço escolhido capazes de proporcionar experiências afetivas a seus futuros frequentadores.

Para que os estudantes tenham uma ideia melhor do que é o mapeamento afetivo, explore com a turma o projeto artístico *on-line* Mapas Afetivos, indicado no boxe da página 17 do Livro do Estudante.

Atividade complementar

Pensamento computacional: grafos

Algumas atividades desse projeto favorecem o desenvolvimento do pensamento computacional dos estudantes.

Dentro da atividade de pesquisa de campo relacionada ao mapeamento dos espaços (p. 14 a 17), de modo a complementar o trabalho de mapeamento físico e afetivo, propomos que seja abordada a representação usando grafos, estruturas muito usadas em computação para representar a informação.

Após falar sobre mapeamento físico e afetivo, caso julgue oportuno, você poderá explorar o tópico a seguir.

Grafos para representar espaços

Um mapa é uma descrição abstrata de um espaço, pois nem todos os aspectos da realidade são mostrados nele. Uma planta cartográfica, por exemplo, apresenta muitos detalhes visuais do espaço, mas não exibe sons e odores. Por isso, quando estamos estudando um espaço, podemos usar vários mapas para descrever diferentes aspectos do local e com diferentes níveis de abstração. Muitas vezes um número excessivo de detalhes atrapalha a compreensão de um mapa.

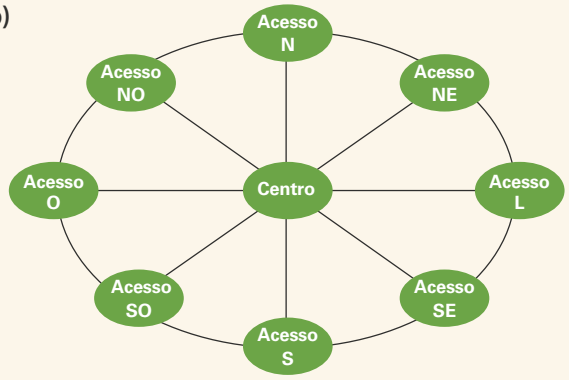
Uma forma bastante abstrata de representar um espaço é usar estruturas chamadas **grafos**. Um grafo é composto de vértices e arestas. Os vértices descrevem pontos de interesse no espaço, e as arestas, conexões entre esses pontos.

Por exemplo, a imagem **1**, a seguir, mostra três representações da Praça Nossa Senhora da Luz, em Salvador (BA): a imagem de satélite **a)** e os grafos **b)** e **c)**. Cada grafo tem 9 vértices representando os diferentes acessos à praça e o centro da praça, e as arestas representam os caminhos existentes na praça. O grafo **b)** tem menos detalhes. No grafo **c)**, caminhos de tipos diferentes foram representados por arestas de cores diferentes, e os tamanhos dos caminhos foram indicados nas respectivas arestas.

1 **a)**

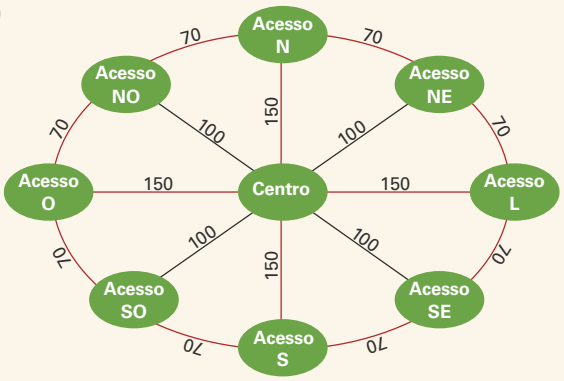
MODELO

b)



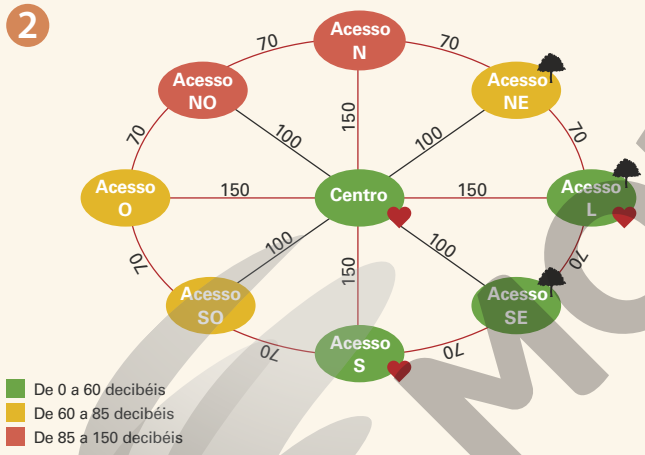
SELMA CAPARROZ

c)



SELMA CAPARROZ

2



SELMA CAPARROZ

Usar grafos para representar informações sobre espaços é muito interessante, pois, apesar de se tratar de uma representação visual intuitiva, grafos são estruturas matemáticas e permitem a realização de uma série de análises. Grafos são muito versáteis; neles, podem-se representar muitas informações.

Por exemplo, podemos integrar ao grafo informações sobre o mapeamento sonoro. A imagem **2**, acima, mostra um grafo no qual os vértices usam cores diferentes para representar os níveis de ruído na praça. Além disso, foram incluídos outros atributos nos vértices: vértices com uma árvore representam os locais com mais vegetação, vértices com um coração representam os locais preferidos pela população.

Dependendo do tipo de intervenção que a turma pensa em realizar, outras informações poderiam ser incluídas nele: locais para se sentar, bares, locais gramados, locais para animais de estimação, locais para exercícios físicos etc.

Vale dizer que, nos exemplos das imagens **1c)** e **2**, os dados sobre distâncias, som, vegetação e locais preferenciais foram inventados.

Para despertar ainda mais o interesse dos estudantes, pergunte a eles se sabiam que grafos também podem ser usados para descrever espaços virtuais. Explique-lhes que a internet pode ser representada por um grafo em que os vértices são as páginas e as arestas são os *links*, e comente que os programas de busca são baseados nessa representação.

De modo a complementar também a atividade de mapeamento afetivo (p. 20), acrescente a ela mais um item: **o mapeamento usando grafos**.

Peça aos estudantes que construam um grafo que represente o espaço onde realizarão a intervenção. É preciso que, para isso, pensem nos atributos relevantes do espaço para incluí-los no grafo, mas atentem para o fato de que um número excessivo de informações pode dificultar a compreensão do grafo.

Sugestão de leitura para o professor

- GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. *Micropolítica:* cartografias do desejo. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

  Este livro aborda questões que atravessam vários campos do conhecimento, com reflexões em formato de cartas, diálogos, estudos, e abre o campo semântico do mapeamento para outras áreas além da Geografia.

Conceitos e técnicas (página 18)

Paisagem sonora

Essa seção tem o objetivo de apresentar aos estudantes o conceito de **paisagem sonora**, que será essencial ao trabalho de mapeamento afetivo do espaço escolhido. É possível pedir ao professor de Física que aprofunde conceitos como **decibel** e **frequência sonora**.

Atividade complementar

Ruídos do cotidiano

Caso seja oportuno, pode-se solicitar ao professor de Biologia uma pequena contribuição sobre o funcionamento do órgão auditivo e explicar os danos ao sistema auditivo que a exposição a ruídos de alta intensidade pode causar. Com o aplicativo de medição de decibéis no celular, eles poderão testar alguns dos ruídos a que são expostos no cotidiano para verificar se sua audição está sendo prejudicada.

Atividade: Mapeamento afetivo do espaço (página 20)

Aqui propomos uma nova ida da turma ao local em que aconteceu o mapeamento físico: desta vez,

MODERNA

com o objetivo de criar um mapa afetivo e subjetivo do espaço. A ideia é que os estudantes reconheçam as maneiras como esse espaço os afeta, o que estimulará sua imaginação na busca por formas de nele intervir artisticamente. Para isso, propomos duas formas de fazer o mapa afetivo:

- mapeamento da paisagem sonora;
- mapeamento por registro audiovisual (fotografia, vídeo).

Como os mapas afetivos serão depois compartilhados com a turma toda, é possível, organizar os estudantes em dois grupos.

O primeiro fica responsável pelo mapa da paisagem sonora, seguindo as instruções fornecidas na página 20 do livro e baixando os aplicativos necessários: isso deve ser feito antes da saída a campo, em sala de aula. Para esse trabalho, sugerimos solicitar a colaboração do professor de Língua Inglesa para que ele auxilie na leitura do tutorial do aplicativo, que está em inglês. Outra possibilidade é orientar o grupo a fazer coletivamente a tradução do tutorial, com um estudante ajudando o outro.

O segundo grupo fica responsável pelo mapeamento audiovisual subjetivo do espaço. Os membros desse grupo deverão seguir as orientações fornecidas na página 20 do Livro do Estudante.

Reserve um momento, ao final do trabalho de campo, para a troca de impressões da turma sobre o que foi realizado. Como conclusão desta primeira etapa, sugira aos estudantes que façam, em sala de aula, uma pequena apresentação dos mapas físicos e afetivos criados. Isso poderá ajudar na etapa seguinte, na qual serão elaboradas as intervenções artísticas no espaço escolhido.

ETAPA 2

A arte intervindo nos espaços do mundo (página 21)

Depois de entender um pouco a lógica e a confecção de diferentes mapas como formas de intervenção humana em um espaço físico, nesta etapa estudaremos algumas formas de intervenção artística, para, em seguida, produzir uma série dessas intervenções no espaço escolhido pela turma. Para isso, é necessário partir do conceito de mapeamento afetivo, com vistas a expandir o conceito de espaço, trabalhado na etapa anterior, e a analisar, por meio de exemplos, de que modo as diversas linguagens podem, além de representar determinado espaço, ser utilizadas para alterá-lo, tanto proporcionando momentos de poesia extracotidianos como sugerindo novas regras de utilização que incluam uma relação de apreciação estética com o lugar.

Como base para essa reflexão, apresentamos dois coletivos artísticos de intervenção que trabalham de maneiras diferentes: o Coletivo Poro (MG, BA, DF) e o Estopô Balaio (SP). Isso, no entanto, não exclui a possibilidade de que os estudantes pesquisem, a partir da discussão acerca do conceito de intervenção, outros coletivos, inclusive em sua comunidade.

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: A arte pode mudar um espaço?

Perguntas complementares: Como propor regras poéticas para a utilização de um espaço? Como propor novas maneiras de olhar para o espaço público por meio de intervenções artísticas?

A arte pode mudar um espaço? (página 21)

Esta primeira parte da Etapa 2 tem como objetivo a retomada e o aprofundamento da discussão acerca da intervenção como forma de mudar a percepção estética de um espaço. Para isso, apresentamos dois coletivos que trabalham diferentes modalidades de intervenção artística: o Estopô Balaio e o Coletivo Poro.

#E Eu Nisso Tudo? (página 21)

Peça aos estudantes que observem a imagem *Jardim* (2002), do Coletivo Poro, e que leiam a pequena citação sobre a intervenção artística, apresentada na mesma página. Chame a atenção deles para o título da intervenção e como esta contrasta com a paisagem urbana em que foi feita.

Os rios invisíveis da metrópole (página 22)

O texto didático desta página apresenta brevemente o coletivo teatral Estopô Balaio, SP, e as problematizações criadas por meio de suas intervenções artísticas. Para conduzir a discussão, é importante que se aprofundem algumas questões acerca da urbanização das grandes metrópoles brasileiras; essa reflexão pode ser explorada juntamente com os professores de História, Geografia e Arte.

O problema da urbanização em uma grande metrópole como São Paulo é um problema crônico. Ademais, a construção não planejada e o sufocamento dos rios que cortam a cidade criam sérios problemas de enchentes. Se possível assista, em sala, como base para a discussão, ao documentário produzido pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), *Entre paredes de concreto*, indicado no boxe *Isso pode ajudar*, na página 22 do Livro do Estudante.

Depois de discutir os problemas da urbanização nas grandes metrópoles, apresente o Coletivo Estopô Balaio, que trabalha com a linguagem teatral como maneira de alertar a população e propor soluções para os problemas da urbanização em São Paulo. Assista, com a turma, à pequena reportagem veiculada no programa *Manos e*

MODERNA

Minas sobre a peça *A cidade dos rios invisíveis,* também indicado no boxe *Isso pode ajudar*, na página 22 do Livro do Estudante.

Atividade complementar

Cidades invisíveis

Uma das inspirações do coletivo Estopô Balaio para a criação do espetáculo *A cidade dos rios invisíveis* foi o livro *As cidades invisíveis*, de Ítalo Calvino (1923-1985). No livro, o escritor italiano descreve, em pequenos capítulos, cidades fantásticas que o viajante Marco Polo (c. 1254-c. 1324) teria encontrado em suas andanças pelo mundo. Leia para os estudantes o trecho abaixo.

> Durante as minhas viagens, jamais avançara até [a cidade de] Adelma. Embarquei [para lá] ao cair da noite. No cais, o marinheiro que pegou a corda no ar e amarrou-a à abita parecia-se com um dos meus soldados, que já morrera. Era hora da venda de peixes no atacado. Um velho colocava uma cesta de ouriços numa carreta; pensei reconhecê-lo; quando me voltei, ele desaparecera num beco, mas me lembrei de que ele se parecia com um pescador que, velho já à época em que eu era criança, não podia mais pertencer ao mundo dos vivos. Fiquei perturbado com a visão de um doente febril encolhido no chão com um cobertor sobre a cabeça: poucos dias antes de morrer, meu pai tinha os olhos amarelados e a barba hirsuta exatamente iguais aos dele. Desviei o olhar; não ousava fitar o rosto de mais ninguém. [...]
>
> Uma quitandeira pesava uma couve na balança e colocava-a dentro de uma cesta presa por um barbante que uma garota abaixava de um balcão. A garota era igual a uma da minha cidade que enlouquecera de amor e se suicidara. A quitandeira ergueu o rosto: era a minha avó.
>
> CALVINO, Ítalo. *As cidades invisíveis*. São Paulo: Folha de S. Paulo, 2003. p. 92-93.

Na sequência, peça aos estudantes que, individualmente, inventem e descrevam, em dois ou três parágrafos, a sua própria cidade invisível. Ao final, faça uma leitura coletiva dos textos. As cidades inventadas pelos estudantes podem, ao final desta etapa, servir de inspiração para pensar as intervenções artísticas que serão realizadas ao final do projeto.

Sugestões de leitura para o professor

- FIORAVANTI, Carlos. Entre paredes de concreto. *Pesquisa Fapesp*, ed. 214, dez. 2013. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/2013/12/18/entre-paredes-de-concreto/>. Acesso em: 14 jan. 2020.

  Artigo de divulgação científica, escrito pelo jornalista Carlos Fioravanti, acerca da história da canalização subterrânea dos rios na cidade de São Paulo (SP) e dos problemas dela decorrentes.

- COLETIVO ESTOPÔ BALAIO. Disponível em: <https://coletivoestopobalaio.com.br/>. Acesso em: 10 dez. 2019.

  Página *web* do coletivo Estopô Balaio.

- SILVA, Antônio Carlos de Araújo. Intervenção urbana: uma experiência pedagógico-artística. VI Congresso de Pós-Graduação e Pesquisa em Artes Cênicas, 2010. Disponível em: <http://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/biblioteca/acervo/producao-academica/002736274.pdf>. Acesso em: 14 jan. 2020.

  Artigo do professor Antônio de Araújo Silva (ECA/USP), acerca das técnicas teatrais como recurso possível para intervenções artísticas urbanas.

#E Eu Nisso Tudo? (página 23)

A partir do exemplo da Trilogia das Águas do coletivo Estopô Balaio, você pode convidar a turma a imaginar que um espetáculo teatral pode incitar a reimaginação dos espaços por duas vias. Uma delas é temática, abordando, por meio da dramaturgia, algum tema relevante de determinado espaço ou comunidade. A outra via é formal, pela própria inserção da obra no espaço de uma comunidade ou em outro espaço que dialoga diretamente com os temas abordados pela peça, como no caso do coletivo apresentado.

Regras poéticas: *Outros setores para Brasília* (página 23)

Aqui apresentamos outro exemplo de coletivo que trabalha com intervenções artísticas: o Coletivo Poro, que transforma os espaços a partir de dinâmicas das artes visuais, como os estudantes puderam ver na fotografia de abertura desta Etapa 2. A discussão acerca da urbanização também é outra: em vez de um crescimento urbano desordenado, temos a planificação através de um projeto urbanístico (Brasília) que, se de um lado atenua características como as enchentes e o saneamento básico, por outro cria grandes áreas desabitadas. Sugerimos, aqui, um trabalho transversal com a disciplina de Geografia.

Isso Pode Ajudar (página 24)

Peça aos estudantes que assistam ao pequeno vídeo sobre a história de Brasília que está indicado no boxe. Em seguida, apresente a intervenção *Outros setores para Brasília* (2012) e solicite aos estudantes que vejam o documentário *Poro: intervenções urbanas e ações efêmeras*, sobre o trabalho do coletivo, também indicado no boxe.

Atividade complementar

Outros coletivos de intervenção

Como dito na introdução desta etapa, pode ser interessante dar aos estudantes a iniciativa de pesquisar por conta própria outros coletivos que trabalham com intervenções. Peça que façam, em casa, uma pesquisa sobre diferentes coletivos de intervenção no Brasil e que tragam, para o debate, uma pequena apresentação so-

MODERNA

bre os grupos pesquisados, com imagens e informações relevantes. Sugerimos alguns, abaixo:

- A obra do alagoano Jonathas Andrade (1982-), que parte de intervenções provocativas e inusitadas e as transforma em vídeos, instalações, exposições etc. Por exemplo, o filme *Jogos dirigidos*, que mostra como "a comunidade de surdos de Várzea Queimada [sertão do Piauí] criou a sua própria linguagem". Disponível em: <https://cargocollective.com/jonathasdeandrade/jogos-dirigidos>. Acesso em: 13 nov. 2019.
- O coletivo Rizoma trabalha com intervenções urbanas esportivas como forma de manifestação cultural, que vai além da indústria do entretenimento esportivo. Para conhecer o grupo, você pode ler um artigo sobre o trabalho deles. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rbefe/v29n1/1807-5509-rbefe-29-01-00081.pdf>. Acesso em: 24 out. 2020.

#E Nós Nisso Tudo? (página 24)

Promova um pequeno debate, para que, antes de passar ao planejamento, os estudantes possam argumentar e contra-argumentar sobre a possibilidade e a necessidade de intervir artisticamente em determinado espaço.

Atividade: Pesquisa, artigo de opinião e *podcast* (página 25)

A arte e as práticas corporais podem mudar um espaço?

Nessa atividade, os estudantes são convidados a realizar uma pesquisa para responder à pergunta: "A arte pode mudar um espaço?". O resultado da pesquisa será utilizado para a escrita de um artigo de opinião que, depois, será transformado em um *podcast*.

Converse com a turma sobre os pontos de atenção indicados, no Livro do Estudante, para a pesquisa (p. 25). Frise que, mais do que apenas pesquisar diferentes coletivos artísticos, a ideia agora é formar uma opinião pessoal sobre o assunto.

Elaboração de artigo de opinião (página 26)

Apesar de os estudantes já terem trabalhado o gênero artigo de opinião no Ensino Fundamental II, é importante que o professor de Língua Portuguesa os auxilie nesta tarefa, já que são recorrentes as dificuldades com as propostas de escrita de textos argumentativos. Sugerimos, como textos motivadores para os estudantes, a leitura destes artigos:

- LARMON, Annie Godfrey. A arte é capaz de mudar o mundo? *BBC News*, 22 jul. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/vert-cul-44664491>. Acesso em: 14 nov. 2019.

  Artigo de Annie Larmon sobre a tendência da arte contemporânea de trabalhar com questões sociais.

- MALHADEIRO, João. Arte ou destruição? *Jornal Público* [Portugal], 24 set. 2015. Disponível em: <https://www.publico.pt/2015/09/24/p3/cronica/arte-ou-destruicao-1824284>. Acesso em: 14 nov. 2019.

  Artigo de João Malhadeiro sobre a apropriação do *graffiti* pela arte contemporânea.

- MARIANI, Carla; SANTIAGO, Gilson; CARVALHO, Claudio. A arte urbana como expressão do direito visual à cidade. *Justificando*, 28 ago. 2018. Disponível em: <http://www.justificando.com/2018/08/28/aa-arte-urbana-como-expressao-do-direito-visual-a-cidade/>. Acesso em: 14 nov. 2019.

  Artigo sobre a disputa política entre diferentes formas de intervenção urbana.

Podcast (página 26)

Para a produção do(s) *podcast(s)*, sugerimos a divisão da turma em grupos. É possível, na captação de sons, usar o mesmo *software* indicado para a Etapa 1. Sugerimos que os grupos se dividam nas seguintes funções:

- **Roteirização:** duas pessoas para criar o roteiro.
- **Captação de som:** duas pessoas para gravar o áudio.
- **Apresentação:** duas pessoas para apresentar o(s) *podcast(s)*.

Depois de prontos, os *podcasts* poderão ser colocados numa plataforma de áudio e divulgados para a comunidade escolar, como parte das discussões sobre a intervenção artística e a revitalização dos espaços da comunidade.

ETAPA 3

Produto final - Intervenção artística (página 27)

Passamos, agora, ao planejamento e à execução da intervenção. Os estudantes devem ser divididos em grupos de tamanho médio, com seis ou sete integrantes, para pensar possíveis intervenções no espaço já escolhido anteriormente. Apresentamos uma sugestão de passos a serem seguidos pelos grupos para as intervenções. Lembre-se de dar o máximo possível de autonomia aos grupos para que sugiram, pensem e executem por si mesmos, sempre orientando quanto a possíveis dificuldades éticas de algumas ideias e sobre o procedimento a ser adotado em alguns casos.

MODERNA

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: Como intervir poeticamente e mudar as percepções sobre um espaço?

Perguntas complementares: Como se faz uma intervenção artística? Como podemos produzir pensamento estético sobre o uso dos espaços com os quais nos relacionamos no dia a dia? Como podemos ocupar o espaço com manifestações da cultura das práticas corporais?

Conteúdo principal: Arte.

Conteúdos auxiliares: Língua Portuguesa.

Nessa etapa, os estudantes vão planejar, produzir e realizar, em grupos, uma série de intervenções artísticas e de práticas corporais no espaço mapeado física e afetivamente na Etapa 1.

Conceitos e técnicas (páginas 28 e 29)

Guia prático de como fazer uma intervenção

O guia foi pensado como um pequeno manual de orientação para o trabalho dos grupos. Oriente-os nas discussões coletivas para a escolha da intervenção e auxilie-os nas etapas de elaboração e planejamento.

Atividade: Intervenções poéticas (página 30)

A etapa de realização do produto final do projeto deve ser acompanhada pelo(s) professor(es), sobretudo na qualidade de orientador(es). Espera-se que as discussões e subprodutos elaborados ao longo do projeto tenham criado uma boa base para que os estudantes exerçam o protagonismo na execução de seus trabalhos.

Auxilie, quando necessário, os diferentes grupos. Tente lembrá-los, ao longo do processo, das discussões que foram realizadas. É possível auxiliar, também, no contato com a direção da escola e com a comunidade escolar.

ETAPA 4

Avaliação e autoavaliação (página 31)

Nessa etapa, propomos, no Livro do Estudante, algumas perguntas orientadoras tanto para a avaliação coletiva da turma, quanto para a autoavaliação dos estudantes sobre o trabalho realizado durante o projeto. Muitas vezes, os estudantes tendem a "passar batido" por esta etapa, uma vez que o "projeto já foi realizado". Assim, é importante reservar um momento, depois da realização das intervenções artísticas – uma aula ou um encontro fora da aula –, para realizar uma conversa franca sobre o desempenho da turma ao longo do processo que culminou na realização das intervenções.

Comece fazendo perguntas gerais para estimular os próprios estudantes a identificar os problemas ocorridos e as soluções encontradas (ou não; e, nesse sentido, cabe perguntar: "como você resolveria?"). É preciso lembrar que, durante a avaliação coletiva, também é importante criar espaços para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais. Chame a atenção dos estudantes para aspectos da execução do projeto em que a avaliação é mais facilmente mensurável: o desenho de um mapa, a gravação e edição de áudios. Existem, no entanto, certos aspectos (as partes mais ligadas à criação artística, como o mapa afetivo e a criação das intervenções finais, por exemplo) em que as sensações e as dificuldades emocionais merecem ser o foco da avaliação.

A autoavaliação pode ser, neste caso, uma conversa individual com cada estudante. Para que as habilidades socioemocionais sejam trabalhadas de maneira mais concreta, é importante não "formalizar" demasiadamente esta parte da avaliação. Deixe que cada estudante diga suas impressões, inclusive em relação ao trabalho da equipe de professores orientadores do projeto.

PROJETO 2 As juventudes e suas vozes

Tema integrador: Protagonismo juvenil.

Tema Contemporâneo Transversal: Multiculturalismo.

Coordenação do projeto: professor de Língua Portuguesa. (Apoio: professores de Arte, Língua Inglesa e História.)

Interdisciplinaridade: Arte, Língua Inglesa e História.

Objetivo: por meio da organização da Mostra Escola Aberta para as Juventudes, um evento cultural planejado e produzido pela turma para a comunidade escolar e a de seu entorno, o objetivo é problematizar o que significa ser jovem na atualidade, tanto do ponto de vista da experiência individual quanto no que diz respeito aos documentos oficiais que versam sobre direitos e deveres das juventudes.

MODERNA

Espera-se que os estudantes se posicionem em relação a sua própria experiência como jovem. São muitos os anseios e a necessidade de afirmação da identidade nessa fase da vida. Por isso, o projeto busca valorizar a expressão das angústias e inquietações dos jovens, dar visibilidade à construção de saberes e incentivá-los a refletir sobre os direitos das juventudes e a fazer proposições sobre os direitos das juventudes do futuro nesse contexto.

Justificativa: as juventudes, hoje, vivem cenários cada vez mais dinâmicos e fluidos, o que gera grandes incertezas, relacionadas sobretudo a mudanças tecnológicas, que criam a cada dia novas formas de interação social e de trabalho. Nesse contexto, vemos surgir novos jeitos de ser jovem. Pensando nessas questões, a ideia da criação da Mostra Escola Aberta para as Juventudes, um encontro público que envolve a apresentação de músicas, poemas, debates e outras manifestações sobre a condição de ser jovem, abre a possibilidade de o jovem apropriar-se de sua identidade e de seu potencial criativo.

É preciso conscientizar os estudantes de que a escola é um espaço que acolhe as diversidades e que reconhece os jovens como interlocutores legítimos no processo de aprendizagem, propiciando-lhes situações cuja tônica seja o respeito ao ser humano e aos seus direitos. Nesse sentido, a Mostra, ao abrir-se para escutar as juventudes, é vista como um veículo da expressão criativa daquilo que os jovens são, podem e almejam no mundo contemporâneo. Por meio das atividades propostas e das competências e habilidades desenvolvidas ao longo do projeto, espera-se que o estudante se torne protagonista em seu processo de aprendizagem e possa, ao refletir sobre os temas concernentes à juventude, não apenas problematizar a situação das juventudes no mundo, mas propor ativamente novos modos de existência para essas mesmas juventudes.

Cronograma das atividades do projeto

O projeto foi idealizado para ser desenvolvido em dezoito semanas (um semestre). No entanto, isso não impede que ele possa ser flexibilizado de acordo com suas necessidades e com o planejamento escolar.

Duração – 18 semanas (SEMESTRAL)

ETAPA 1	**SEMANA 1**	**SEMANA 2**	**SEMANA 3**	**SEMANA 4**	
	Introdução ao projeto. Estudo sobre a juventude a partir das experiências dos estudantes e das questões envolvidas a sua representação.	Estudo, problematização e debate sobre o mundo do consumo, da moda, alterações corporais, padrões estéticos etc. referentes à juventude.	Estudo de modos de representação de si: autorretrato. Pesquisa sobre autorretratos de artistas.	Atividade de produção de autorretrato individual.	
ETAPA 2	**SEMANA 5**	**SEMANA 6**	**SEMANA 7**	**SEMANA 8**	**SEMANA 9**
	Estudo, pesquisa e problematização sobre modos de usar a palavra como recurso expressivo.	Estudo da poesia como recurso expressivo. Produção de poemas.	Estudo do *slam* e do *rap* como possibilidades expressivas para as juventudes. Atividade de produção artística.	Pesquisa e compartilhamento de dados sobre *slam* e *rap*.	Organização e realização de um sarau para a apresentação das produções artísticas criadas pela turma.
ETAPA 3	**SEMANA 10**	**SEMANA 11**	**SEMANA 12**	**SEMANA 13**	
	Reflexão inicial sobre a periodização da adolescência e suas marcações oficiais de acordo com documentos normativos.	Leitura e estudo dos documentos que normatizam o conceito de juventude (seus direitos e deveres) no cotidiano. Discussão e problematização a partir da leitura.	Compartilhamento das pesquisas e seus resultados sobre os documentos que normatizam a juventude com a turma.	Elaboração e apresentação da Declaração dos Direitos das Juventudes.	
ETAPA 4	**SEMANA 14**	**SEMANA 15**	**SEMANA 16**	**SEMANA 17**	**SEMANA 18**
	Idealização da Mostra Escola Aberta para as Juventudes.	Pré-produção da Mostra.	Produção da Mostra e organização das produções artísticas a serem realizadas.	Divulgação da Mostra e preparativos finais.	Realização da Mostra Escola Aberta para as Juventudes.
ETAPA 5					Avaliação e autoavaliação.

MODERNA

A seguir, apresentamos as competências e habilidades desenvolvidas neste projeto.

A BNCC neste projeto integrador

Competências gerais
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural. **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.
Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1, 3 e 7
Habilidades
(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. **(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. **(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.

O projeto As juventudes e suas vozes desenvolve o tema integrador Protagonismo juvenil e está estruturado em cinco etapas, que mobilizam as competências gerais a ele correspondentes, além das competências e habilidades específicas de Linguagens:

Etapa 1: o estudante é convidado a reconhecer sua própria experiência como jovem e a relacioná-la à experiência social das juventudes na atualidade. Fatores como sociabilidade, transformações corporais, moda e modos de se retratar são pontos importantes de problematização da experiência como jovem no mundo contemporâneo. Ao refletir e debater coletivamente sobre o que é ser jovem, o que significa ter uma identidade e ao reconhecer sua existência como parte de mundo de identidades híbridas, os estudantes mobilizam a habilidade EM13LGG303. A atividade da etapa consiste na produção de um autorretrato feito por meio da técnica da colagem visual ou dos aparatos audiovisuais. Os estudos sobre a linguagem visual (fotografias e autorretrato audiovisual) permitem acionar a habilidade EM13LGG104.

Etapa 2: o estudante é convidado a pensar a palavra como forma de expressão. Por meio do estudo da poesia (falada, cantada, escrita, filmada etc.), os estudantes produzirão textos que explicitem sua relação com as juventudes. Esse fazer poético permite mobilizar a habilidade EM13LGG104, uma vez que os estudantes utilizarão diferentes linguagens para produzir textos em determinado campo de atuação social. Através da pesquisa e análise da métrica, da rima e do ritmo do *rap*, é propiciada aos estudantes a compreensão do funcionamento dessa linguagem artística e estimulada a experimentação por meio de um sarau. Essa atividade mobiliza a habilidade EM13LGG103, no que tange à análise do funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir discursos em textos de diversas semioses, de maneira crítica.

Etapa 3: com um trabalho de pesquisa prévia, os estudantes organizarão seminários com base em alguns documentos oficiais que estabelecem bases para o exercício dos direitos das juventudes no Brasil e no mundo. Ao longo da etapa, a turma deverá elaborar uma Declaração dos Direitos das Juventudes de forma artística (música, poesia, *slam*, *performance* etc.). Essa elaboração abre espaço para a ativação da habilidade EM13LGG304, uma vez que os estudantes são convidados a criar essa Declaração utilizando linguagens artísticas, com o objetivo de assu-

MODERNA

mir a responsabilidade de pensar perspectivas de futuro para os jovens de hoje e de amanhã. O posicionamento crítico diante de diversas visões de mundo presentes em diferentes linguagens – conforme previsto na habilidade EM13LGG302 – é desenvolvido pelos estudantes ao entrar em contato com documentos oficiais que estabelecem medidas em relação às juventudes. Essa proposta convida-os a expressarem, de modo crítico, sua posição em relação aos direitos das juventudes.

Ainda nessa etapa, novamente a turma trabalha a habilidade EM13LGG104, ao fazerem uso de gêneros orais como debates, roda de conversa e apresentações.

Etapa 4: a turma deverá se organizar de modo a idealizar, produzir e realizar a Mostra Escola Aberta para as Juventudes, cujos materiais criados ao longo das etapas serão partilhados com a comunidade escolar e a de seu entorno.

Etapa 5: para encerrar o projeto, os estudantes fazem uma avaliação coletiva dos trabalhos e do grupo e são convidados a fazer uma autoavaliação.

Algumas habilidades são trabalhadas ao longo de todo o projeto:

A EM13LGG102, por exemplo, é trabalhada ao longo das etapas por meio da análise de discursos das juventudes ou a respeito delas: hábitos e problemas na Etapa 1, expressões das juventudes na Etapa 2 e documentos oficiais que oferecem diretrizes aos direitos das juventudes na Etapa 3.

A EM13LGG301 é desenvolvida em todas as etapas do projeto, uma vez que ela está relacionada a processos de produção individual e coletiva, em diferentes linguagens: na Etapa 1, os estudantes produzem autorretratos; na Etapa 2, produzem poesias e um sarau; na Etapa 3, elaboram uma Declaração dos Direitos das Juventudes de forma artística; e, na Etapa 4, organizam uma mostra aberta à comunidade.

A EM13LGG703 é trabalhada nas etapas 1 (na produção de um autorretrato audiovisual), 2 (na criação de poesias com suporte audiovisual e virtual) e 4 (na organização da Mostra que pode mobilizar ferramentas digitais como formas de expressão). A EM13LGG704 é trabalhada nas etapas 1 (pesquisa sobre autorretratos de artistas), 2 (pesquisa sobre coletivos de *slam* e *rappers*) e 3 (pesquisa sobre os documentos oficiais/textos jurídicos sobre as juventudes e organização de um seminário, com leitura crítica, processo de pesquisa e apropriação das informações coletadas).

A competência geral 3 da BNCC é desenvolvida por meio da valorização, fruição e participação na produção das manifestações artísticas e culturais. O projeto convida o jovem (etapas 1, 2, 3 e 4) a ser protagonista tanto de seu processo educativo como de seu projeto de vida.

Apresentando documentos que versam sobre os direitos das juventudes (Etapa 3), o projeto enseja que o jovem se posicione criticamente em relação aos discursos e às informações que formulam a juventude no mundo contemporâneo, abrindo possibilidades para que o estudante explore a competência geral 7. Com isso, espera-se que seu protagonismo juvenil seja exercido a partir de ideias de cidadania, com plena consciência de seus direitos e deveres. A competência geral 8 é trabalhada por meio da problematização da própria relação do estudante com a juventude (Etapa 1); o projeto o convida a pensar não somente sobre sua subjetividade e seus dilemas na fase da juventude, mas também a pensar em sua saúde física e emocional.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Abertura do projeto (páginas 32 e 33)

Comece o projeto fazendo uma leitura com a turma da obra do artista visual Banksy (p. 32). Pergunte: qual suporte o artista utilizou para criar essa obra? A circulação social dessa obra seria a mesma se o artista tivesse utilizado outro suporte? Quais elementos podem ser vistos na obra? Quais possíveis sentidos ela pode assumir?

O trabalho de Banksy é difícil de ser descrito com precisão, uma vez que várias fontes jornalísticas e de história da arte apresentam versões diferentes tanto para suas obras como para a própria biografia do artista. Isso se deve ao fato de que Banksy é o pseudônimo de um artista de rua britânico que esconde sua identidade até os dias de hoje. Seu anonimato visa acentuar o caráter crítico de sua produção, que põe em xeque não somente os valores da sociedade contemporânea como os próprios modos de produção das artes visuais.

Escolhemos uma de suas obras mais famosas – *Soldier throwing flowers* ou *Love is in the air* ou *Flower thrower* ("Soldado atirando flores" ou "O amor está no ar" ou "Atirador de flores") – para abrir este projeto, pois vemos tanto no trabalho do artista como nessa obra específica pontos que podem se conectar com as juventudes. Segundo consta, esse *graffiti* apareceu por volta de 2003, em Jerusalém, justamente em um muro que separava a Palestina de Israel. Uma das consequências da presença do *graffiti* nesse muro foi a produção de diversos outros escritos críticos à própria existência do muro. Um dos grandes destaques da obra é o contraste entre o gesto bélico do rapaz, que parece se manifestar por meio do lançamento de uma arma em direção a um inimigo, e as flores que fazem as vezes da arma. Estabelece-se, portanto, um diálogo entre um movimento de guerra e seu objetivo final, que pode ser a paz.

MODERNA

Esse contraste presente na obra de Banksy dialoga diretamente com a visão contraditória e empobrecedora pela qual as juventudes são interpretadas (jovens entediados e rebeldes, revolucionários e alienados etc.). A imagem também pode dialogar com o texto de Octavio Paz, que apresenta o jovem como um ser singular posto à frente de um mundo repleto de contradições e suspensões.

Depois da discussão das questões de abertura, apresente qual será o produto final do projeto (a Mostra Escola Aberta para as Juventudes) e comente brevemente o conteúdo das etapas. Antes de passar para a Etapa 1, indique brevemente os outros professores apoiadores do projeto. Converse com os professores e mostre os momentos do projeto em que poderão auxiliá-lo a conduzir as atividades. Lembre-se de reforçar que o papel do professor é o de mediador e de enfatizar que a autonomia pertence aos estudantes.

ETAPA 1

Que jovem sou eu? (página 36)

Nessa etapa do projeto, propomos que os estudantes reflitam sobre o que significa ser jovem hoje com base em suas próprias experiências. Esperamos que eles sejam capazes de se posicionar em relação à sua própria história, reconhecendo suas competências emocionais, facilidades e limitações, fomentando, assim, uma investigação poética de si mesmos capaz de fortalecer a autoestima. Esta etapa poderá ser coordenada pelo professor de Arte com o apoio dos professores de Educação Física e de Língua Inglesa (na leitura e discussão do artigo sobre a polêmica cirurgia das pálpebras em asiáticos). O objetivo desta etapa é elaborar um autorretrato (audiovisual ou por meio de uma colagem), cujo resultado poderá ser utilizado em uma exposição na Mostra Escola Aberta para as Juventudes.

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: Como eu me vejo?

Perguntas complementares: O que é ser jovem? Como eu me represento? Como enxergo o mundo?

#E Eu Nisso Tudo? (página 36)

Como essa etapa traz uma discussão mais voltada às características individuais e aos valores de cada estudante, é importante criar um ambiente acolhedor no qual os jovens se sintam à vontade para compartilhar suas histórias, desafios e dificuldades. Aproveite este momento para se aproximar dos estudantes: demonstre interesse por suas histórias, busque problematizar as possíveis situações em que eles se retratam.

Na **atividade 3,** utilize a cena do jovem empurrando um carrinho de mão para fazer um contraponto com a glamourização da vida nas redes sociais. Será que os estudantes se fotografam fazendo coisas cotidianas, como estudar, ajudar a família, andar pela cidade? Aproveite também para fazer uma conexão entre esse questionamento e a **atividade 4,** que diz respeito às *selfies*: quem tira, quem não tira, quais são os motivos e a frequência. Pode-se propor ainda a seguinte reflexão: Qual seria o verdadeiro motivo para compartilhar o próprio dia a dia com tantas pessoas?

Atividade complementar

Redes, *cyberbullying* e depressão

Aprofunde o debate sobre a exposição da vida privada em redes sociais; você pode utilizar memes do tipo "vida real × vida nas redes sociais" como ponto de partida para uma reflexão sobre a espetacularização da vida nesses ambientes virtuais e sobre seus reflexos no cotidiano: *bullying*, compartilhamento inadequado e não consentido de informações, aumento do número de jovens com depressão diante da exposição diária às redes sociais etc.

Sugestões de leitura para o professor

- BRASIL. Ministério da Saúde. Depressão: causas, sintomas, tratamentos, diagnóstico e prevenção. Disponível em: <http://www.saude.gov.br/saude-de-a-z/depressao>. Acesso em: 5 jan. 2020.

  Além de esclarecer sobre a doença, o *site* comenta os fatores de risco para a depressão e dá indicação de órgãos públicos em que as pessoas podem se tratar gratuitamente.

- MARQUES, Júlia; JANSEN, Roberta. Estudos ligam uso inadequado de redes sociais a depressão entre adolescentes. *O Estado de S. Paulo*, 27 jul. 2019. Disponível em: <https://www.atarde.uol.com.br/digital/noticias/2078653-estudos-ligam-uso-inadequado-de-redes-sociais-a-depressao-entre-adolescentes>. Acesso em: 22 out. 2020.

  No que diz respeito à relação entre as juventudes e as redes sociais, sugerimos a leitura dessa reportagem. Segundo Elroy Boers, psiquiatra da Universidade de Montreal, Canadá, o aumento de tempo nas redes sociais e assistindo à televisão pode gerar sintomas de depressão.

#E Nós Nisso Tudo? (página 38)

Ao final dessa atividade, proponha aos estudantes que compartilhem suas reflexões com a turma. Deixe-os à vontade para decidir se querem ou não se expor, garantindo um clima acolhedor e respeitoso que proporcione uma conversa mais profunda sobre esses temas delicados. Uma boa ideia é organizar uma roda de conversa para que todos possam se ver e se sentir acolhidos. É importante, nesse momento, escutar os

MODERNA

estudantes sem interferir em suas reflexões. Anote algumas respostas para retomar os pontos mais importantes da conversa e peça a eles que tentem encontrar soluções possíveis para os desafios mencionados na **atividade 3**. Lembre os estudantes de que essas atividades nortearão a elaboração do autorretrato ao final desta etapa.

Na **atividade 4**, que permite um momento de compartilhamento de respostas entre a turma, deve-se conduzir a discussão respeitando os pontos de vista e buscando o entendimento comum entre os jovens. Experimente propor que eles apresentem e compartilhem também experiências em que vivem ou percebem a liberdade (ou sua ausência) em sua juventude.

Sugestão de leitura para o professor

- HALL, Stuart. *Geledés – Instituto da Mulher Negra*, 28 abr. 2012. Disponível em: <https://www.geledes.org.br/stuart-hall/>. Acesso em: 5 jan. 2020.

  A matéria apresenta um resumo da biografia do sociólogo jamaicano Stuart Hall, com ênfase em sua carreira e em suas ideias.

Leitura de texto multimodal – tirinha (página 38)

A partir da leitura da tirinha de Armandinho, pode-se discutir sobre o consumismo e a juventude e sobre como a mídia e as redes sociais influenciam no desejo de consumo dos jovens. Você pode apresentar também o fenômeno chamado "rolezinho", ocorrido em 2014, na capital paulista: jovens, geralmente de periferias, passaram a organizar passeios a *shopping centers* a que normalmente não podiam ter acesso ao consumo. Sobre essa ação de busca de legitimidade e de acesso aos bens de consumo, você pode acessar o *blog* Café com Sociologia.com, disponível em: <https://cafecomsociologia.com/consumo-imaginario-e-rolezinho/>. Acesso em: 5 jan. 2020.

#E Eu Nisso Tudo? (página 40)

Antes de os estudantes iniciarem a leitura do texto em inglês, o professor coordenador do projeto (neste caso, o professor de Língua Portuguesa) pode comentar que é importante que eles se habituem a ler textos em Língua Inglesa e a assistir a filmes com legendas em inglês para que se acostumem ao contato com essa língua que será importante para seu futuro profissional.

Combine com antecedência com o professor de Língua Inglesa para que ele auxilie os estudantes a compreender o texto "How double eyelid surgery has become a rite of passage for many South Korean youths". Ele poderá fazê-lo durante as aulas de Língua Inglesa ou em parceria com o professor de Língua Portuguesa, em uma data combinada previamente.

Algumas técnicas de compreensão de leitura podem ser utilizadas:

- Observar pistas na estrutura do texto que possam levar a inferências: fotografias, títulos, subtítulos, números, tabelas, gráficos etc.
- Ler todo o texto em busca de informações específicas sobre o tema.
- Ler de forma mais detalhada tentando encontrar termos cognatos e procurando traduzir o contexto das frases e não palavra por palavra.
- Caso haja perguntas relacionadas ao texto, leia-as antes para que você possa encontrar mais facilmente pistas das informações.

Na **atividade 1**, se julgar oportuno, incentive os estudantes a fazer um levantamento das marcas dos produtos consumidos por eles e instigue-os a pesquisar a proveniência desses produtos.

Na atividade de Língua Inglesa é trabalhada a seguinte habilidade específica de Linguagens:

(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.

Atividades complementares

Juventudes e transformação corporal

Convide o professor de Educação Física para que crie uma roda de conversa com a turma de modo a aprofundar o debate sobre as relações entre juventude e corpo quando se trata de culto à autoimagem. Tais relações, como sabemos, podem ser saudáveis ou violentas.

Para fundamentar a conversa, sugerimos a leitura do artigo:

- RIBEIRO, Paulo César Pinho; OLIVEIRA, Pietro Burgarelli Romaneli de. Culto ao corpo: beleza ou doença. *Adolescência e Saúde*, v. 8, n. 3, p. 63-69, jul./set. 2011. Disponível em: <http://adolescenciaesaude.com/detalhe_artigo.asp?id=287>. Acesso em: 5 jan. 2020.

  O artigo apresenta a problemática do culto ao corpo como um fenômeno cada vez mais presente na vida dos jovens.

Tal fenômeno pode se dar de diversas formas (mudanças alimentares, cirurgias estéticas, tatuagens, *piercings*) e gerar uma série de distúrbios de saúde (anorexia, bulimia, obesidade, vigorexia, tanorexia etc.). Ao longo da conversa com a turma, é importante elencar tanto formas de transformar o próprio corpo como problemas de saúde advindos de excessos, de modo a informar e alertar a turma sobre os perigos do culto à própria imagem. Além disso, pode-se convidar os estudantes a desconstruir alguns padrões de beleza (em geral associados ao desenvolvimento muscular e à magreza) e apresentar outros tipos de corpo e possibilidades de lidar com a autoimagem.

Como conclui o artigo sugerido, deve-se "mostrar aos jovens suas habilidades internas e promover o resgate da

MODERNA

prudência para sensibilizá-los a manter sua saúde integral e seu potencial de crescimento e desenvolvimento físico. Orientar os jovens que viver é muito mais que ter, consumir e adquirir bens. O importante é Ser e não Ter ou Parecer. Viver é buscar, entender e dimensionar aquilo que nos caracteriza como seres humanos".

Juventudes e depressão

Após o tema anterior da roda de conversa, o professor de Educação Física pode abordar, com os estudantes, outro tema que concerne às juventudes contemporâneas: a saúde mental e a depressão.

De acordo com o médico Drauzio Varella:

> [...] em pelo menos 20% dos pacientes com depressão instalada na infância ou adolescência, existe o risco de surgirem distúrbios bipolares, nos quais fases de depressão se alternam com outras de mania, caracterizadas por euforia, agitação psicomotora, diminuição da necessidade de sono, ideias de grandeza e comportamentos de risco. Antes da puberdade, o risco de apresentar depressão é o mesmo para meninos ou meninas. Mais tarde, ele se torna duas vezes maior no sexo feminino. A prevalência da enfermidade é alta: depressão está presente em 1% das crianças e em 5% dos adolescentes.
>
> VARELLA, Drauzio. Disponível em: <https://drauziovarella.uol.com.br/videos/drauzio-comenta/depressao-na-adolescencia-comenta-03/>. Acesso em: 5 jan. 2020.

Com base no texto de Drauzio Varella, os estudantes podem ser perguntados por que a incidência de depressão é duas vezes maior no sexo feminino após a puberdade. É preciso que essa conversa seja conduzida de modo que os estudantes considerem o assunto com seriedade.

Para a realização da atividade, recomendamos a leitura do artigo: MONTEIRO, Kátia Cristine Cavalcante; LAGE, Ana Maria Vieira. A depressão na adolescência. *Psicologia em Estudo*, Maringá, v. 12, n. 2, p. 257-265, ago. 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-73722007000200006>. Acesso em: 5 jan. 2020. Neste artigo, as autoras abordam tópicos de interesse para o diálogo com os estudantes, como possíveis formas de não relacionar, obrigatoriamente, a manifestação da tristeza a algo patológico, e modos de reconhecer a depressão e de conhecer formas psicológicas e biológicas de lidar com ela.

#E Eu Nisso Tudo? (página 41)

Na **atividade 1**, proponha ao estudante que observe quanto o consumo de produções culturais está vinculado à sua acessibilidade e circulação. Ou seja, instigue-o a refletir sobre a influência da indústria no seu consumo de produções culturais.

Na **atividade 2**, espera-se que o estudante reflita sobre a influência da indústria cultural na construção de sua identidade.

Como eu me represento? (página 41)

A colagem feita por Barry Kite, apresentada na página 41, mostra uma intervenção visual na famosa obra de Michelangelo. Podemos também ver Adão, considerado pela Igreja católica como o primeiro humano, tirando uma *selfie* no espaço. Comente com os estudantes que a palavra *selfie* foi eleita, pelo dicionário *Oxford*, como a palavra do ano de 2013; segundo os editores do dicionário, o uso dessa palavra aumentou 17 000% desde 2012. Comente também que a primeira *selfie* de que se tem registro data de 1839. Dali em diante, a técnica foi sendo modificada, passando por fotografias refletidas em espelhos até a invenção do pau de *selfie*.

Atividade: Pesquisa e produção de autorretrato (página 43)

A escolha dos artistas sugeridos na página 43 do Livro do Estudante teve como critério abarcar artistas mulheres e homens de diferentes épocas e nacionalidades, contemplando, assim, a diversidade. Porém, seria interessante sugerir outros artistas para complementar ou transformar essa lista. O objetivo é que os estudantes possam ampliar seu repertório imagético no que diz respeito a autorretratos. Caso você note que o assunto possa ser aprofundado, reserve um tempo para que os estudantes pesquisem mais informações em seu *smartphone* ou no laboratório de informática da escola, se houver.

Atividade complementar

Autorretrato coletivo

Para a Mostra Escola Aberta para as Juventudes, caso haja tempo e interesse, pode-se propor aos estudantes que, após a realização do autorretrato individual, criem um autorretrato coletivo. Pergunte a eles que imagem poderia expressar a turma. A técnica pode ser a mesma utilizada para a elaboração do autorretrato individual: a colagem e o audiovisual.

ETAPA 2

Como eu me expresso? (página 44)

Nessa etapa os estudantes vão produzir poesia (falada, cantada e escrita), com o objetivo de realizar um sarau poético com a turma. Para isso, partimos da investigação de algumas formas de expressão poética muito utilizadas pelas juventudes contemporâneas (o *slam*, o *rap* e a poesia de verso livre) e, em seguida,

MODERNA

sugerimos algumas ideias a respeito de como começar a escrever poesia.

É preciso observar, no entanto, que a produção poética dos estudantes, assim como toda produção artística, se for direcionada demais, corre o risco de ser tratada sem interesse pelo próprio estudante. Essa é uma postura normal, já que muitas vezes a poesia participa da vida dos estudantes fora do ambiente escolar. Nesse sentido, é preciso encontrar maneiras de instigar, durante a etapa, a produção poética individual e em grupo de estudantes, para que as obras criadas sejam apresentadas tanto no sarau como na Mostra Escola Aberta para as Juventudes, ao final do projeto.

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: De que formas posso usar a palavra para me expressar?

Perguntas complementares: O que pode a poesia? Como as juventudes contemporâneas lidam com as palavras? Qual é a relação entre palavra e transgressão?

#E Eu Nisso Tudo? (página 45)

No vídeo indicado, o *rapper* Nill cita como referência a obra de Zygmunt Bauman (1925-2017). Pode ser interessante abrir uma discussão sobre alguns conceitos desenvolvidos por esse sociólogo e filósofo polonês, como pós-modernismo, "relações líquidas" e consumismo. De acordo com Bauman, as relações atuais entre os indivíduos têm uma característica em comum: são mais voláteis e efêmeras. A ideia de liquidez, presente em sua obra, dialoga com essa percepção de relações escorregadias, em oposição a uma vida estruturada e, de certo modo, sólida. Com esse diagnóstico das relações, Bauman quer realizar uma dura crítica ao modo de vida capitalista, uma vez que o atual estágio "líquido" das relações seria tributário desse regime econômico.

#E Eu Nisso Tudo? (página 46)

Peça apoio ao professor de Língua Portuguesa para auxiliá-lo nas atividades que tratam de variações linguísticas e preconceito linguístico. É possível utilizar uma aula para aprofundar o tema. É preciso esclarecer aos estudantes que não há uma variação linguística melhor que outra, já que todas elas cumprem uma mesma finalidade: a interação comunicativa. Vale questionar os estudantes por que na escola, geralmente, há um predomínio do ensino da norma-padrão e se a escola possibilita o acesso aos estudantes a outras variações linguísticas. Espera-se que os estudantes percebam que quanto maior o acesso às variedades linguísticas, mais se amplia a capacidade comunicativa em situações de uso da língua.

É bem provável que muitos estudantes façam uso de gírias. É importante mostrar a eles que a língua está sempre em processo de mudança, e que as gírias e modos de falar dos mais velhos são, muitas vezes, diferentes das gírias e dos modos de falar da geração a que a turma pertence. Por exemplo, palavras e expressões emprestadas do vocabulário da internet, como "dar match", "shippar" etc., são termos de uso recente.

Habilidade de Língua Portuguesa trabalhada nessa seção:

(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.

#E Nós Nisso Tudo? (página 48)

Na **atividade 1,** espera-se que os estudantes percebam que, no poema de Maiakóvski, a contestação está na forma: sabendo que a balalaica é um instrumento popular, pode-se dizer que o poeta russo está contrapondo a cultura popular à cultura elitizada, dos salões dos bailes de gala: a balalaica aparece "abalando o baile como um balido". Já no curtíssimo e sintético poema de Oswald de Andrade, a contestação está na inversão de lugares: quem aprende é o pai, e não o filho; é este que lhe ensina a perceber que a poesia está no que não se sabe, no que nunca foi olhado, isto é, no novo. Em relação ao poema de Carolina Maria de Jesus, a contestação está, sobretudo, no lugar de fala, expresso na forma dos contrastes a que o eu lírico se refere: fugir (preconceito) × querer ler (reconhecimento da arte); lixo × papel, livros (conhecimento encontrado no que foi descartado). É importante ressaltar, também, o apelo ao país: o eu lírico tem consciência de que suas dificuldades estão diretamente relacionadas à situação do Brasil, racista e extremamente desigual.

Na **atividade 2**, é provável que o poema de Carolina Maria de Jesus seja apontado como mais "atual", pois nele estão expostas questões que ainda permanecem nos dias atuais: o lugar de fala da mulher negra e pobre. É possível que os estudantes não vejam inovação no poema de Oswald de Andrade, uma vez que, na atualidade, formas verbais curtas são muito usuais (os microblogues são uma prova disso, assim como os micropoemas). Entretanto, vale chamar a atenção para o fato de que "3 de maio" faz parte do livro *Pau-Brasil* (1925), a primeira obra poética do então jovem escritor e que foi definida por Paulo Prado como o primeiro esforço organizado para a libertação do verso brasileiro.

Slam: palavra pé na porta (página 49)

Comente com os estudantes que a palavra *slam* é uma onomatopeia em inglês: significa o som de uma porta batida com força. O termo faz parte do léxico do

MODERNA

beisebol e é utilizado para descrever uma rebatida tão forte que arranca aplausos dos espectadores.

Atividade: Pesquisa – *slams* (página 50)

Essa atividade faz parte da preparação para a criação poética, ao final desta etapa. Como o *slam* tornou-se um fenômeno mundial das juventudes, é importante que o professor de Língua Inglesa seja convidado a orientar os estudantes que forem trabalhar com obras compostas nesse idioma, ajudando-os a entender e, se possível, a traduzir algumas obras. Vale, também, destacar que os *slams* podem enfatizar diversos recortes sociais e políticos. Os grupos também devem ficar atentos às questões locais que os coletivos trazem. Essas questões podem ser acompanhadas pelos professores de Geografia e História.

#E Nós Nisso Tudo? (página 51)

Oriente os grupos a apresentarem uma pequena biografia do artista (ou do grupo) para a turma, além de analisar o conteúdo da letra: qual é o seu significado, como ela se relaciona com a realidade social vivenciada pelo(s) artista(s) etc. Analise também com os estudantes aspectos musicais como: compasso, métrica poética e rima.

Atividade: Sarau (página 52)

Aqui, propomos a realização de um sarau da turma, no qual seja apresentada a produção feita pelos estudantes a partir das discussões anteriores acerca das formas de expressão e temas das múltiplas juventudes contemporâneas. Sugerimos as dinâmicas do *slam* e do *rap*, por serem bem próximas de uma parcela significativa dos estudantes. Um sarau, no entanto, deve ter espaço para as mais diversas formas de expressão artística: poesia, música, dança, teatro, entre outras. O importante é deixar que a criatividade dos estudantes trabalhe a partir do tema sugerido: como se expressam os jovens hoje?

ETAPA 3

O que se entende por juventude? (página 53)

Nessa etapa do projeto, propomos que os estudantes problematizem o conceito de juventude que subjaz em documentos oficiais. Os professores indicados para o acompanhamento deste trabalho são os das disciplinas de História e Língua Portuguesa. Os estudantes organizarão pesquisas virtuais, produzirão materiais textuais e artísticos e realizarão seminários, sempre com foco na investigação das diferentes perspectivas pelas quais o conceito de juventude pode ser abordado. É importante aproximá-los da pergunta central desta etapa: O que se entende por juventude? Dessa forma, são criados pontos de conexão entre a experiência de vida da turma e a problematização exposta.

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: Quem define quando começa e quando termina a adolescência?

Pergunta complementar: Quais documentos definem o conceito de juventude no Brasil e no mundo?

#E Nós Nisso Tudo? (página 54)

Para expandir a pergunta "Quem define quando começa e quando termina a adolescência?", pode-se pedir ajuda ao professor de História, a fim de que este aborde com mais profundidade os conceitos de adolescência e de juventude e suas modificações ao longo da história. Pode-se também, se houver tempo e interesse, sugerir aos estudantes que realizem uma pesquisa de campo entrevistando pessoas mais velhas para coletar suas memórias dos tempos da juventude, de modo a identificar mudanças em relação aos hábitos, comportamentos, estilos de vida, mercado de trabalho, sonhos etc.

Atividade: Seminário e debate (página 54)

Documentos oficiais sobre a juventude

Sugerimos que o professor de História coordene a pesquisa sobre três importantes documentos oficiais sobre a juventude. A Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH) está indicada entre esses documentos por se tratar de um texto historicamente fundamental para a atual perspectiva ocidental sobre os direitos humanos, incluindo a juventude nesse bojo. Por se tratar de documentos oficiais, é importante instigar os estudantes a lê-los criticamente, relacionando-os aos seus respectivos momentos históricos e reconhecendo as normas que cada documento formula. Além disso, sugerimos que a turma se detenha especificamente no tema da criminalidade juvenil, de modo a organizar criticamente um pensamento sobre como aspectos que ganham determinado tratamento no universo adulto (prisão, julgamento etc.) são tratados nas políticas para a juventude. Pode-se complementar o estudo desses documentos por meio da leitura de reportagens e artigos que tematizem esse debate, como mudanças no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), menoridade penal brasileira etc.

Sugestões de leitura para o professor

- MACHADO, Leandro. Como o Brasil trata menores infratores dos tempos do Império até hoje. *BBC News*, 25 mar. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-47661497>. Acesso em: 5 jan. 2020.

  Essa reportagem mostra como os jovens infratores têm sido tratados ao longo do tempo na história do Brasil.

MODERNA

Para saber mais sobre a icônica foto de Elizabeth Eckford, tirada por um jovem fotógrafo do jornal *Arkansas Democrat*, sugerimos a leitura dos seguintes artigos:

- PAIVA, Vitor. O que aconteceu com Hazel Bryan – hoje com 75 anos – que personificou o racismo em uma das fotos mais famosas da história. *Geledés – Instituto da mulher negra*. Disponível em: <https://www.geledes.org.br/o-que-aconteceu-com-hazel-bryan-hoje-com-75-anos-que-personificou-o-racismo-em-uma-das-fotos-mais-famosas-da-historia/>. Acesso em: 5 jan. 2020.
- HARAZIM, Dorrit. Ódio revisitado. *Folha de S. Paulo*, ed. 62, nov. 2011. Disponível em: <https://piaui.folha.uol.com.br/materia/odio-revisitado/>. Acesso em: 5 jan. 2020.

Para a organização do seminário, proponha aos estudantes que apresentem outros trechos dos documentos estudados e que os comentem e problematizem. É importante que eles conheçam bem a finalidade do gênero oral seminário para fazerem uma apresentação eficiente. Caso seja necessário, peça a colaboração do professor de Língua Portuguesa para retomar as características desse gênero com a turma. Para que o seminário fique mais interessante para os ouvintes, incentive-os a utilizar *softwares* de criação de *slides,* o retroprojetor para apresentar esquemas, gráficos, fotografias ou pequenos resumos esquemáticos que acompanharão a fala do palestrante. Caso não seja possível utilizar o retroprojetor, os estudantes poderão elaborar cartazes.

Para a discussão sobre a maioridade penal e sobre como o Estado gerencia a criminalidade juvenil, proponha aos estudantes que coletem informações em diversos meios jornalísticos. Um útil compilado de argumentos prós e contra a ideia da redução da maioridade penal se encontra no seguinte *site*: <https://www.politize.com.br/reducao-da-maioridade-penal-argumentos/>. Acesso em: 5 jan. 2020.

Principais habilidades de Língua Portuguesa mobilizadas nessa atividade:

(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.

(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.

#E Nós Nisso Tudo? (página 58)

É importante que os documentos sejam trabalhados ao longo da etapa com base na tríade **reconhecimento**, **problematização** e **proposição**. Assim, os estudantes devem se dedicar a ler e selecionar pontos principais dos documentos sugeridos ao longo da etapa, de modo a conhecer o contexto em que tais documentos foram produzidos e o que dizem. Depois, os estudantes devem problematizá-los por meio da relação direta com o mundo em que vivem e com as situações que enfrentam. Cabe a eles refletir, com o auxílio do professor, sobre os pontos positivos e as insuficiências de cada documento. Por fim, devem também propor modos de resolver questões e problemáticas referentes à sua vida e à dos jovens na comunidade em que vivem. É importante, portanto, zelar continuamente para que a turma estabeleça relações entre os documentos que lê e o modo como eles interferem em seu cotidiano e em sua vida.

Atividade: Declaração dos Direitos das Juventudes (página 59)

Elaboração artística dos Direitos das Juventudes

Com base no estudo e no diagnóstico elaborados ao longo desta etapa em diálogo com os documentos oficiais, os estudantes devem realizar uma proposição de como seria uma Declaração dos Direitos das Juventudes, caso eles pudessem ser autores dela. A declaração poderá ser feita em diferentes linguagens artísticas (músicas, *performances*, poemas, instalações etc.). Sugerimos que o coordenador do projeto (o professor de Arte) oriente a turma para que os estudantes possam encaminhar suas ideias e propostas. É importante que, antes de elegerem a forma artística, os estudantes criem um esboço de quais serão os pontos que defenderão em sua declaração. Caso decidam pelo *rap*, por exemplo, o texto a ser criado deverá conter um encadeamento rítmico e rimas. Caso optem por uma obra gráfica, devem pensar como texto e desenho dialogarão. Após criado o projeto artístico, os estudantes devem concretizá-lo de modo a apresentar os resultados na Mostra.

Habilidades de Linguagens desenvolvidas nessa atividade:

(EM13LGG103) Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais).

MODERNA

(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.

ETAPA 4

Produto final: Mostra Escola Aberta para as Juventudes (página 60)

O produto final desse projeto consiste na idealização, produção e realização de uma mostra em um espaço da escola que possa receber a comunidade escolar. Essa atividade pode ser coordenada por todos os professores envolvidos ao longo do projeto. É importante que os estudantes sejam instigados a compreender modos de empreender através da criação, produção, gestão e avaliação final de projetos culturais. Além disso, essa etapa propicia o trabalho coletivo de toda a turma, podendo ser um bom momento para os estudantes desenvolverem suas habilidades socioemocionais, tanto por meio da defesa de suas ideias diante do coletivo como por aceitação de outras ideias e posições. É importante que toda a comunidade escolar (coordenação, funcionários e estudantes) esteja ciente da realização dessa mostra e que tudo se faça de acordo com os limites da instituição. Nesse sentido, a mediação do corpo docente é fundamental para que a mostra possa realmente abrir a escola para outros membros da comunidade do entorno escolar.

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: Como tornar a escola um espaço aberto para as juventudes?

Perguntas complementares: Como idealizar, produzir e realizar um evento coletivamente?

Atividade complementar

Cultura e empreendedorismo

Projetos culturais têm sido um campo promissor para atitudes empreendedoras. Caso a turma demonstre interesse, pode-se propor o estudo, com base em materiais disponíveis *on-line* (como a cartilha do Sebrae indicada no boxe da p. 60 do Livro do Estudante), de como escrever e organizar um projeto cultural com vistas a requisitar verba pública ou de instituições privadas.

Idealização e preparação do evento (página 61)

Ao longo da realização da Mostra, o corpo docente deve ficar atento em relação à atuação das comissões ao longo do evento. Entendemos que os professores não devem intervir diretamente na organização da Mostra; cabe-lhes, porém, orientar os grupos para que tenham maior coesão interna e incentivá-los na realização de sua tarefa. Por se tratar de um evento público aberto à comunidade, a Mostra pede que o corpo docente esteja disposto a se comportar como uma outra comissão, responsável por supervisionar o trabalho coletivo, de modo a garantir que todos os grupos estejam atentos e trabalhando em suas funções. Para que o evento seja realizado em segurança, é importante que a direção escolha alguns professores e funcionários para ficarem atentos a qualquer eventualidade.

ETAPA 5

Avaliação coletiva do projeto e do grupo e autoavaliação (página 63)

Reserve ao menos um encontro para a avaliação coletiva e autoavaliação do projeto. Para a avaliação coletiva, leve em conta as etapas de pré-produção, realização e pós-produção da Mostra. Convide os estudantes a refletir sobre quais foram os momentos mais prazerosos e os mais difíceis de cada uma dessas etapas. Destaque a importância do período da pós-produção (como o espaço foi desmontado, limpo etc.?). Também é importante que se realize uma avaliação que leve em conta o que o público visitante da Mostra sentiu ao frequentar o evento, baseada nos retornos recebidos pela turma (fichas de opinião, *e-mails* e outros canais em que os frequentadores puderam expressar-se sobre o evento). Assim, com base na análise desse material, os estudantes poderão avaliar o que ocorreu conforme o planejado e o que poderia ser melhorado em uma próxima ocasião.

Para a autoavaliação, proponha que cada estudante escreva sobre suas experiências e as transformações que observou em seu processo educativo ao longo do projeto. Como as etapas iniciais do projeto convidam o estudante a pensar as juventudes a partir de sua própria experiência e de criações de sua autoria, é provável que este projeto envolva muitas habilidades socioemocionais da turma. É importante que a autoavaliação aqui seja extremamente delicada, pois o estudante foi convidado a realizar um intenso trabalho a partir de suas próprias experiências. Ao fim das escritas individuais, pergunte à turma se alguém tem interesse em compartilhar alguma de suas experiências com o restante do grupo e crie uma atmosfera convidativa a esse compartilhamento.

MODERNA

PROJETO 3 Ética na produção e circulação de informações

Tema integrador: Midiaeducação.

Temas Contemporâneos Transversais: Ciência e Tecnologia, Cidadania e Civismo.

Coordenação do projeto: professor de Língua Portuguesa. (Apoio: professor de Arte.)

Interdisciplinaridade: Arte, Língua Inglesa.

Objetivo: esse projeto objetiva proporcionar aos estudantes uma participação mais consciente e democrática nas tecnologias digitais, a partir de uma atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade midiática e digital, por meio de debates de questões do mundo virtual, elaboração de conteúdo crítico e gravação e edição de material para a criação de um canal virtual. Com isso, espera-se que eles respondam de forma mais fluente aos desafios que o mundo virtual nos apresenta.

Para tanto, os estudantes partirão de problematizações acerca da internet, refletindo sobre o impacto do mundo virtual em sua vida pessoal e na sociedade, com grande foco na questão das *fake news*. Com base em exemplos de séries e canais que produzem conteúdo crítico, os estudantes vão elaborar roteiros, aprender técnicas de captação de imagens e áudio e também de edição, utilizando o computador ou o celular. Cada vídeo deverá ser legendado em português ou inglês, ou conter uma janela de Libras, para promover a inclusão. Os estudantes também vão aprender a criar um canal virtual e a elaborar um plano para divulgá-lo, fazendo cartazes digitais, *teasers* e utilizando o SEO (*Search Engine Optimization*, otimização dos mecanismos de busca), ferramenta que é empregada para facilitar o encontro dos conteúdos virtuais pelo público.

Justificativa: as mídias e tecnologias digitais estão muito presentes em nosso dia a dia, promovendo formas de encontro que não são palpáveis, maneiras de interação que afetam o modo como utilizamos espaços e lugares, sem falar do acesso a uma quantidade enorme de informações. Por esse motivo, é fundamental que a escola seja um espaço de debates e aprendizagem sobre as mídias e as novas tecnologias.

No mundo virtual, somos expostos a um fluxo muito grande e rápido de imagens e conteúdo. A quantidade pode superar em muito a qualidade, já que se tornou difícil, muitas vezes, auferir até mesmo a origem e a veracidade do que consumimos no mundo virtual. Além disso, as redes sociais promovem uma maneira de vivenciar nossas relações pessoais e nossa intimidade que difere do modo como lidamos com essas questões na vida "real". No mundo virtual, observamos novas formas de viver, somos estimulados a ter novos desejos (criados pela influência da propaganda, às vezes de forma extremamente sutil) e entramos em contato com discussões e mobilizações políticas. É preciso, mais do que nunca, promover reflexões críticas e debates sobre como a juventude é influenciada por tudo isso e como suas vidas são afetadas.

A abordagem teórico-metodológica escolhida para esse trabalho foi a criação de um projeto de Midiaeducação que envolve, além do professor de Língua Portuguesa, os professores de Arte e de Língua Inglesa.

Para desenvolver o produto final (criação de um canal virtual de vídeos com conteúdo crítico), o projeto integrador Midiaeducação foi estruturado em seis etapas, que desenvolvem as principais competências gerais **4**, **5** e **7** do tema integrador, além das competências específicas da área de Linguagens e suas Tecnologias.

Cronograma das atividades do projeto

O projeto foi idealizado para ser desenvolvido em dezoito semanas (um semestre). No entanto, isso não impede que ele possa ser flexibilizado de acordo com suas necessidades e com o planejamento escolar.

Duração – 18 semanas (SEMESTRAL)

ETAPA 1	**SEMANA 1**	**SEMANA 2**	**SEMANA 3**	**SEMANA 4**
	Introdução do projeto, discussão inicial sobre ética no mundo virtual.	Pesquisa de campo coletiva sobre a influência das *fake news* na comunidade escolar.	Elaboração coletiva de tutorial sobre como combater as *fake news*.	Planejamento do canal virtual da turma.
ETAPA 2	**SEMANA 5**	**SEMANA 6**	**SEMANA 7**	**SEMANA 8**
	Estudo sobre canais virtuais existentes e suas possibilidades formais.	Oficina de roteiro.	Escrita coletiva do roteiro dos episódios do canal virtual (em grupos).	Finalização do roteiro dos 6 episódios do canal virtual da turma.

MODERNA

ETAPA 3	**SEMANA 9**	**SEMANA 10**	**SEMANA 11**	**SEMANA 12**
	Estudos sobre filmagem: produção, desprodução, planos, enquadramentos, som (em grupos).	Planejamento da filmagem dos episódios, pré-produção (em grupos).	Filmagem dos episódios (ensaios, captação de imagens, som etc.).	Finalização das filmagens dos episódios.
ETAPA 4	**SEMANA 13**	**SEMANA 14**	**SEMANA 15**	**SEMANA 16**
	Estudos sobre edição de material audiovisual.	Edição dos episódios.	Edição dos episódios.	Mostra, para a turma, dos episódios editados, e debate sobre o conteúdo.
ETAPA 5	**SEMANA 17**	**SEMANA 18**		
	Preparação para o lançamento público do canal. Marcar data e traçar estratégias de divulgação.	Início da divulgação, lançamento do canal.		
ETAPA 6		Avaliação e autoavaliação.		

A seguir, apresentamos as competências e habilidades desenvolvidas nesse projeto.

A BNCC neste projeto integrador

Competências gerais

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.

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.

Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias: 1, 3 e 7

Habilidades

(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.
(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.
(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.

Para desenvolver o projeto Ética na produção e circulação de informações, cujo tema integrador é Midiaeducação, o trabalho foi estruturado em seis etapas, que desenvolvem as competências gerais correspondentes ao tema, além das competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias. **Etapa 1**: os estudantes partirão da problematização das conexões instauradas no mundo virtual para realizar pesquisas e produzir um mapeamento da relação da comunidade com as notícias virtuais e um tutorial de como identificar e combater *fake news*. Ao problematizarem o

MODERNA

modo como as informações circulam no mundo digital, em textos, notícias e vídeos, compreendendo como as ideologias são propagadas e como evitar a difusão das notícias falsas, os estudantes mobilizam a habilidade EM13LGG302.

As atividades dessa etapa também criam condições para que os estudantes compreendam o funcionamento de diferentes linguagens e práticas culturais, analisando visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados nas diferentes mídias, de modo a ampliar sua participação social e permitir um posicionamento crítico, acionando assim as habilidades EM13LGG101 e EM13LGG102.

A reflexão pelos jovens sobre o uso das redes sociais trabalha a habilidade EM13LGG702, que visa desenvolver nos estudantes o uso crítico das TDICs por meio da avaliação do impacto dessas mídias na formação do sujeito e em suas práticas sociais. De fato, essa habilidade é trabalhada em todo o projeto, de maneira transversal.

Ao final dessa fase, a turma deverá selecionar os temas e objetivos do canal virtual a ser criado ao longo do projeto. Engajados em um debate de questões polêmicas de relevância social, os estudantes acionam a habilidade EM13LGG303. Ao utilizar plataformas virtuais para suas pesquisas e decidir quais serão os conteúdos trabalhados em cada vídeo, os estudantes trabalham a habilidade EM13LGG704.

Etapa 2: o trabalho colaborativo e individual, em diferentes linguagens, levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos, previsto na habilidade EM13LGG301, é explorado nessa etapa nas atividades de elaboração dos roteiros e estudos das técnicas de captação e edição dos vídeos que comporão o canal virtual.

Partindo da pesquisa e do reconhecimento de instituições e de criadores individuais de conteúdo virtual, os estudantes serão convidados a estudar as ferramentas técnicas da organização de um roteiro, para produzir conteúdo crítico para a série de vídeos que será realizada ao longo do projeto e hospedados em um canal da internet. Essa série de ações possibilitam o trabalho com as habilidades EM13LGG702 e EM13LGG703.

Etapa 3: os estudantes estudam técnicas de registro visual e sonoro para a composição dos vídeos, bem como aprendem a colocá-las em prática na captação desses materiais em sessões de gravação, explorando, assim, as tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC). Os jovens aprendem também a divulgar o canal utilizando o SEO – *Search Engine Optimization* (otimização dos mecanismos de busca), mobilizando a habilidade EM13LGG701.

Etapa 4: os estudantes irão utilizar o material gravado para editar e montar seus vídeos, empregando *softwares* ou aplicativos de celular/computador específicos para isso, mobilizando novamente as habilidades EM13LGG701 e EM13LGG703. Os vídeos deverão contar com legendas descritivas em português ou inglês, ou uma janela em Libras. Assim, é mobilizada a habilidade EM13LGG403, que trata do uso da Língua Inglesa como língua de comunicação global, em sua multiplicidade de usos, usuários e funções.

Etapa 5: os estudantes irão lançar o canal, por meio de um *site* específico que abrigue e disponibilize os vídeos publicamente. Além disso, eles deverão divulgar e promover o canal, utilizando para isso cartazes digitais e *teasers*, e aprenderão a usar o SEO para que seus vídeos apareçam para o público em ferramentas de pesquisa. Novamente, são trabalhadas práticas de linguagem no universo digital, e os estudantes têm a oportunidade de "aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva" (competência específica 7 de Linguagens). Dessa competência, articulam-se particularmente as habilidades EM13LGG701 e EM13LGG702.

Etapa 6: os estudantes farão uma avaliação coletiva e uma autoavaliação de seu trabalho.

A competência geral 4 da BNCC é trabalhada de maneira transversal, ao longo de todo o projeto, ao propor a criação de roteiros (escrita), vídeo (audiovisual) e a legendagem em inglês e Libras para discutir temáticas de interesse da turma. A competência geral 5 da BNCC está presente a partir da Etapa 2, pela proposição de um estudo sobre alguns canais virtuais e técnicas de roteiro e filmagem para a confecção e lançamento de um canal da turma.

A competência geral 7 da BNCC, relativa à argumentação, destaca-se principalmente na Etapa 1, nos trabalhos de discussão coletiva para a definição dos temas que serão abordados no canal virtual da turma.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Abertura do projeto (páginas 64 e 65)

Comece perguntando aos estudantes qual é, na opinião deles, o significado da ilustração do artista polonês Pawel Kuczynski (1976-). Ela mostra um celular como que flutuando no mar, qual uma ilha, e sobre ele uma pessoa solitária falando também por celular, desconectada do que a rodeia. Essa imagem critica a solidão e o isolamento promovidos pelo mundo virtual, principalmente em consequência da utilização de *smartphones*. É comum que utilizemos o celular em demasiado, frequentemente em detrimento de relações sociais concretas e palpáveis, preferindo o conforto que a internet e as conexões a distância podem trazer. Promova a reflexão do papel que o mundo virtual tem na vida dos estudantes, qual é a frequência com que utilizam celulares e computadores e qual é o tipo de conteúdo que mais buscam. É possível

MODERNA

perguntar, também, a que tipos de conteúdo são expostos, lembrando que existe uma indústria digital que opera por meio de algoritmos. Essa indústria é capaz de utilizar informações captadas dos usuários, como localização e histórico de buscas, para um direcionamento muito mais preciso de propagandas e conteúdos. Visa-se, com isso, evitar o encontro com o que é diferente, encontro esse que é fundamental para o estabelecimento da alteridade, da cidadania e da democracia. Sugerimos que, antes da aula, você leia uma entrevista com a matemática estadunidense Cathy O'Neil, sobre como as redes sociais alimentam o preconceito e a desigualdade, disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-42398331>. Acesso em: 8 dez. 2019.

Depois da discussão, apresente o produto final do projeto, que é a criação de um canal virtual com seis vídeos com conteúdo crítico, e exponha brevemente o conteúdo de cada uma das etapas.

Informe a turma sobre os outros professores que acompanharão o projeto como apoiadores. Lembre-se de enfatizar que o papel dos professores é, sobretudo, o de mediadores, pois o protagonismo pertencerá aos estudantes.

Reúna-se com os professores que o apoiarão no projeto. Eles poderão trabalhar em conjunto com você auxiliando os estudantes em todas as etapas ou, alternativamente, oferecer apoio apenas nos momentos em que a atividade esteja relacionada ao seu componente curricular específico. Por isso, é importante uma conversa prévia entre os professores envolvidos para que estabeleçam um fluxo de trabalho adequado.

ETAPA 1

Por uma ética da informação (página 68)

Essa primeira etapa tem como objetivo produzir o planejamento inicial do canal a ser criado ao longo do projeto. Para isso, os estudantes serão convidados a refletir sobre as relações de consumo e produção de informação na internet. É importante aproveitar essa etapa para discutir as potencialidades e problemáticas do excesso de consumo e de produção de informação, possibilitado pela internet. Outro ponto importante a ser trabalhado diz respeito à velocidade na transmissão de informações no mundo contemporâneo: como distinguir a informação verdadeira da falsa? Nesse ponto, pode-se instigar o estudante a refletir e argumentar com base em dados e na própria experiência sobre a ética da informação no mundo virtual. É importante conectar essa discussão sobre a responsabilidade no consumo, na produção e no compartilhamento de informação com a produção do canal a ser desenvolvido pela turma: como articular a produção de conteúdo informativo para a internet com uma postura jornalística ética?

A partir da problematização do acesso, da produção e circulação de informações no mundo virtual, os estudantes deverão realizar pesquisas e debates e fazer proposições de modos de responder a essa problemática. Além disso, eles vão refletir sobre como a internet pode facilitar a difusão de conhecimentos transformadores. Ao final da etapa, a turma deverá selecionar os temas e objetivos do canal virtual a ser criado ao longo do projeto.

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: Como se dão a circulação e a produção de informações na internet?

Perguntas complementares: Vale tudo no mundo virtual? Como combater *fake news*? Como realizar o planejamento inicial para a produção de conteúdo informativo na internet?

#E Nós Nisso Tudo? (página 68)

A tirinha de André Dahmer ironiza o anacronismo das opiniões antiquadas e conservadoras que são difundidas pela internet, que nos é contemporânea. Aponta um paradoxo que é razoavelmente comum no mundo virtual: utilizamos um sistema de circulação de dados de tecnologia avançada, ao mesmo tempo que somos expostos a informações e conteúdos que condenam o avanço da ciência.

Como os estudantes já nasceram em um mundo hiperconectado pela internet, com todas as facilidades que ela proporciona para a obtenção de informações, é importante trocar ideias sobre como se dava a circulação de conteúdos antes de seu advento (jornais e revistas impressos, TV aberta e rádio, meios que ainda são utilizados), assim como sobre o modo como as fontes de difusão afetam a qualidade dos conteúdos. Se, por um lado, a internet democratizou o acesso a informações, por outro tornou mais difícil atestar a veracidade dos conteúdos, principalmente de fontes como grupos de aplicativos de mensagens, em que não existe nenhuma regulação sobre o compartilhamento de informações (relaciona-se, particularmente, com o conteúdo abordado nas páginas 69 a 71).

Leitura de reportagem e interpretação de gráficos (páginas 69 a 71)

Explique aos estudantes estes dois conceitos-chave do consumo de informação na internet:

- *Filter bubble* (filtro-bolha): termo utilizado para explicar o modo como os algoritmos influenciam o consumo de informações e difundem propagandas. Os algoritmos de grandes empresas de internet coletam

MODERNA

diversos dados sobre os internautas e, com isso, filtram os conteúdos que aparecem para eles. Assim, o usuário será exposto apenas a coisas que lhe interessam, passando a ignorar, involuntariamente, conteúdos que poderiam fazê-lo tomar consciência de outras possibilidades, posições e opiniões.

- *Echo chamber* (câmara de eco): refere-se a um ambiente no qual uma pessoa encontra apenas informações e opiniões que reforçam seus pontos de vista. Por isso, as pessoas tendem a apresentar dificuldades em lidar com diferentes pontos de vista e em debater ideias de maneira mais complexa.

Sugestões de leitura para o professor

- ALANDETE, David. "O problema é que damos todo o poder para plataformas como Google e Facebook". *El País*, 20 jun. 2017. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/06/19/cultura/1497900552_320878.html>. Acesso em: 26 dez. 2019.

  Sugerimos a leitura dessa entrevista com o estadunidense Eli Pariser, que cunhou o termo *filter bubble* para descrever o fenômeno de isolamento dos usuários em bolhas de informação e também de consumo.

- COSTA, Fernando Nogueira da. Bolhas ideológicas ou câmaras de eco. *GGN*, 17 out. 2018. Disponível em: <https://jornalggn.com.br/eleicoes/bolhas-ideologicas-ou-camaras-de-eco-por-fernando-nogueira-da-costa/>. Acesso em: 26 dez. 2019.

  Recomendamos a leitura desse artigo do economista Fernando Nogueira da Costa, que trata das câmaras de eco e de sua influência na sociedade.

Pergunte aos estudantes se percebem a atuação desses mecanismos, que estão conectados, quando utilizam as redes sociais, e como acham que eles impactam sua vida pessoal e a sociedade. Esses mecanismos estão diretamente ligados à propagação das *fake news*. Debata com os estudantes: o que leva as pessoas a acreditar em notícias falsas, por mais estapafúrdias que sejam? Para responder a essa questão, sugerimos a leitura da seguinte reportagem escrita por Felipe Souza: 'É como usar drogas': Por que as pessoas acreditam e compartilham notícias falsas? *BBC News*, 26 out. 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-45767478>. Acesso em: 26 dez. 2019. Nela, o psiquiatra Claudio Martins comenta que, "quando a pessoa recebe uma notícia que a agrada, são estimulados os mecanismos de recompensa imediata do cérebro e dão uma sensação de prazer instantâneo, assim como as drogas. Ocorre uma descarga emocional e gera uma satisfação imediata. Isso impulsiona a pessoa a transmitir compulsivamente a mesma informação para que seu círculo de amizades sinta o mesmo. Por isso, há os encaminhadores compulsivos".

Relacione essas informações com a desconfiança que as pessoas têm para com as mídias tradicionais, como grandes jornais e revistas. A influência dos filtros-bolha e das câmaras de eco promovem o egocentrismo, tornando as pessoas mais fechadas para opiniões diferentes e para fatos que não corroborem suas interpretações do mundo. Além disso, as notícias falsas promovem o medo, que pode comprometer a interpretação de informações que não apelem tanto para as emoções.

Como identificar e combater *fake news*? (página 71)

Na reportagem da BBC indicada anteriormente, apresenta-se um guia sobre identificação de *fake news* e de combate a elas; você pode utilizá-la como fonte.

Atividade: Pesquisa de campo para a criação de tutorial (página 72)

A comunidade e as notícias virtuais

Para realizar a coleta de dados, os estudantes podem se organizar em grupos que vão entrevistar vizinhos e familiares, levando folhas impressas com o questionário.

Antes de iniciar a pesquisa de campo, é importante que o coordenador do projeto (o professor de Língua Portuguesa) faça uma pequena reunião prévia com o professor de Arte para explicar os objetivos da pesquisa de campo: recolher dados sobre a relação da comunidade com as notícias virtuais e produzir um tutorial sobre como combater *fake news*. Esse processo poderá ser mediado e acompanhado de perto pelos dois professores ou apenas pelo coordenador, com o apoio de conteúdo fornecido pelo professor de Arte.

Outra possibilidade é criar um formulário *on-line* com as questões; a vantagem de realizar virtualmente a pesquisa é que o próprio *site* que abriga o questionário fará os cálculos sobre os dados. Assim, se for o caso, faça uma pesquisa e escolha a plataforma que será utilizada pela turma. Os entrevistados só vão precisar do *link* para o *site*, que poderá ser acessado de um celular.

Habilidades de Língua Portuguesa mobilizadas nessa atividade:

(EM13LP15) Planejar, produzir, revisar, editar, reescrever e avaliar textos escritos e multissemióticos, considerando sua adequação às condições de produção do texto, no que diz respeito ao lugar social a ser assumido e à imagem que se pretende passar a respeito de si mesmo, ao leitor pretendido, ao veículo e mídia em que o texto ou produção cultural vai circular, ao contexto imediato e sócio-histórico mais geral, ao gênero textual em questão e suas regularidades, à variedade linguística apropriada a esse contexto e ao uso do conhecimento dos aspectos notacionais (ortografia padrão, pontuação adequada, mecanismos de concordância nominal e verbal, regência verbal etc.), sempre que o contexto o exigir.

MODERNA

(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*).

#E Eu Nisso Tudo? (página 73)

Estimule a turma a debater sobre como o mundo virtual pode ser utilizado para propagar informações construtivas e úteis para a formação dos estudantes. Hoje, as pessoas podem assistir a videoaulas dos mais diversos assuntos, gratuitamente, utilizando plataformas de compartilhamento de vídeos, por exemplo.

Converse também sobre o papel do jornalismo e seus desafios no mundo atual. A função da imprensa, em teoria, é atuar como intermediário neutro e ético, filtrando e conferindo a veracidade das informações para o público. No mundo virtual essa intermediação se rompe, na medida em que qualquer pessoa pode produzir conteúdo. Recomendamos a leitura do artigo "O jornalismo diante das novas mídias", de Lilia Diniz, que, apesar de ser relativamente antigo (2011), toca em questões que o jornalismo enfrenta atualmente. Disponível em: <https://revistaforum.com.br/blogs/convergenciamidiatica/o-jornalismo-diante-das-novas-midias/>. Acesso em: 26 dez. 2019.

Atividade: Planejamento (página 74)

Como produzir um canal? (página 74)

Pergunte aos estudantes se eles seguem algum canal em *sites* de compartilhamento de vídeos. Hoje é comum que as pessoas assistam a vídeos de criadores de conteúdo virtual que, muitas vezes, fazem disso uma atividade profissional. Esses criadores podem ganhar dinheiro pela quantidade de vezes que seus vídeos são vistos. Caso os estudantes não conheçam canais de vídeos, mostraremos alguns exemplos na Etapa 2. Você também pode pesquisar canais com conteúdos didáticos que dialoguem com os assuntos sugeridos para o planejamento temático.

Nome do canal e planejamento temático (página 75)

Sugerimos dez temas relevantes na contemporaneidade, mas os estudantes podem propor outros. Caberá a você decidir a pertinência do assunto e avaliar se é possível que a turma faça vídeos a respeito deles, levando em conta questões éticas e práticas. O canal deverá tratar, necessariamente, de algum assunto que mobilize a sociedade e, ao mesmo tempo, seja interessante para os jovens.

O **item c** (Como o tema pode ser desdobrado em 6 episódios?) será o mais trabalhoso. Estipule um prazo para que os estudantes decidam como vão fazê-lo, lembrando que toda a Etapa 1 deve durar quatro semanas.

Planejamento de produção (página 75)

Para a divisão da turma em seis grupos, sugerimos que você se encarregue de distribuir os estudantes de modo que as equipes sejam equilibradas, compondo-se de membros com diferentes níveis de habilidade com mídias digitais. Isso vai garantir um resultado mais homogêneo dos vídeos, algo importante para um canal virtual. Além disso, os estudantes devem experimentar diferentes fases do processo de produção dos vídeos. Cuide para que os componentes de cada grupo passem por pelo menos duas etapas dos seis tópicos do planejamento. Assim, quem trabalhou no roteiro pode também trabalhar na edição, por exemplo.

Sugestão de leitura para o professor

- PARISER, Eli. *O filtro invisível*: o que a internet está escondendo de você. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

  O livro fala sobre o uso, nas redes sociais, de algoritmos que filtram os conteúdos que são mostrados aos usuários, isolando-os em bolhas e impedindo o contato com o diferente.

ETAPA 2

Roteiro: passo a passo (página 76)

Essa etapa tem como objetivo final a elaboração de cada um dos seis roteiros que serão usados como base para a produção dos vídeos. Mostramos, também, alguns exemplos de conteúdo virtual que dialogam com os temas propostos na etapa anterior. Se, na Etapa 1, focamos a discussão em coisas como temas, objeto e público-alvo do canal, agora vamos decidir de que modo os conteúdos serão trabalhados e como atingirão o público, com uma introdução aos conceitos e técnicas da escritura de roteiros. É importante conferir autonomia à turma também em relação à forma do canal. Deixe que os próprios estudantes escolham e testem diferentes formatos, mas é interessante lembrá-los de que formas diferentes funcionam para diferentes conteúdos.

Inicialmente, apresentamos três possibilidades de formatação do conteúdo: entrevistas, animações e *vlog*. Mais uma vez, é importante permitir que também a turma traga suas sugestões de formato. Em seguida, apresentamos alguns conceitos e técnicas básicos de roteirização. Por fim, propomos uma oficina de roteiro com a turma. Sugerimos, para a etapa de escrita, o acompanhamento do professor de Língua Portuguesa e, para a tradução de exemplos do canal Screenplayed – que mostra como atores, diretores e roteiristas transformam o roteiro em filmes –, o acompanhamento do professor de Língua Inglesa. Sugerimos que você converse antecipadamente com esses professores para estabelecer um fluxo de trabalho adequado e esclarecer os objetivos de cada tarefa.

MODERNA

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: Como criar conteúdo para a internet?

Perguntas complementares: Quais são os formatos possíveis para um canal digital? Como se faz um roteiro?

Sugerimos três formatos para a criação de conteúdo: entrevistas, animação em *stop motion* e *vlog* (videoblogue). Os estudantes podem transitar por esses três formatos. Por exemplo, podem utilizar o áudio de uma entrevista para fazer uma animação, ou misturar os formatos em um mesmo vídeo.

Embora o canal possa ter diferentes formatos, os estudantes devem atentar para que seus vídeos não fiquem muito díspares, procurando manter uma relação entre eles, que pode ser temporal, estética ou de conteúdo.

#E Nós Nisso Tudo? (página 79)

Além dos formatos apresentados, os estudantes podem utilizar outros gêneros audiovisuais:

1. Documentário: gênero não ficcional que permite que um assunto seja problematizado de maneira mais direta, lidando apenas com a realidade captada pela câmera e pelo microfone. O discurso é exposto pelo modo como as cenas são montadas. Há a opção de utilizar um narrador, que pode descrever as cenas, aprofundando e problematizando os acontecimentos do filme. Um exemplo disso é *Ilha das Flores* (1989), de Jorge Furtado, que problematiza a produção de alimentos, o consumo e a desigualdade social. Já em *Favela da Central* (2015), de Michael Miranda, que mostra depoimentos de moradores de uma ocupação na cidade de São Paulo, não há narrador.

2. Curta-metragem de ficção: por definição, um curta-metragem é um filme que tem duração inferior ou igual a 15 minutos (de acordo com a Ancine). Nesse gênero de ficção, os acontecimentos giram em torno de personagens interpretados por atores. Por exemplo: *Azul Vazante* (2018), de Julia Alquéres, no qual se conta a história de uma mulher negra que procura o filho em um hospital mas, no leito hospitalar, descobre uma filha. Outro exemplo: *Na Terra do Sol* (2005), de Lula Oliveira, que é baseado na histórica Guerra de Canudos (1896-1897).

Conceitos e técnicas (página 80)

Roteiro

É interessante abordar conceitos do teatro nesta etapa, principalmente relativos à dramaturgia. Ter alguma noção dessa arte pode ajudar os estudantes na escrita do roteiro, especialmente no que diz respeito à estrutura do enredo.

Aristóteles (384 a.C.-322 a.C.), em sua obra *Poética*, divide a estrutura da tragédia em algumas partes fundamentais, das quais três interessam para a composição de um roteiro: prólogo (início), episódio (meio) e êxodo (fim). Gustav Freytag (1816-1895) baseou-se nisso e dividiu a estrutura dramática em cinco partes:

1. **Exposição:** introduz o espaço, a época, os personagens e um acontecimento, que desencadeará outros eventos.
2. **Ação ascendente:** o acontecimento inicial leva a conflitos, que se acumulam e levam ao clímax.
3. **Clímax:** momento em que ocorre a maior tensão, que levará a uma mudança no futuro de um personagem e da narrativa.
4. **Ação descendente:** eventos que ocorrem depois do clímax, encaminhando ao final. Pode-se estabelecer um suspense, para que não se saiba como a narrativa vai terminar.
5. **Desfecho:** os conflitos são resolvidos, de alguma maneira.

Sugestão de *site*

- O *site* Screenplayed disponibiliza uma série de vídeos com cenas de filmes de Hollywood mostrando o roteiro original logo abaixo, em uma tela dividida. Disponível em: <https://screenplayed.com/>. Acesso em: 26 dez. 2019.

  Este pode ser um bom recurso para mostrar aos estudantes a importância de um bom roteiro. Eles podem escolher o filme que desejam ver, mas será necessário o auxílio do professor de Língua Inglesa, como já mencionado anteriormente.

Atividade complementar

Análise de filme

Faça a análise de um filme com a turma, utilizando a divisão da estrutura dramática de Gustav Freytag. A seguir, sugerimos a análise do curta-metragem *O outro par* (2014), da diretora egípcia Sarah Rozik: ela pode servir de referência. O curta está disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=tbcGnzVTYXw>. Acesso em: 4 jan. 2020.

1. **Exposição:** o filme começa mostrando pés de transeuntes. Um menino pobre senta-se em uma pedra, tentando arrumar seu chinelo quebrado. Sem conseguir consertá-lo, fica muito chateado.
2. **Ação ascendente:** surge, na frente do menino, um par de sapatos novos, pertencente a outro menino. Este, que está acompanhado dos pais, claramente não é pobre pois, além dos sapatos, usa roupas limpas e bonitas. Na cena, está cuidando do calçado, limpando-o com um pano. Enquanto isso, um trem vem chegando, revelando que tudo se passa em uma estação.
3. **Clímax:** o menino que está acompanhado dos pais sobe no trem que acabou de chegar. Enquanto está subindo, um outro passageiro, que está embarcando, pisa em seu sapato, fazendo com que este saia de seu pé e caia no chão. Por causa da aglomeração de

MODERNA

pessoas, o garoto não consegue descer para pegar o sapato e o trem dá a partida.

4. **Ação descendente:** o menino pobre pega o sapato. Por um breve momento, não consegue tomar nenhuma ação, hesitando em devolvê-lo ao seu dono. Contudo, sai correndo, tentando alcançar o trem. O outro garoto espera na porta, ansiosamente. Como percebe que será impossível alcançar o trem, o menino pobre tenta arremessar o sapato, que bate no trem e cai no chão.
5. **Desfecho:** o menino pobre fica chateado por não ter conseguido devolver o sapato ao seu dono. O garoto do trem, percebendo que não conseguiria o sapato de volta, tira o outro pé do calçado e o arremessa para o menino pobre.

Sugestão de leitura para o professor

- FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001.

  Este livro ensina os fundamentos da escrita de um roteiro, especialmente em relação à composição do personagem e à estrutura da trama.

ETAPA 3

Luz, câmera, ação! (página 84)

Essa etapa do projeto vai ensinar os estudantes a fazer os registros visuais e sonoros para a composição do filme. Eles poderão utilizar celulares para isso, caso não tenham câmeras e microfones disponíveis. As filmagens deverão ser organizadas e realizadas pelos próprios estudantes, dentro ou fora do ambiente escolar. Durante o processo, avalie o trabalho dos grupos, levando em conta o progresso dos registros. Tudo deverá ser feito em quatro semanas, dedicando mais ou menos tempo para ensaios, de acordo com as necessidades específicas de cada vídeo do canal.

Nessa etapa, os estudantes deverão se organizar em equipes que vão executar diferentes funções: diretor, assistente de direção, equipe de filmagem e equipe de captação sonora. Cada grupo terá cerca de duas semanas para os ensaios, dedicando o restante do tempo para as gravações. Os estudantes deverão organizar os dias de filmagem, levando em conta os locais em que filmarão e as disponibilidades de todos. Além disso, nesta etapa vão conhecer técnicas de filmagem, aprender conceitos como **plano** e **contraplano**, e poderão construir equipamentos como *steadycam* (estabilizador para filmagem) e *windscreen* (proteção contra ruído para microfones). Esses equipamentos, feitos com materiais baratos e fáceis de ser encontrados, devem ser construídos na semana anterior à filmagem.

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: Como registrar suas ideias em fotos, vídeos e sons?

Perguntas complementares: Como organizar as filmagens? Quais são as técnicas de registro visual e sonoro? Como construir equipamentos (*steadycam* e *windscreen*) para garantir uma boa qualidade da gravação?

Ajude os grupos a se organizar nas diferentes funções: diretor, assistente de direção, equipe de filmagem e equipe de captação sonora. Atribua as funções de acordo com a distribuição que foi feita anteriormente, no planejamento de produção da Etapa 1, para que os estudantes possam se experimentar em atividades complementares. Quem tiver uma câmera ou souber como manejar uma será uma das pessoas que vão filmar. Da mesma forma, quem tiver um *smartphone* que grave imagens em boa resolução também poderá cumprir essa função.

Ensaiando (página 85)

Os ensaios terão de ser realizados pelos estudantes fora do horário de aula. Peça a eles que lhe mostrem cenas que estão ensaiando, para que você possa acompanhar o progresso e tenha como avaliar. Certifique-se de que está com o roteiro em mãos para checar os ensaios.

Os grupos que escolherem os formatos de entrevistas e documentários não vão precisar dessa semana de ensaios. Esse tempo deverá ser utilizado na pesquisa de locais e escolha de pessoas para gravar depoimentos. O grupo que fizer animação por *stop motion* poderá utilizar essa semana para experimentar e preparar alguns desenhos.

Gravando (página 85)

Ajude os estudantes a conseguir equipamentos emprestados, como câmeras e microfones, caso seja necessário. A direção da escola poderá ser envolvida nisso.

Para melhorar a qualidade de captação de imagens e sons, sugerimos que, além da utilização de tripés para as câmeras, os estudantes usem uma *steadycam* e uma *windscreen* construídas por eles mesmos por meio da lógica do DIY (*Do It Yourself*, faça você mesmo). A *steadycam* mantém a câmera sempre fixa, para evitar tremores, e a *windscreen* evita que o ruído do vento atrapalhe a captação sonora.

A seguir, sugerimos alguns *links* com tutoriais:

Steadycam

Nos dois modelos sugeridos utilizam-se canos de PVC:

- <https://papodehomem.com.br/como-fazer-um-estabilizador-de-camera-com-tubos-de-pvc-passo-a-passo/>. Acesso em: 22 out. 2020.
- Este modelo funciona melhor, mas é mais complicado de fazer: <https://www.instructables.com/id/How-to-make-a-DIY-Steadicam/>. Acesso em: 10 dez. 2019.

MODERNA

***Windscreen* (ambos em inglês):**

- Este modelo pode ser utilizado tanto para microfones quanto para celulares: <https://www.instructables.com/id/DIY-Microphone-WindscreenDeadcat/>. Acesso em: 10 dez. 2019.
- Já este modelo pode ser utilizado em celulares: <https://petapixel.com/2015/05/15/stop-wind-noise-on-your-camera-with-a-2-diy-dead-cat-windscreen/>. Acesso em: 10 dez. 2019.

Atividade complementar

Análise de enquadramentos e planos de câmera

Disponibilize uma aula para fazer a análise dos enquadramentos e planos de câmera de um filme que tenha ao menos 20 minutos. O *site* Porta Curtas é um bom lugar para pesquisar, pois disponibiliza um grande número de curtas-metragens, permitindo busca detalhada por assunto, duração e gênero, entre outros filtros. Disponível em: <http://portacurtas.org.br/>. Acesso em: 26 dez. 2019.

Pode-se usar como exemplo um filme que a turma já conheça, para tornar a aula mais dinâmica e interessante.

ETAPA 4

As cenas viram filmes (página 90)

Nessa etapa, os estudantes vão estudar técnicas para a edição e montagem do filme, utilizando o material gravado na etapa anterior. Para tanto, será necessário que utilizem *softwares* ou aplicativos específicos. Recomendamos os seguintes, que são gratuitos: Blender, para computadores, e FilmoraGo, para *smartphones*. O filme deve ser editado, preferencialmente, em um computador, pois o Blender disponibiliza mais ferramentas de edição, além de uma tela maior permitir melhor visualização de detalhes. Deve-se saber de antemão que a edição de vídeos no celular é muito simplificada, não sendo possível, por exemplo, a inserção e edição de outros áudios gravados.

Os estudantes devem organizar seus arquivos (cenas) na ordem prevista pelo roteiro. Eles também vão estudar algumas técnicas específicas de edição de áudio e vídeo e aplicá-las na montagem das cenas, assim como a produção de sons gravados para posterior inserção no vídeo (*foley*), trilha sonora e dublagem.

Outra tarefa importante é fazer a legendagem dos vídeos em português e/ou inglês, ou com uma janela em Libras; pode-se também fazer uma legendagem descritiva para surdos. As legendas podem ser colocadas posteriormente na plataforma que a turma utilizará para hospedar o canal. Os grupos devem ser avaliados também em relação à acessibilidade dos materiais produzidos.

Finalmente, os grupos vão realizar a montagem do filme, utilizando o *software* ou aplicativo que melhor lhes convier.

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: Como utilizar o material gravado para fazer um filme?

Perguntas complementares: Como organizar as cenas gravadas para posterior edição? Quais técnicas de edição de filmes podem ser utilizadas? Como utilizar música e sons na produção do vídeo? Como tornar o filme acessível para pessoas com necessidades especiais?

Técnicas de edição de vídeo e áudio (página 90)

Sugerimos que assista, com os estudantes, aos vídeos elencados abaixo, que explicam algumas técnicas essenciais para edição e áudio. Para esse trabalho, sugerimos solicitar a colaboração do professor de Língua Inglesa a fim de que ele auxilie os estudantes na compreensão dos vídeos, que estão em inglês.

- <https://www.youtube.com/watch?v=OAH0MoAv2CI>. Acesso em: 10 dez. 2019.

  Neste vídeo, são analisadas algumas maneiras de realizar cortes e transições de vídeo.

- <https://www.youtube.com/watch?v=eyH-a964kAs>. Acesso em: 10 dez. 2019.

  Neste outro vídeo, analisa-se a técnica de cortes em L e J de transição de áudio.

- <https://www.youtube.com/watch?v=wXzXw3envgk>. Acesso em: 10 dez. 2019.

  Neste terceiro vídeo, são mostradas as técnicas utilizadas por Jim McDonald (1906-1991), que criava sons para os filmes da Disney utilizando a técnica *foley*.

Atividade complementar

Análise de técnicas de edição de vídeo

Separe uma aula, ou parte dela, para analisar as técnicas de edição apresentadas. Escolha um filme de sua preferência ou algum sugerido pelos estudantes. O *site* Porta Curtas, que já mencionamos, é sempre uma boa opção. Disponível em: <http://portacurtas.org.br/>. Acesso em: 26 dez. 2019.

Softwares e aplicativos sugeridos para a edição (página 91)

Sugerimos os programas Blender e FilmoraGo, mas os estudantes têm autonomia para escolher o *software* que melhor lhes aprouver. Se possível, utilize computadores da escola, porque a edição em celular é muito mais trabalhosa e não disponibiliza tantas formas de edição quanto os programas para computador.

MODERNA

Blender

- <https://docs.blender.org/manual/en/latest/>. Acesso em: 10 dez. 2019.

  Neste *link*, encontra-se o manual do *software* (em inglês).

- <https://www.youtube.com/watch?v=6S99vksniSE>. Acesso em: 10 dez. 2019.

  Tutorial em vídeo para o Blender, com continuações.

FilmoraGo

- <https://www.youtube.com/watch?v=KKiUewLBbxE>. Acesso em: 10 dez. 2019.

  Vídeo que demonstra algumas funções do aplicativo.

Legendagem e janela de Libras: garantindo a acessibilidade (página 92)

Auxilie os estudantes a encontrar uma pessoa que saiba se comunicar em Libras. A direção da escola pode ajudar nisso também, entrando em contato com instituições de apoio a surdos.

ETAPA 5

Produto final: Hora de lançar o canal! (página 93)

Essa é a etapa final do projeto e tem como objetivo lançar o fruto do extenso trabalho desenvolvido ao longo do semestre. Os estudantes vão aprender a fazer o canal virtual e também a impulsioná-lo, utilizando o SEO, já citado anteriormente.

A turma vai traçar, inicialmente, um plano de lançamento e divulgação do canal, utilizando técnicas como *hashtag* (#), cartaz digital e *teaser*. Além disso, os estudantes deverão impulsionar a divulgação utilizando o SEO. Em seguida, vão criar o canal, utilizando para isso *sites* específicos para abrigar conteúdo em vídeo.

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: Como divulgar o seu canal?

Perguntas complementares: O que é preciso para manter um canal de vídeo que preza por conteúdos críticos e de qualidade? Como interagir com os seguidores do seu canal?

Plano de divulgação (página 93)

As atividades propostas devem ser realizadas pelos estudantes. É importante, pois, garantir a autonomia da turma. Há muitos guias e tutoriais *on-line* que explicam, passo a passo, como fazer a divulgação, mas temos algumas sugestões:

- **Cartaz digital**: é possível criar cartazes digitais gratuitamente, de maneira intuitiva, por meio de aplicativos e programas. Uma dessas ferramentas é o BeFunky, disponível em: <https://www.befunky.com/pt/recursos/criador-de-poster/>. Acesso em: 10 dez. 2019.
- ***Teaser***: um *teaser* é um vídeo curto feito para divulgar alguma coisa, muito utilizado em publicidade (*to tease* significa provocar, em inglês). Pode ser elaborado nos mesmos *softwares* de edição utilizados anteriormente. Há inúmeros *teasers* disponíveis na internet para usar como referência.
- **SEO**: guia do Google para a otimização dos mecanismos de busca. Disponível em: <https://support.google.com/webmasters/answer/7451184?hl=pt-BR>. Acesso em: 10 dez. 2019.

Atividade: Divulgação (página 94)

Lançamento do canal

Há muitos *sites* que trabalham com hospedagem de vídeos. É muito fácil e intuitivo criar um canal nesses *sites*. Os estudantes devem cumprir a função de pesquisar onde vão criar o canal e como fazê-lo, cabendo a você fazer o acompanhamento.

ETAPA 6

Avaliação e autoavaliação (página 95)

Nessa etapa, apresentamos algumas questões orientadoras para a **avaliação coletiva** e para uma **autoavaliação**. Reserve uma aula para realizá-las. Idealmente, toda a turma deve assistir conjuntamente aos vídeos produzidos, mas, a depender da duração total do projeto, os estudantes podem ser orientados a assistir a eles em casa.

Além de avaliar o processo do trabalho em grupo, é importante que os estudantes se atenham também a questões de ordem técnica, como qualidade das imagens e do som, além de coesão do roteiro e capacidade argumentativa. O canal também deve ser avaliado como um todo, principalmente se os vídeos apresentam um "fio condutor" que os relacione.

A avaliação do público também deve ser levada em conta, tanto pelos comentários nos vídeos e no canal, como por críticas diretas de parentes, amigos, funcionários e outros estudantes da escola. Pode-se organizar uma exibição dos vídeos em algum dia letivo, para que a comunidade escolar faça perguntas, críticas e sugestões.

A depender da maturidade da turma, a autoavaliação pode ser feita coletivamente, com os estudantes apontando suas impressões sobre o próprio trabalho. Contudo, é natural que muitos não se sintam à vontade para fazê-la em público. Assim, sugerimos que todos a efetuem de forma escrita, respondendo a cada uma das questões, para que, posteriormente, se for sua opção, realizem a autoavaliação coletivamente com mais respaldo.

MODELO

PROJETO 4 Teatro como espaço de mediação de conflitos

Tema Integrador: Mediação de conflitos.

Temas Contemporâneos Transversais: Cidadania e Civismo, Multiculturalismo.

Coordenação do projeto: professor de Arte. (Apoio: professores de Educação Física e de Língua Portuguesa.)

Interdisciplinaridade: Língua Portuguesa e Educação Física.

Objetivo: o objetivo desse projeto é que a turma produza, com base no estudo do teatro-fórum – um modo de fazer teatral desenvolvido pelo brasileiro Augusto Boal –, a temporada de um espetáculo de teatro aberta à comunidade do entorno escolar. O espetáculo de teatro-fórum criado pela turma deverá ser composto de várias cenas roteirizadas e ensaiadas a partir de situações de conflito colhidas em periódicos locais ou nacionais, a fim de que as cenas, e o espetáculo como um todo, reverberem na comunidade escolar, ou seja, no público. Com isso, objetivamos que, fazendo uso de ferramentas artísticas, os estudantes possam criar novas possibilidades de mediação de conflitos no cotidiano.

Justificativa: para criar esse projeto, partimos da constatação de que vivemos em uma sociedade democrática, fundamentada em ideais de igualdade e direitos humanos. Ao mesmo tempo, diversos são os conflitos que atravessam nosso cotidiano e que geram debates sobre questões éticas, raciais, ambientais, de respeito às diferenças entre indivíduos e grupos sociais etc. Formas de lidar com esses conflitos são criadas por espaços de mediação. As linguagens e, mais especificamente, as linguagens artísticas, podem ser ferramentas poderosas para o exercício da empatia e do diálogo – daí termos escolhido, neste projeto, o teatro como abordagem teórico-metodológica para trabalhar o tema integrador Mediação de Conflitos. O teatro é uma das linguagens artísticas que mais trabalham a empatia; colocar-se no lugar do outro, experimentar-se em situações diferentes das do cotidiano e dialogar são fundamentos dessa linguagem. E foi o teatrólogo brasileiro Augusto Boal que, reconhecendo a potência da empatia na proposição de mediações de conflito presente na linguagem do teatro, criou uma forma que permite o debate de questões sociais em cena: o teatro-fórum. Nesse projeto, experimentaremos essa forma de vivenciar cenas como modo de pensar criticamente os conflitos ao nosso redor e de criar mecanismos para sua mediação.

Assim, o projeto propõe o diálogo entre as disciplinas Arte (o teatro como possibilidade de mediação de conflitos e criação de empatia) e Língua Portuguesa (pesquisa de notícias e roteirização de cenas). O professor de Educação Física também poderá ser convidado a orientar o trabalho com o corpo, elemento central da composição artística e da improvisação/jogo teatral.

Para desenvolver o produto final (temporada de um espetáculo de teatro aberta à comunidade do entorno escolar), esse projeto integrador foi estruturado em quatro etapas, que trabalham, prioritariamente, as competências gerais **7**, **9** e **10** da BNCC, além das competências específicas da área de Linguagens.

MODELO

Cronograma das atividades do projeto

O projeto foi idealizado para ser desenvolvido em doze semanas (um trimestre). No entanto, isso não impede que ele possa ser flexibilizado de acordo com suas necessidades e com o planejamento escolar.

Duração – 12 semanas (TRIMESTRAL)

ETAPA 1	**SEMANA 1**	**SEMANA 2**	**SEMANA 3**		
	Introdução do projeto, discussão sobre o teatro como possível espaço de mediação de conflitos.	Estudo sobre Augusto Boal, o Teatro do Oprimido e o Teatro-Fórum.	Pesquisa coletiva sobre situações de conflito e debate sobre o tema do espetáculo de teatro-fórum a ser criado pela turma.		
ETAPA 2	**SEMANA 4**	**SEMANA 5**	**SEMANA 6**	**SEMANA 7**	**SEMANA 8**
	Estudo sobre encenação.	Ensaios.	Ensaios.	Ensaios - montagem.	Ensaio geral 1.
ETAPA 3	**SEMANA 9**	**SEMANA 10**	**SEMANA 11**	**SEMANA 12**	
	Ensaio geral final, início da divulgação da temporada.	Estreia.	Divulgação, continuação da temporada.	Término da divulgação, final da temporada e desprodução.	
ETAPA 4				Avaliação e autoavaliação.	

A seguir, apresentamos as competências e habilidades desenvolvidas neste projeto.

A BNCC neste projeto integrador

Competências gerais
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.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos Direitos Humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Competências específicas de Linguagens: 1, 2, 3, 5 e 6
Habilidades
(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. **(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. **(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. **(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. **(EM13LGG303)** Debater questões polêmicas de relevância social, analisando diferentes argumentos e opiniões, para formular, negociar e sustentar posições, frente à análise de perspectivas distintas. **(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. **(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. **(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.

O projeto Teatro como espaço de mediação de conflitos desenvolve o tema integrador Mediação de conflitos e está estruturado em quatro etapas, que mobilizam as competências gerais a ele correspondentes, além das competências específicas de Linguagens:

Etapa 1: começa-se por uma discussão e um estudo sobre o teatro como linguagem artística que potencializa a mediação de conflitos. Esses estudos servirão de base para que os estudantes pesquisem e escolham notícias que relatem conflitos a partir das quais produzirão os roteiros do teatro-fórum.

MODERNA

Nesse contexto, a habilidade EM13LGG102 é trabalhada a partir da noção de mediação de conflitos e situações de opressão, nas quais os estudantes são convidados a entender e analisar diferentes visões de mundo e propor mediações para elas a partir de práticas teatrais. Quando os estudantes leem textos de teatro-fórum e entram em contato com grupos internacionais que usam essa forma teatral, tem-se a oportunidade de acionar a habilidade EM13LGG602.

Durante análise das situações conflituosas que servirão de tema para os roteiros, os estudantes têm a oportunidade de analisar, de modo crítico, as relações de poder, os interesses e as ideologias constitutivas das práticas discursivas, mobilizando, assim, a habilidade EM13LGG202.

Ainda nessa etapa, nos diálogos e nas discussões para produzir entendimento sobre a mediação dos conflitos, aciona-se a habilidade EM13LGG204.

Etapa 2: apresenta-se à turma um passo a passo de como construir um espetáculo teatral. Os estudantes são convidados a se organizar em funções para a composição da temporada final e realizarão exercícios cênicos, como improvisações e jogos teatrais, de modo a potencializar seus recursos expressivos. Durante a prática dos ensaios (em que as situações de opressão devem ser trabalhadas e discutidas para ser transformadas em obra de arte), os estudantes mobilizarão a habilidade EM13LGG202.

A habilidade EM13LGG603 é trabalhada a partir desta etapa, na qual os estudantes são convidados, com base em uma pesquisa temática e técnica sobre a linguagem teatral, à autoria do espetáculo do teatro-fórum a ser apresentado para a comunidade do entorno escolar.

Etapa 3: nessa fase a turma irá realizar uma temporada de teatro-fórum aberta à comunidade. Como é típico dessa forma teatral, o público de cada apresentação será também convidado a interferir no curso dos acontecimentos encenados e a se engajar, junto com a turma, no pensamento sobre a mediação dos conflitos expostos em cena.

Por ocasião da proposta de uma solução com base nos princípios e valores de equidade da democracia e dos Direitos Humanos, a turma acionará a habilidade EM13LGG204. Nessa etapa cria-se também uma oportunidade para exercitar a habilidade EM13LGG303, ao abrir-se o fórum para o debate das situações mostradas no espetáculo. O fórum teatral permite que diferentes formas de atuação social sejam mapeadas, criadas e postas em prática por meio do diálogo com o público, possibilitando aos estudantes mobilizar a habilidade EM13LGG305.

Etapa 4: consiste em uma avaliação coletiva dos trabalhos do projeto e na autoavaliação de cada estudante.

Algumas das habilidades são trabalhadas ao longo de todo o projeto: a EM13LGG301, por estar relacionada a trabalhos colaborativos em diferentes linguagens; a EM13LGG604, por constituir-se em um dos objetivos principais do projeto, que é "relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política e econômica e identificar o processo de construção histórica dessas práticas"; a habilidade EM13LGG201, pelo fato de o projeto constituir-se na criação de um espetáculo de teatro que pode também utilizar diversas outras linguagens artísticas, e a habilidade EM13LGG502.

A competência geral 7 da BNCC é trabalhada ao longo de todo o projeto, de maneira transversal: o estudo e a discussão sobre o teatro como possível instrumento para mediação de conflitos (Etapa 1); a discussão de situações de opressão e sua representação em forma de teatro-fórum (Etapa 2) e, por fim, a realização da temporada (Etapa 3).

A competência geral 9 da BNCC é trabalhada com a introdução do conceito de mediação de conflitos e desenvolvida, de maneira prática, durante o período de ensaios do espetáculo do teatro-fórum.

A competência geral 10 da BNCC é trabalhada principalmente nas Etapas 1 e 2, no trabalho em equipe que deve ser realizado para os ensaios, a montagem e a realização da temporada do espetáculo.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Abertura do projeto (página 96)

O elemento central do projeto está na escolha da linguagem teatral e suas técnicas como modo de estabelecer conexões com o tema integrador **mediação de conflitos**. Converse com a turma sobre alguns aspectos específicos dessa linguagem que potencializem as possibilidades de lidar com situações conflituosas de modo inventivo e propositivo. O texto abaixo, uma definição da linguagem teatral por Augusto Boal, pode facilitar essa conversa:

> A palavra **teatro** é tão rica de significados diferentes – alguns se complementando, outros se contradizendo! – que nunca sabemos ao certo sobre o que estamos falando quando falamos de teatro. De qual teatro estamos falando?
>
> Antes de mais nada, teatro é um lugar, um edifício, uma construção especialmente projetada para espetáculos, *shows*, representações teatrais. Nesse sentido, o termo **teatro** engloba toda a parafernália da produção teatral – cenografia, luz, figurinos etc. – e todos os seus agentes – autores, diretores e outros.

MODERNA

Teatro pode ser também o lugar onde se passam certos acontecimentos importantes, cômicos ou trágicos, que somos obrigados a assistir de uma certa distância, como espectadores paralisados: o teatro do crime, o teatro da guerra, o teatro das paixões humanas.

Podemos chamar igualmente teatro aos grandes acontecimentos sociais: a inauguração de um monumento, o batismo de um navio de guerra, a sagração de um rei, uma parada musical [...]. Pode-se também dar o nome de **teatro** às ações repetitivas da vida cotidiana: nós encenamos a peça do café da manhã, a cena de ir para o trabalho, o ato de trabalhar, o epílogo do jantar, o almoço épico com toda a família no domingo etc. [...].

Frases como "fazer um drama", "fazer uma cena" ou, em francês, *"faire du théâtre"* são usadas para descrever situações onde as pessoas manipulam, exageram ou distorcem a verdade. Neste sentido, teatro e mentira são sinônimos.

No sentido mais arcaico do termo, porém, teatro é a capacidade dos seres humanos (ausente nos animais) de se observarem a si mesmos em ação. Os humanos são capazes de se ver no ato de ver, capazes de pensar suas emoções e de se emocionar com seus pensamentos. Podem se ver aqui e se imaginar adiante, podem se ver como são agora e se imaginar como serão amanhã.

BOAL, Augusto. *Jogos para atores e não atores*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1988. p. 13.

Provavelmente, os estudantes já possuem imagens preconcebidas sobre o que sejam uma peça de teatro e um edifício teatral. Entretanto, um dos objetivos do projeto é expandir o imaginário da turma e indicar que o teatro pode ser feito por toda e qualquer pessoa e em lugares os mais diversos. Como modo de expandir essa possibilidade, leia, junto com a turma, o texto abaixo, escrito pelo encenador britânico Peter Brook (1925-).

Um diretor sul-africano extremamente dinâmico, que criou o movimento de Teatro Negro nos distritos segregados da África do Sul, disse-me: "Todos nós lemos *O teatro e seu espaço*, um livro que nos ajudou muito". Fiquei contente, embora muito surpreso, pois a maior parte do livro foi escrita antes de nossas experiências na África e referia-se aos teatros de Londres, de Paris, de Nova York… O que poderia ter achado útil naquele texto? Por que sentiam que o livro também se destinava a eles? Qual a relação do livro com a proposta de fazer teatro nas condições de vida de Soweto? Fiz esta pergunta e ele respondeu: "A primeira frase!":

"Posso escolher qualquer espaço vazio e considerá-lo um palco nu. Um homem atravessa este espaço vazio enquanto outro o observa, e isso é suficiente para criar uma ação cênica."

Eles estavam convictos de que fazer teatro nas condições de que dispunham seria um desastre inevitável, porque nos distritos segregados da África do Sul não existe nenhum "edifício teatral". Achavam que não conseguiriam ir adiante se não tivessem teatros de mil lugares, com panos de boca e bambolinas, equipamentos de luz e projetores coloridos como em Paris, Londres e Nova York. E de repente veio um livro cuja primeira frase afirmava que eles tinham tudo que era necessário para fazer teatro.

No início dos anos setenta, começamos a fazer experiências fora dos edifícios considerados como "teatros". Nos primeiros três anos fizemos centenas de apresentações nas ruas, em cafés, em hospitais, nas antigas ruínas de Persépolis, em aldeias africanas, em garagens norte-americanas, em barracões, entre os bancos de concreto dos parques municipais… Aprendemos muito, mas a experiência mais importante para os atores foi a de representar para um público que eles podiam ver, ao contrário da plateia invisível a que estavam acostumados. [...] Certa vez, um de nossos atores, Bruce Myers, disse: "Passei dez anos de minha vida no teatro profissional sem jamais ver as pessoas para quem fazia meu trabalho. De repente, posso vê-las. Um ano atrás, teria entrado em pânico pela sensação de desnudamento. Teria perdido a mais importante de minhas defesas." [...] Para sua surpresa, ele descobriu que, ao contrário, ver os espectadores dava um novo sentido ao seu trabalho. Outra característica desse tipo de espaço é que o vazio é compartilhado: o espaço é o mesmo para todos que estão ali.

BROOK, Peter. *A porta aberta: reflexões sobre a interpretação e o teatro*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005. p. 4.

Aproveite esse momento da abertura do projeto para informar a turma sobre os outros professores que o acompanharão como apoiadores. Lembre-se de enfatizar que o papel dos professores é, sobretudo, o de mediadores, pois o protagonismo pertencerá aos estudantes.

Converse com os professores que o apoiarão no projeto para definir um fluxo de trabalho adequado: eles poderão oferecer apoio apenas nos momentos em que a atividade esteja relacionada ao seu componente curricular específico, ou por meio de um acompanhamento constante realizado ao longo do projeto.

Leitura de imagem (páginas 96 e 97)

A fotografia escolhida para abrir o projeto apresenta uma cena do espetáculo *O segredo*, da Cia Burlesca (DF). Instigue os estudantes a observar os elementos presentes na imagem: a relação entre as personagens, as indumentárias e máscaras que vestem, os objetos de cena. Nessa peça, que é baseada no conto homônimo de Machado de Assis, conta-se a história da chegada de alguns impostores a uma cidade: eles pretendem vender uma doutrina segundo a qual a opinião é mais valiosa do que a verdade. Tanto no conto como

MODERNA

na peça, estabelece-se uma crítica ao modo como as informações e o enfoque dado a elas são manipulados em nossa sociedade.

Um ponto interessante para conversar com a turma é o fato de a peça ter sido elaborada para o público jovem, tendo circulado por diversas escolas da rede pública de Brasília. Além disso, o grupo, que tem como uma de suas influências a obra de Augusto Boal, trabalha a partir da intersecção entre linguagem teatral, temas que concernem o universo político e cidadania. Não por acaso, o trabalho da Cia Burlesca não se restringe às apresentações: os artistas do grupo realizam oficinas em alguns espaços onde se apresentam, a fim de compartilhar modos de criação e, assim, expandir o debate para outras esferas. Um dos interesses do grupo se concentra na formação de público, ou seja, na possibilidade de criar condições para que a apresentação de uma peça e o que acontece em seu entorno possam ser momentos de aprendizagem coletiva e de apropriação dos próprios procedimentos da linguagem teatral.

Tal atitude dialoga diretamente com os ideais do Teatro do Oprimido, que, como se verá, tem na apresentação um momento disparador para a discussão, problematização e transformação dos problemas e conflitos de determinado grupo social.

ETAPA 1

A técnica teatral na mediação (página 100)

Esta primeira etapa do projeto apresenta aos estudantes o trabalho do teatrólogo Augusto Boal e os convida a experimentar o teatro-fórum. É importante destacar à turma que a questão da mediação de conflitos e a luta contra situações opressivas atravessam todo este trabalho. Converse com eles sobre suas experiências prévias tanto como espectadores quanto como criadores de espetáculos teatrais, de modo a criar pontos de conexão com a proposta geral do projeto. Nesta etapa, ainda, os estudantes devem realizar uma pesquisa de situações que apresentam problemas que exigem mediação e escolher os temas da criação das futuras cenas de teatro-fórum.

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: Quais situações conflituosas experimentadas ao seu redor exigem mediação?

Perguntas complementares: Como as formas artísticas podem criar possibilidades de mediação de conflito? Como o teatro pode potencializar a compreensão coletiva e o debate a partir de situações conflituosas?

Uma poética da autonomia: o sistema teatral político de Augusto Boal (página 100)

O teatro-fórum, eleito como base deste projeto, é uma das várias técnicas que compõem o arsenal teórico e prático do Teatro do Oprimido. A proposta de Boal consiste em um método que reúne jogos, exercícios e propostas de encenação que visam democratizar os meios e procedimentos da linguagem teatral, a fim de atingir o maior número possível de pessoas. As bases do Teatro do Oprimido visam à apresentação e à avaliação das opressões sociais sofridas cotidianamente, de modo a encontrar propostas para a transformação da realidade. Tal aparato técnico e poético foi amplamente divulgado no mundo todo: atualmente, o legado teatral de Augusto Boal é reconhecido internacionalmente.

Julian Boal, filho de Augusto, assim sintetiza os sentidos que conformaram a criação do Teatro do Oprimido:

> Talvez seja necessário lembrar aqui que o Teatro do Oprimido nunca foi produto de um artista isolado em sua torre de marfim. O Teatro do Oprimido, "um método de trabalho, uma filosofia de vida, um conjunto de técnicas", foi sempre fruto das lutas e dos ensinamentos delas tirados por Augusto Boal.
>
> [...]
>
> Essa luta foi travada também com a ferramenta que lhe era mais familiar: o teatro. Com seus companheiros do Teatro de Arena, decidiu deixar as salas de teatro para ir ao encontro do público que não ia até eles. Encenaram seus espetáculos nas escolas e igrejas dos bairros populares, na frente de usinas e dentro de sindicatos, em toda parte onde achavam que poderiam encontrar aquelas pessoas que, sendo o tema de seus espetáculos, eles tinham a impressão de nunca terem visto em seu teatro: o Povo Brasileiro.
>
> BOAL, Julian. Um teatro subjuntivo. In: BOAL, Augusto. *Teatro do oprimido e outras poéticas políticas*. São Paulo: Cosac Naify, 2013. p. 209.

O teatro-fórum como modo de expor e mediar situações conflituosas (página 101)

É importante apresentar o teatro-fórum como um jogo que possui algumas regras para sua realização e para a eficácia do objetivo principal: a proposição de novas maneiras de agir diante de um conflito ou opressão. Por se tratar de uma forma teatral que se distancia dos modos tradicionais de pensar o teatro (relação frontal entre público e artistas, peças realizadas em teatros, caráter realista e ilusionista da cena etc.), pode ser interessante conversar com os estudantes sobre como eles imaginam o teatro, de modo a tornar mais nítida a radicalidade da proposta de Boal.

MODERNA

Sugestões de leitura para o professor

Listamos alguns dos livros escritos por Augusto Boal, que podem servir de referência e inspiração no trabalho em sala de aula:

- *Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas*. São Paulo: Editora 34, 2019.

  Obra mais conhecida de Boal, em que o autor analisa momentos fundamentais do teatro ocidental, de Aristóteles a Brecht. Nesse livro, o autor também explica e aprofunda os fundamentos do Teatro do Oprimido e suas experiências concretas de teatro popular, que culminaram, entre outras coisas, na criação da figura do coringa.

- *Técnicas latino-americanas de Teatro Popular*: uma Revolução Copernicana ao Contrário. São Paulo: Hucitec, 1979.

  O autor apresenta as categorias de teatro popular para depois partir para uma descrição de diversas técnicas utilizadas na América Latina, entre elas o teatro invisível – em que o espectador não sabe que está participando de uma cena, por exemplo. Há relatos também da experiência de Boal com o Teatro do Oprimido na Europa.

- *Stop: c'est magique*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1980.

  O livro apresenta jogos para atores e não atores, incentivando a prática teatral para toda e qualquer pessoa, marcando, na linguagem teatral o exercício e afirmação da liberdade.

- *Jogos para atores e não-atores*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira,1988.

  Trata-se de sua obra mais vendida em todo o mundo, um manual de jogos e exercícios. Apresenta técnicas teatrais desenvolvidas por Boal, focando a participação do espectador na encenação, principalmente no que se refere a situações de opressão e de formação política.

- *Teatro legislativo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1996.

  Apresenta o Teatro Legislativo, forma aprofundada do Teatro do Oprimido, em que o exercício da teatralidade parlamentar é desenvolvido. Nessa linguagem, o fazer político é colocado no centro da atuação teatral, em que são debatidas questões políticas concretas.

#E Nós Nisso Tudo? (página 106)

Deve-se ter cuidado na abordagem dos temas que gerem conflitos no interior da escola ou da comunidade. Muitas vezes, um modo interessante de mediar um conflito é encontrar outra situação, análoga ao conflito vivenciado, porém que diga respeito a outro contexto. O caráter de distanciamento e estranhamento são constituintes da prática teatral proposta por Boal.

Atividade: Pesquisa (página 107)

Escolhendo os temas e as situações de conflito

É possível que os estudantes encontrem, em suas pesquisas, algumas fontes e pontos de vista não muito "confiáveis", já que o assunto em si (conflitos) envolve atores em posições diferentes ou mesmo antagônicas. Assim, é importante que se faça uma "curadoria das informações, tendo em vista diferentes propósitos e projetos discursivos" (habilidade EM13LP11 de Língua Portuguesa). Também nesse sentido é preciso estar atento ao que diz a habilidade EM13LP12 dessa mesma disciplina (ver a seguir as habilidades mobilizadas nesta atividade) e orientar os estudantes, caso "desconfiem" das informações encontradas, a procurar identificar as motivações que possam estar por trás do posicionamento manifestado.

Habilidades de Língua Portuguesa mobilizadas nessa atividade:

(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.

ETAPA 2

Em cena (página 108)

Uma vez apresentado, aos estudantes, o teatro-fórum de Augusto Boal como uma das técnicas possíveis de utilização do teatro para a mediação de conflitos, estudaremos, nesta etapa, um pouco da dinâmica de concepção, encenação e escrita teatrais. O objetivo aqui é que, depois de escolhidos os temas que serão trabalhados (Etapa 1), os alunos possam organizá-los em cenas, escrever sua dramaturgia e ensaiar para a temporada a ser realizada na Etapa 3. Para isso, apresentamos um exemplo de sinopse dramatúrgica de uma peça de teatro-fórum e, em seguida, apontamos alguns passos para a criação de um espetáculo de teatro. Na sequência, propomos um estudo sobre a dinâmica central do processo de criação teatral, a improvisação, seguida de uma atividade prática de ensaios a partir de uma adaptação da metodologia conhecida como **processo colaborativo**.

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: Como se cria um espetáculo de teatro?

Perguntas complementares: Como escrever uma partitura de ações cênicas? Quais são as funções do teatro? Como e por que improvisamos? Como planejar um processo criativo teatral? Como montar um espetáculo de teatro-fórum?

MODERNA

Relato de experiência de teatro-fórum (página 108)

O processo que propomos para a criação do espetáculo de teatro-fórum é um processo **colaborativo**. Nesse tipo de processo há uma horizontalidade democrática entre as diferentes equipes de criação, assim como uma divisão de funções também igualitária. A seção está estruturada a partir de um exemplo de esboço dramatúrgico de uma peça de teatro-fórum (p. 108) e, em seguida, de uma espécie de "miniguia" (seção *Conceitos e Técnicas*, p. 110), pensado para orientar os estudantes enquanto montam/dirigem seus processos de criação.

Depois de ler coletivamente o roteiro de ações da peça de Boal sobre uma usina nuclear (p. 108-109), recupere com a turma as pesquisas e discussões realizadas na Etapa 1 acerca de possíveis temáticas para o espetáculo de teatro-fórum a ser criado. Destacamos a importância de conferir autonomia aos estudantes para que discutam os temas elencados e encontrem a melhor forma de criar, a partir deles, as cenas do espetáculo.

#E Eu Nisso Tudo? (página 109)

Depois de ler coletivamente o trecho de Augusto Boal no qual são descritas as ações da peça de teatro-fórum sobre a usina nuclear, peça à turma que reflita sobre as questões propostas, dando início à discussão acerca dos possíveis processos de encenação de uma obra teatral. Pergunte também aos estudantes o que acham imprescindível em um espetáculo de teatro. Provavelmente alguns lembrarão de clichês como "decorar o texto"; entretanto, é importante partir dos conhecimentos e percepções que os estudantes têm sobre o fazer teatral (e isso pode variar) para estabelecer a discussão sobre a coletividade do trabalho.

Sugestão de leitura para o professor

- NICOLETE, Adélia. Criação coletiva e processo colaborativo: algumas semelhanças e diferenças no trabalho dramatúrgico. São Paulo, *Sala Preta*, v. 2, p. 318-325, 2002. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57109>. Acesso em: 21 jan. 2020.

  Neste artigo, a autora questiona o papel do texto teatral em uma peça em que os participantes adotam o método de processo colaborativo.

Conceitos e técnicas (página 110)

Como fazer um espetáculo de teatro?

Apresentamos, nessa seção, algumas das funções básicas do trabalho num processo de criação teatral colaborativa. Mesmo divididos em grupos responsáveis por cada uma das áreas da criação, é importante que todos os estudantes estejam minimamente familiarizados com todas as funções. Explique que o estudo do processo como um todo é importante para que se possa criar uma obra única no final, e que para isso é necessário que cada uma das áreas ouça e aceite as contribuições práticas de todas as outras áreas. Depois de estudar a seção, peça aos alunos que se dividam, por áreas de interesse, em grupos.

Uma ideia, aqui, é combinar com a turma alguns momentos do processo de criação, de acordo com o cronograma estabelecido pela equipe de produção executiva (p. 113). É importante deixar claro que há momentos em que os grupos criam separadamente e momentos em que a criação acontece com todos juntos (os ensaios e as improvisações). Combine com os estudantes os diferentes momentos do ensaio, e explique a importância de manter o que chamamos de **atmosfera criativa**. O texto a seguir pode servir como referência.

> No início, os ensaios através de **improvisações** podem causar constrangimento ou displicência exagerada em alguns atores. Podem causar também uma atitude irônica nos colegas que observam, que, ao invés, deveriam instaurar um interesse criativo cúmplice. Comentários feitos fora de hora, risos e sussurros são capazes de arruinar o sentir-a-si-mesmo criativo dos atores por um longo tempo, causando danos irreparáveis. [...]
>
> O interesse profundo de cada um dos participantes no exercício que se está realizando – a improvisação – é precisamente a atmosfera criativa, sem a qual o caminho para a arte é impossível.
>
> O complexo processo de criação teatral não se resume apenas ao ensaio com o diretor e o grupo. Esse processo ultrapassa os limites da sala de ensaio. O ator deve estar completamente "tomado" pela criação durante todo o período de trabalho sobre a peça.
>
> Todo mundo sabe como frequentemente uma melodia qualquer de que gostamos começa a nos perseguir implacavelmente, e, sem conseguir, começamos a cantarolá-la sem parar. A mesma coisa deve acontecer com a criação da peça. Ela deve perseguir implacavelmente o ator, que deve ficar obcecado por ela. E que imensa felicidade artística experimenta o ator, quando os traços ainda difusos do personagem já amado emergem em sua mente, quando, de repente, é iluminado pela visualização de novos traços de caráter, quando revela-se para ele toda a estrutura de pensamentos e atos da figura criada.
>
> Quando o ator chega para o ensaio, trazendo o resultado deste imenso trabalho interno, é imprescindível que o diretor e os outros companheiros tratem o nascimento deste novo ser humano com extremo cuidado e meticulosidade. Isto é possível apenas quando existe nos ensaios uma atmosfera criativa autêntica.
>
> [...]

MODERNA

A atmosfera criativa é um dos fatores mais poderosos de nossa arte, e devemos sempre lembrar-nos de que criar a atmosfera de trabalho é extraordinariamente difícil. Não é algo que o diretor sozinho possa fazer, apenas o coletivo pode fazê-lo. Destruí-la, infelizmente, qualquer um pode. Basta que alguém um pouco mais cético ria de um companheiro que trabalha sério, para que o micróbio da descrença comece a corroer por dentro o organismo saudável.

Adaptado de: KNEBEL, Maria. *Análise-ação*. Práticas das ideias teatrais de Stanislávski. São Paulo: Editora 34, 2016.

Uma outra orientação, muito importante, consiste em estimular a articulação dos temas e sua junção em um só espetáculo da turma. Como as diferentes cenas podem ser unidas num só todo? Qual o formato mais apropriado para fazê-lo?

Quando e por que improvisamos? (página 114)

Para expandir o tema da improvisação, o professor de Arte pode apresentar vídeos de artistas que improvisam nas linguagens de dança, música e artes visuais. É importante reforçar que toda improvisação lida com regras (daí a importância de conectar o improviso com a prática do jogo teatral de regra) e necessita de uma estrutura mínima que sustente o improviso. Deve-se afastar o lugar-comum de que não é preciso preparação e rigor técnico para improvisar; ao contrário, muitas vezes o espaço do improviso requer uma estrutura ainda mais trabalhada do que outras obras.

O jogo teatral como possibilidade de improvisação e aprendizado coletivo (página 115)

Aproveite o estudo do conceito de jogo teatral para frisar aos estudantes a diferença entre jogo e competição. Ao contrário de alguns esportes competitivos, no teatro o jogo necessita que todos os jogadores trabalhem em direção a um fim comum. Muito mais interessante do que chegar ao final com um vencedor e um perdedor é o desenvolvimento do jogo. Experimente também observar, junto com a turma, o momento em que os jogadores se conectam e aceitam um a proposta do outro e, ao contrário, o momento em que fecham o jogo e impedem a realização das propostas. Dizer "sim" ao outro jogador é um dos fundamentos para que o jogo aconteça.

Atividade: Improvisação (página 117)

A criação do material cênico por improvisação

Esta é a uma primeira prática de improvisação como elemento do teatro. É muito importante agir também aqui como mediador. Um dos pressupostos do jogo teatral é que haja confiança mútua de todas as partes envolvidas. Sugerimos que a turma assista aos seguintes vídeos, na preparação das cenas:

- Depoimento de Augusto Boal sobre a técnica do Teatro-Fórum. Trecho do documentário: *Augusto Boal e o Teatro do Oprimido*. Brasil, 2011, 62 min. Direção: Zelito Viana.

  No vídeo, o dramaturgo fala sobre o processo de criação daquilo que ficou conhecido como teatro-fórum, por meio de experiências reais por ele vividas enquanto dirigia os espetáculos. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lZhlpnSVRUg>. Acesso em: 4 dez. 2019.

- Teatro do Oprimido e educação. Entrevista com Bárbara Santos, realizada em 18 de novembro de 2016, na Faculdade de Educação da Unicamp.

  Nessa entrevista, a socióloga e educadora enfatiza, entre outros pontos, a importância da escuta na experiência do teatro-fórum. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HKAAy33tYP4>. Acesso em: 4 dez. 2019.

Atividade complementar

Aquecimento

Antes de começar uma atividade de improvisação, é preciso fazer uma breve preparação. Convide o professor de Educação Física para criar uma roda de conversa com a turma e realizar uma atividade de aquecimento. Pergunte aos estudantes se é mais fácil praticar esportes (jogar futebol, vôlei, etc.) antes e/ou depois de fazer um aquecimento corporal. Conversem sobre a importância do aquecimento e expandam a questão para o trabalho artístico, a fim de que a turma perceba que o que vale para o esporte vale também para o teatro, pois o instrumento de trabalho dos atores é o próprio corpo, que, portanto, deve ser cuidadosamente preparado para o trabalho que irá realizar.

Peçam aos estudantes que movam as carteiras, de forma a criar espaço livre para todos no centro da sala. Orientem-nos a ficar em pé, virados para a frente da sala, e a segui-los nas orientações abaixo.

1. Estender o corpo todo para cima, em direção ao teto, contraindo o máximo possível todos os músculos (a respiração continua fluida). Ao estender-se, imaginar que seu corpo é como uma "corda de violão esticada".

2. À primeira palma do professor, relaxar os braços, mantendo todo o resto do corpo estendido.

3. A uma segunda palma, relaxar a cabeça, deixando que esta penda em direção ao solo.

4. Ao ouvir a terceira palma, relaxar toda a parte superior do corpo, até a cintura, mantendo apenas as pernas estendidas.

5. À quarta palma, relaxar todo o corpo e deitar-se no chão.

6. Repita o ciclo todo algumas vezes, variando as velocidades entre as palmas.

MODERNA

Realize esse exercício e sugira-o como aquecimento coletivo a ser praticado pela turma toda antes dos ensaios. Além de aquecer a musculatura, o exercício, se realizado conjuntamente, pode ser útil para criar uma "afinação" da turma para o trabalho coletivo.

ETAPA 3

Produto final: Temporada de apresentações (página 118)

No decorrer dessa etapa os estudantes devem produzir e manter em cartaz o espetáculo de teatro-fórum que criaram, ensaiaram e montaram nas etapas anteriores. Para coordenar essa etapa, sugerimos que se estabeleçam encontros periódicos nos quais a turma conte como anda o processo de preparação para a temporada. Nesse sentido, é preciso sempre lembrá-los do caráter coletivo do trabalho: todos são igualmente importantes. A ideia é que você atue como um orientador, sugerindo diferentes soluções para os problemas que possam ser trazidos pelos estudantes. Aqui, detalhamos pontos importantes para garantir que a estreia do espetáculo e toda a temporada sejam bem-sucedidas.

Perguntas mobilizadoras desta etapa

Pergunta geral: Como se preparar para o dia da estreia?

Perguntas complementares: Como ficar em cartaz numa temporada de teatro? Como o teatro-fórum pode servir para a mediação de diferentes problemas?

Entrar "em cartaz" com um espetáculo (página 118)

O material apresentado nessa seção elenca alguns pontos importantes que se deve considerar ao preparar tanto a estreia, como a temporada do espetáculo. Comece perguntando se alguém tem alguma experiência com teatro, se já estreou ou ficou em cartaz com algum espetáculo (teatro, dança, *show* etc.). Relembre aos estudantes que se trata de uma temporada não usual, pois requer o empenho de todos para engajar o público em todas as apresentações, a fim de que, ao final de cada apresentação, o fórum possa ser realizado de forma satisfatória.

Ao acompanhar o trabalho de ensaios e de criação do espetáculo, enfatize sempre para a turma que é importante ater-se ao cronograma estabelecido pela equipe de produção executiva (p. 113), levando em conta a data da estreia e as datas de apresentação da temporada, conforme previamente combinado com a direção da escola.

É possível estabelecer encontros com a turma para discutir as necessidades do espetáculo. Pergunte como ajudar, e tente articular com os professores-parceiros deste projeto um pequeno grupo de apoio para a solução de questões que eventualmente fujam da alçada dos estudantes.

Mantenha sempre um canal de comunicação aberto com a turma para mediar as discussões que possam aparecer entre cada uma das apresentações.

Os tópicos **Continuidade da divulgação** e **O espetáculo durante a temporada** (p. 120) foram desenvolvidos como um guia para orientar os estudantes quanto às etapas da produção de uma temporada de teatro.

É preciso garantir o protagonismo dos estudantes também nesta etapa final do projeto. Sugerimos, entretanto, que os professores-orientadores do projeto ponham-se à disposição da turma para quaisquer ajudas necessárias, que acompanhem a finalização do projeto e orientem a turma no sentido da manter a ética e a responsabilidade durante os espetáculos, ao lidar com eventuais conflitos que possam surgir.

ETAPA 4

Avaliação e autoavaliação (página 121)

Após a realização da temporada de teatro-fórum, é importante programar no mínimo um encontro com a turma, para uma conversa sobre todo o processo. A série de perguntas que propomos no Livro do Estudante foi elaborada para ajudar na orientação dessa conversa. Sugerimos que, antes desse encontro com os alunos, o grupo de professores-orientadores se reúna para partilhar as anotações de cada um sobre o projeto, a fim de recuperá-las e, assim, criar um quadro com uma visão geral da **avaliação processual** dos estudantes.

Na conversa com a turma, é importante destacar a percepção pessoal dos estudantes quanto à reação do público (tanto durante as cenas como durante o fórum) ao espetáculo apresentado. É comum, por exemplo, que se avalie que o riso do público significa o sucesso da cena, mas, frequentemente, isso não é verdade. É o grau de engajamento do público durante o fórum que, geralmente, melhor indica o sucesso do espetáculo, pois revela que as questões levantadas foram (ou não) mobilizadoras e instigantes, objetivo do projeto.

Quanto à autoavaliação, procure garantir que seja um momento importante de troca individual com os estudantes; neste projeto sugerimos que ela seja feita em uma conversa, e não em um texto escrito. Cada estudante deve avaliar a sua própria participação no processo coletivo e é importante ouvir, sem, no entanto, deixar de colocar você mesmo suas avaliações sobre o processo de trabalho de cada um deles.

MODERNA

PROJETO 5 O jovem no mundo do trabalho

Tema Integrador: Protagonismo Juvenil.

Temas Contemporâneos Transversais: Economia, Cidadania e Civismo.

Coordenação do projeto: professor de Arte (Com o apoio dos professores de Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Geografia e História.)

Interdisciplinaridade: Língua Inglesa, Geografia e História.

Objetivo: esse projeto propõe a vivência de aspectos da economia solidária e a busca de maneiras de fomentar a economia da região, a fim de criar nos alunos uma relação mais consciente e concreta com o mundo do trabalho. Partindo de uma questão mobilizadora e, por meio de um percurso investigativo, da formulação de hipóteses, da aplicação das informações colhidas e da proposição do produto final, culmina, como objetivo final, na realização da Jornada Jovem de Trabalho e Economia, que contará com a participação de familiares e produtores locais, além dos próprios estudantes e professores envolvidos.

Justificativa: atualmente, percebemos uma grande dicotomia na economia – o desenvolvimento tecnológico permite livrar o ser humano de trabalhos repetitivos e manuais (ou facilitá-los) pela automação e robotização, ao mesmo tempo que há uma crescente desigualdade social, não apenas no Brasil, como também no resto do mundo.

A facilidade de produção de riquezas nunca foi tão grande, porém sua distribuição não se dá de maneira equilibrada, gerando pobreza, de um lado, e grande acumulação, de outro. Estima-se que, dentro de duas décadas, um grande número de trabalhos não precisará mais ser feito por humanos, o que poderá causar uma crise de desemprego. Assim, este projeto prepara o estudante para enfrentar as mudanças que virão, apresentando, como alternativa, noções de economia solidária, que ajuda a fortalecer a economia local e aproxima as pessoas de outras relações econômicas que não sejam baseadas simplesmente na compra e venda de produtos, sobretudo os industrializados.

Cronograma das atividades do projeto

O projeto foi idealizado para ser desenvolvido em doze semanas (um trimestre). No entanto, isso não impede que ele possa ser flexibilizado de acordo com suas necessidades e com o planejamento escolar.

Duração: 12 semanas (TRIMESTRAL)

ETAPA 1	**SEMANA 1**	**SEMANA 2**	**SEMANA 3**	**SEMANA 4**
	Introdução ao projeto: conversa sobre o mundo do trabalho no contemporâneo e as perspectivas dos jovens em relação às suas profissões.	Leitura e discussão dos textos sobre economia, sistema financeiro e trabalho formal e informal.	Estudo sobre novas tecnologias no mundo do trabalho. Organização do debate sobre trabalho formal e informal.	Revisão dos conteúdos estudados ao longo da etapa e realização do debate sobre trabalho formal e informal.
ETAPA 2	**SEMANA 5**	**SEMANA 6**	**SEMANA 7**	**SEMANA 8**
	Introdução à etapa. Estudo, reflexão e debate sobre o escambo e a evolução da moeda.	Entendimento da relação de troca como possível base para a economia e reflexão sobre o conceito de economia solidária.	Organização de uma feira de trocas a partir das discussões e problematizações advindas da economia solidária. Preparação do *podcast* da etapa.	Realização de um *podcast* entrevistando produtores locais. Publicação do conteúdo para acesso da comunidade.
ETAPA 3	**SEMANA 9**	**SEMANA 10**	**SEMANA 11**	**SEMANA 12**
	Idealização da Jornada Jovem de Trabalho e Economia.	Produção da Jornada Jovem – contato com produtores, organização dos debates, divulgação.	Preparação final para a realização da produção da Jornada Jovem.	Realização da Jornada Jovem de Trabalho e Economia Solidária.
ETAPA 4				Avaliação e autoavaliação.

MODERNA

A seguir, apresentamos as competências e habilidades desenvolvidas neste projeto.

A BNCC neste projeto integrador

Competências gerais

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.

3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

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.

Competências específicas de Linguagens: 1, 2, 3 e 7

Habilidades

(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.

(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.

(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.

(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.

(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.

(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.

MODERNA

Para desenvolver o produto final desse projeto (Jornada Jovem de Trabalho e Economia), que tem como tema integrador o Protagonismo juvenil, o trabalho foi organizado em quatro etapas, que mobilizam prioritariamente as competências gerais 1, 3, 7 e 8 da BNCC, além das competências específicas da área de Linguagens.

Etapa 1: os estudantes vão aprender conceitos básicos de economia para, em seguida, relacioná-los com as questões do mundo do trabalho. Nesse sentido, é proposto um debate sobre trabalho formal e trabalho informal tendo como base a CLT e a reforma trabalhista de 2017. A análise e a compreensão dos conceitos de economia e de como a sociedade está organizada economicamente, assim como o debate proposto, fazem com que os estudantes mobilizem as habilidades EM13LGG202 e EM13LGG204, que tratam, em linhas gerais, da compreensão de processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos direitos humanos. O debate de questões polêmicas de relevância social e a análise de diferentes argumentos, previstos na habilidade EM13LGG303, também são trabalhados nessa etapa por meio do estudo das diversas linhas de pensamento da economia, além da organização do debate acerca das relações de trabalho e seus impactos na sociedade.

Sugere-se nessa etapa um jogo sobre privilégios sociais, proposto como atividade complementar neste Manual. Esse jogo permite que os estudantes trabalhem a habilidade EM13LGG204, ao perceber de que modo suas vidas e a de seus colegas são influenciadas por questões de cor e raça, gênero e posição socioeconômica, possibilitando a tomada de consciência acerca da desigualdade social.

Ainda nessa fase, a turma vai estudar de que modo as novas tecnologias impactam o mundo do trabalho. Discussões sobre a relação entre o futuro do trabalho e a inteligência artificial (IA), a internet das coisas e dos serviços e o aprendizado de máquina (*machine learning*) permitem trabalhar o que está previsto nas habilidades EM13LGG701 e EM13LGG702, que tratam, entre outros elementos, dos princípios, das funcionalidades e uso, em diferentes contextos, das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC).

Etapa 2: os estudantes irão refletir sobre outras formas econômicas, focando a economia solidária para subsidiar a organização de uma feira de trocas. A realização dessa feira possibilita o acionamento da habilidade EM13LGG301, pois trata-se de uma produção individual de obras de arte para a atividade de troca coletiva, e da habilidade EM13LGG305, uma vez que haverá o mapeamento e a troca dos trabalhos artísticos produzidos pelos estudantes.

Para compreender mais sobre a economia solidária no mundo, eles terão a oportunidade de fazer uso do inglês como língua de comunicação global, mobilizando a habilidade EM13LGG403, que trabalha a leitura e a compreensão de textos em Língua Inglesa como instrumento de acesso à informação sobre o tema e à interação social no mundo contemporâneo.

Ao final da etapa, os estudantes criarão um *podcast* sobre economia regional. Na produção do *podcast*, serão mobilizadas diferentes linguagens, incluindo a artística (gráfica), para a elaboração do cartaz digital, na Etapa 3. Essas propostas permitem o trabalho com as habilidades EM13LGG104 e EM13LGG105. Essa atividade também aciona as habilidades EM13LGG701 e EM13LGG702, pois, apesar de o *podcast* ser uma mídia bastante recente e muito difundida, os estudantes terão a oportunidade de produzir conteúdo crítico em relação ao mundo do trabalho local e suas perspectivas mais globais e irão adquirir conhecimentos práticos de diferentes ferramentas digitais. Ainda da competência específica 7 de Linguagens, é trabalhada a habilidade EM13LGG703, não somente relacionada à produção do *podcast*, mas também à criação dos cartazes para a divulgação em ambientes digitais e do formulário para a inscrição *on-line* em atividades da Jornada.

Etapa 3: os estudantes organizarão a Jornada Jovem de Trabalho e Economia, decidindo coletivamente como vai ser esse dia e organizando as comissões de trabalho.

Esse produto final contempla a habilidade EM13LGG304, na medida em que se trata de uma proposta concreta de discussão sobre economia, trabalho e consumo consciente, seja na roda de conversa sobre economia e mundo do trabalho, seja na mediação da conversa com produtores locais e, por fim, na elaboração de uma feira de trocas que estimula outras formas de consumo responsável. A roda de conversa sobre as expectativas dos jovens em relação ao mundo do trabalho também abre espaço para a habilidade EM13LGG305, pois eles poderão imaginar soluções criativas e solidárias para enfrentar o mundo do trabalho.

A habilidade EM13LGG704 é desenvolvida em diversos momentos do projeto: desde a pesquisa de produtores locais que possam contribuir para a elaboração de um *podcast* até a criação desse formato de distribuição e veiculação de conhecimento e informação contemporâneo, passando pelo uso de editores de imagem *on-line* para a elaboração do cartaz da Jornada Jovem.

Etapa 4: consiste em uma avaliação coletiva dos trabalhos do projeto e em uma atividade de autoavaliação.

A competência geral 1 da BNCC permeia toda a construção proposta no projeto. Particularmente na Etapa 1, ao aprofundar temas caros à economia, os estudantes são convidados a refletir sobre a realidade, pesquisando e

MODERNA

debatendo sobre economia, relações de trabalho, desenvolvimento tecnológico e suas implicações na sociedade. Da mesma forma, durante a Etapa 2, essa competência é desenvolvida quando os estudantes entram em contato com conceitos de economia solidária, para, ao final do projeto, com a organização da Jornada, refletirem sobre o trabalho e formas de construir uma sociedade mais justa.

Na Etapa 2, é explorada a competência geral 3, quando os estudantes são convidados a produzir uma feira de trocas de obras de artes autorais de diferentes linguagens artísticas. Tal atividade visa contribuir para a valorização das práticas artísticas e fruição da produção dos próprios jovens.

A competência geral 7, relacionada à argumentação, é bastante acionada na Etapa 1, por ocasião da realização do debate acerca das relações de trabalho formais e informais, fundamentado em leis e dados que corroborem os argumentos apresentados durante a discussão. Também, na mesma etapa, o "jogo dos privilégios", sugerido ao professor, possibilita que os estudantes realizem discussões no âmbito do que dispõe essa competência.

No produto final desse projeto, quando a argumentação que os jovens teceram ao longo das etapas anteriores culmina na organização da roda de conversa com os produtores locais, na conversa sobre os desafios do trabalho na economia atual e na elaboração da feira de trocas, essa competência também é mobilizada. Espera-se, com isso, que os jovens expressem ideias num âmbito regional para refletir sobre os impactos que a economia solidária, por exemplo, pode exercer no planeta.

Por fim, a autoavaliação propicia o acionamento da competência geral 8, por ter como objetivo trabalhar as competências socioemocionais favorecendo o desenvolvimento do autoconhecimento e a capacidade de autocrítica. Acreditamos que essa prática fornece ferramentas para que o jovem possa se perceber em um contexto coletivo.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Abertura do projeto (páginas 122-123)

Comece perguntando aos estudantes quais são suas aspirações profissionais, como eles se sentem em relação ao mundo do trabalho e por quê. Indague também quais são seus objetivos de vida. A seguir, peça a eles que tentem definir o que é **trabalho**. Ao fazer essa tentativa, eles estarão estabelecendo uma relação mais concreta e menos idealizada com o mundo do trabalho, preparando-se para as questões que surgirão no decorrer do projeto. Sugerimos apresentar aos estudantes a definição de trabalho dada por Karl Marx no capítulo 5 de *O Capital*, por entendermos que ela é a mais completa.

Segundo o autor, o trabalho estabelece uma relação entre o homem e a natureza, em que ele "medeia, regula e controla seu metabolismo com a natureza" (p.188). O processo do trabalho resulta em um produto "adaptado às necessidades humanas" (p. 190) e que adquire, assim, um valor de uso. Dessa forma, o produto do trabalho pode servir ao consumo imediato ou como matéria-prima para a fabricação de outro produto, adquirindo valor de uso de forma cumulativa e tornando-se meio de produção para outros trabalhos. Na economia capitalista, o produto do trabalho, concretizado pelos esforços do trabalhador, pertence ao capitalista. Em troca, aquele recebe um salário, ou uma quantia em dinheiro pelo trabalho. Nesse sentido, a própria força de trabalho constitui uma mercadoria, que pode ser comprada.

#E Eu Nisso Tudo? (página 123)

Pretende-se, aqui, que os estudantes comecem a refletir sobre o papel da tecnologia e sobre o modo como ela afeta o trabalho, de modo positivo e negativo. Pergunte aos alunos o que eles sabem a respeito das novas profissões decorrentes das mudanças tecnológicas e como se sentem em relação às profissões mais tradicionais, algumas das quais tendem a desaparecer. Apresente algumas dessas profissões, como contadores, corretores e secretários administrativos e executivos (de acordo com o relatório do Fundo Econômico Mundial de 2018). Pode-se traçar, como paralelo histórico, o exemplo do êxodo rural, que trouxe muitas implicações geopolíticas para as grandes cidades.

Sugestões de leitura para o professor

- MARX, Karl. O processo de trabalho e o processo de valorização. *In*: *O Capital* [Livro I]: crítica da economia política. O processo de produção do capital. São Paulo: Boitempo, 2011. Capítulo 5.

  Nesse capítulo, explica-se o que é trabalho e como ele adquire valor na produção capitalista; importante para a compreensão do conceito de mais-valia.

- Matéria da ONU sobre a criação de novos empregos pelo desenvolvimento tecnológico. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/com-evolucao-tecnologica-65-das-criancas-terao-empregos-que-ainda-nao-existem-diz-cepal/>. Acesso em: 25 dez. 2019.

  Nesse texto, destaca-se a importância de uma educação que prepare os jovens para as profissões que surgirão. Segundo o estudo realizado pela Comissão Econômica para a América Latina e Caribe (CEPAL), 65% das crianças que entram hoje em escolas primárias terão empregos que ainda não existem.

- Relatório do Fórum Econômico Mundial sobre a quarta revolução industrial e o futuro do trabalho (em inglês). Disponível em: <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2018>. Acesso em: 25 dez. 2019.

MODERNA

Destacam-se algumas profissões que estão surgindo, bem como as que estão estáveis e outras que tendem a desaparecer (página 9).

Aproveite esse momento de abertura para informar a turma sobre os outros professores que acompanharão o projeto como apoiadores. Lembre-se de enfatizar que o papel dos professores é, sobretudo, o de mediadores, pois o protagonismo pertencerá aos estudantes.

Converse com os professores que o apoiarão no projeto. Eles poderão trabalhar em conjunto com você auxiliando os estudantes em todas as etapas, ou, alternativamente, oferecer apoio apenas nos momentos em que a atividade esteja relacionada ao seu componente curricular específico. Por isso, é importante uma conversa prévia dos professores envolvidos para que estabeleçam um fluxo de trabalho adequado.

ETAPA 1

Economia e trabalho na atualidade (página 126)

Nessa primeira etapa, introduzimos alguns conceitos básicos de economia, a fim de auxiliar os estudantes a fazer uma leitura mais realista do mundo e das possibilidades de trabalho. Estamos passando por mudanças econômicas profundas com a quarta revolução industrial, que impacta o mundo do trabalho e, consequentemente, toda a sociedade. Os jovens devem estar conscientes e preparados para essas mudanças, mas, para isso, é preciso que compreendam como funciona a economia e quais são os impactos que o atual modelo de produção e distribuição de riquezas tem em suas vidas.

Igualmente importante é o conhecimento sobre assuntos específicos do mundo do trabalho, como as mudanças nas leis trabalhistas e as diferenças entre o trabalho formal e o trabalho informal. Por isso, propomos que os estudantes façam um **debate** justamente sobre essas diferenças.

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: Qual é a relação entre economia e trabalho?

Perguntas complementares: O que é economia? O que é trabalho formal e informal? Como a reforma trabalhista de 2017 impactou os trabalhadores? Como a tecnologia influencia o mundo do trabalho?

Como funciona a economia em nossa sociedade? (página 126)

A Organização das Nações Unidas (ONU) propôs, em 2015, um plano de ação para os próximos 15 anos em áreas de importância crucial para a humanidade e para o planeta. Essa agenda global deve ser implementada até 2030, com 117 objetivos, que se veem representados na imagem da página 126. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/>. Acesso em: 10 jan. 2020.

Nessa etapa, começamos apresentando alguns conceitos fundamentais sobre economia e definições de palavras comumente utilizadas na área, como **bem**, **capital** e **renda**. A definição precisa dessas palavras é necessária para evitar confusões sobre os conteúdos apresentados.

Para uma melhor compreensão da relação entre o trabalho e a economia capitalista, é importante explicar aos estudantes também os conceitos de **salário** e de **mais-valia** (ou **mais-valor**). Faz-se necessário, ainda, apresentar algumas correntes de pensamento econômico, como: o **liberalismo**, cujo maior expoente foi Adam Smith; o **keynesianismo**, que surge depois da crise de 1929 e prega a intervenção do Estado na economia; e o **neoliberalismo**, que teve grande ascensão na década de 1980 com o presidente estadunidense Ronald Reagan (1911-2004) e a primeira-ministra do Reino Unido, Margaret Thatcher (1925-2013). Para aprofundar esse debate, convide os professores de História e Geografia a conduzir uma exposição sobre a relação entre trabalho e economia ao longo dos tempos. É aconselhável que vocês se reúnam previamente para decidir como será a participação deles e quais os objetivos da atividade.

Sugestões de leitura para o professor

- CHANG, Ha-Joon. *Economia: modo de usar* – um guia básico dos principais conceitos econômicos. São Paulo: Companhia das Letras/Penguin, 2015.

  Livro que explica, de maneira didática e concisa, diversas correntes de pensamento sobre a economia, como o liberalismo, o keynesianismo e o neoliberalismo.

- HUBERMAN, Leo. *História da riqueza do homem*. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

  A obra traça um panorama do desenvolvimento econômico desde a Idade Média até o nazifascismo.

Leitura de imagem (página 127)

A imagem mostra uma grande quantidade de carros que não foram vendidos e, por isso, foram abandonados em um grande terreno. Pergunte aos estudantes por que eles acham que isso ocorreu. Com o auxílio do professor de História, explique que, em determinadas épocas, ocorre um descompasso entre a oferta e a demanda e que, em decorrência disso, faz-se uma manipulação da circulação dos produtos para evitar que o preço caia.

Trace um paralelo com outras crises do sistema na história: a bolha financeira das Tulipas, que ocorreu

MODERNA

na década de 1630 na Holanda; o *crash* da Bolsa de Nova York em 1929; a crise cafeeira no Brasil na década de 1930, na qual foram queimados estoques de café; e a crise do petróleo na década de 1970. Os estudantes devem perceber que as crises do sistema são cíclicas. Não cabe aqui uma explicação detalhada sobre o que causou cada uma dessas crises, que são objeto de debate até mesmo por especialistas.

Sugestões de leitura para o professor

- ALVES, Waldon Volpiceli. *Uma breve história das crises econômicas*. Porto Alegre: Revolução eBook, 2015.

  A obra explica as razões que estiveram por trás de diversas crises econômicas que ocorreram na história, começando pela crise das Tulipas, na Holanda, e indo até a crise da dívida europeia, decorrente da grande crise de 2008.

- BENOIT, Hector; ANTUNES, Jadir. *O problema da crise capitalista em "O Capital" de Marx*. Jundiaí: Paco Editorial, 2016.

  Esse livro analisa as razões das crises do sistema capitalista segundo *O Capital*, de Karl Marx. Como esse pensador não deixou explícitas tais razões, muitos estudiosos buscam deduzi-las a partir de fragmentos do livro.

Como as novas tecnologias influenciam o trabalho? (página 128)

Explique aos estudantes os conceitos de inteligência artificial (IA), aprendizado de máquina (*machine learning*) e internet das coisas e dos serviços, assuntos que estão em evidência. Discuta com a turma como o desenvolvimento dessas tecnologias pode impactar suas escolhas profissionais. Sugerimos os vídeos a seguir, que abordam tais temas e podem servir de apoio.

- CEO de uma empresa de tecnologia, Anthony Goldbloom explica como funciona o aprendizado de máquinas e seu impacto no trabalho humano: <https://www.ted.com/talks/anthony_goldbloom_the_jobs_we_ll_lose_to_machines_and_the_ones_we_won_t>. Acesso em: 27 dez. 2019.
- O economista Marco Annunziata explica o desenvolvimento da internet das coisas e seu efeito no mundo do trabalho: <https://www.ted.com/talks/marco_annunziata_welcome_to_the_age_of_the_industrial_internet?language=pt-br>. Acesso em: 27 dez. 2019.

#E Eu Nisso Tudo? (página 128)

Baseado nas explicações sobre como funcionam as novas tecnologias, proponha que os estudantes reflitam e discutam conjuntamente sobre os impactos positivos e negativos que elas poderão ter em suas carreiras. Trata-se, aqui, de orientar os estudantes de modo realista, mas sempre ampliando suas perspectivas profissionais, para que busquem uma formação alinhada com as expectativas sobre os trabalhos que vão surgir. Utilize como referência o relatório do Fundo Econômico Mundial de 2018, que aparece como sugestão de leitura para a abertura do projeto.

Sugestão de leitura para o professor

- LEE, Kai-Fu. *Inteligência artificial*. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2019.

  Nesse livro, discorre-se sobre os efeitos da IA no trabalho humano, bem como sua implicação na economia e impactos sociais, como o desemprego.

Sistema financeiro (página 130)

Explique a diferença entre capital industrial e capital financeiro. O primeiro refere-se à produção de uma mercadoria, enquanto o segundo diz respeito ao capital que circula no mercado financeiro (como a bolsa de valores), sujeito à especulação.

Para que os estudantes entendam como funciona o capital financeiro, pode-se sugerir que utilizem um simulador da bolsa de valores (há alguns disponíveis na internet gratuitamente), no qual uma quantia fictícia de dinheiro é a base para as transações.

Sugestão de leitura para o professor

- HOBSON, John Atkinson. *A Evolução do capitalismo moderno*: um estudo da produção mecanizada. São Paulo: Nova Cultural, 1985.

  Nesse livro, explica-se a transição do capital industrial para o capital financeiro.

Atividade complementar

Teste do salário

Sugerimos que você aplique este teste, desenvolvido pelo jornal *Nexo*, com os estudantes. Ele compara o valor do salário do leitor com o salário do restante da população brasileira; a base são dados de 2018. Os estudantes podem utilizar como exemplo o salário de familiares ou mesmo testar diferentes valores. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/interativo/2016/01/11/O-seu-sal%C3%A1rio-diante-da-realidade-brasileira>. Acesso em: 31 dez. 2019. Incentive os estudantes a refletir a respeito dos resultados, sobretudo sobre a desigualdade social. Como a turma acha que seria possível fazer uma distribuição de renda e riqueza que fosse mais equilibrada?

Sugestões de leitura para o professor

- COMO funciona o sistema de cotas do MEC. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cotas/sobre-sistema.html>. Acesso em: 26 dez. 2019.

  Nessa página, o MEC explica como se dá a distribuição das vagas para as instituições federais de ensino entre alunos de escolas públicas (renda; pretos, pardos e indígenas; pessoas com deficiência).

MODERNA

- PERGUNTAS e respostas sobre as leis de cotas (MEC). Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cotas/perguntas-frequentes.html>. Acesso em: 26 dez. 2019.

  Nessa página, o MEC responde perguntas frequentes e fundamentais para a compreensão do sistema de cotas para as instituições federais de ensino.

Atividade complementar

Jogo dos privilégios

Faça com a classe o "jogo dos privilégios", para que compreendam como as questões raciais afetam a sociedade.

Todos os estudantes devem ficar, inicialmente, em uma mesma linha. Você irá fazer perguntas e os estudantes deverão dar um passo para frente ou para trás, de acordo com as respostas pessoais. Quem estiver mais à frente terá, naturalmente, mais privilégios sociais.

1 Se sua família esteve presente em sua infância e adolescência, dê um passo adiante.

2 Se ganhou mesada durante sua infância ou adolescência, dê um passo adiante.

3 Se sua casa já encheu de água ou se já perdeu algum bem por morar em área de risco, dê um passo para trás.

4 Se já estudou em instituição pública durante o ensino básico, fundamental ou médio, dê um passo para trás.

5 Se você teve problemas em fazer amigos na escola ou arranjar emprego em função da sua raça, dê um passo para trás.

6 Se já ouviu piadas por conta da cor da sua pele ou tipo de cabelo, dê um passo para trás.

7 Se já desejou ter outra cor de pele, dê um passo para trás.

8 Se você pode manifestar carinho e afeto pelo seu par romântico em público sem medo de represália, ridicularização ou violência, dê um passo para frente.

9 Se foi diagnosticado por alguma deficiência física ou mental, dê um passo para trás.

10 Se tem sua liberdade de ir e vir sem medo de sofrer abuso ou violência sexual, dê um passo para frente.

Fonte: <http://simaigualdaderacial.com.br/site/?mergulhe_no_tema=vantagem-racial-jogo-do-privilegio-branco>. Acesso em: 30 dez. 2019.

Ao final do jogo, discuta com os estudantes os resultados. Eles já haviam se dado conta de como as questões sociais poderiam influenciar suas vidas? Os privilégios são um problema histórico e não devem ser tratados como questões pessoais e absolutamente definitivos na vida das pessoas, isto é, não é porque alguém tem mais privilégios que irá necessariamente "se dar melhor na vida". Cuide para que a turma entenda a necessidade da união e organização social para que essas questões tenham menor impacto negativo.

Trabalho formal e informal (página 131)

Explique aos estudantes como a reforma trabalhista de 2017 impactou o mundo do trabalho. Alguns pontos devem ser levados em consideração:

1. Aquilo que é acordado entre as partes prevalece sobre o legislado.
2. Contrato temporário poderá durar no máximo até 180 dias (anteriormente eram 90 dias).
3. A jornada de trabalho pode ser estendida para 12 horas diárias.
4. Contrato de trabalho em tempo parcial passou de 25h para 30h por semana.
5. Há a possibilidade de terceirização de todas as atividades das empresas.

Sugestões de leitura para o professor

- A Reforma Trabalhista e os impactos para as relações de trabalho no Brasil. Disponível em: <https://www.dieese.org.br/notatecnica/2017/notaTec178reformaTrabalhista.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2020.

  Segundo o IBGE, em 2019 o Brasil bateu o recorde de trabalhos informais, com 38,8 milhões de pessoas, o que representa 41,4% da população empregada no país. (Fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2019/09/quase-40-milhoes-de-trabalhadores-estao-na-informalidade-diz-ibge.shtml>. Acesso em: 10 jan. 2020.) Há discussões, contudo, se a reforma trabalhista aumentou ou diminuiu a informalidade no trabalho.

Sugerimos a leitura da entrevista que integra a matéria a seguir, que apresenta argumentos de ambos os lados:

- ROUBICEK, Marcelo. Como ficou o emprego 2 anos após a reforma trabalhista. *Nexo Jornal*, 7 nov. 2019. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2019/11/07/Como-ficou-o-emprego-2-anos-ap%C3%B3s-a-reforma-trabalhista>. Acesso em: 10 jan. 2020.

Atividade: Debate (página 133)

Trabalho formal e informal

Sugerimos o espaço de três a quatro aulas para que cada grupo faça a pesquisa sobre a CLT e a reforma de 2017 e elabore os argumentos para o debate. Preferencialmente, os professores de História e/ou de Língua Portuguesa vão coordenar os trabalhos. Sugerimos uma reunião prévia com os professores dessas disciplinas para explicar os objetivos da atividade e estipular um fluxo adequado de trabalho.

A primeira aula deverá ser destinada à exposição da atividade e explicação sobre trabalho formal e informal.

MODERNA

Os estudantes devem dar suas opiniões, utilizando a própria vivência pessoal: seus familiares ou pessoas conhecidas trabalham formal ou informalmente? Como eles acreditam que isso afeta a vida das pessoas?

O restante do tempo deve ser utilizado para a pesquisa e elaboração de argumentos pelos dois grupos. A última aula (terceira ou quarta) deve ser reservada para a apresentação do debate. O intuito não é que haja um "vencedor", mas que os estudantes sejam instrumentalizados para lidar com essa questão tão sensível para a sociedade.

ETAPA 2

Uma outra economia à vista (página 134)

Nessa etapa do projeto – que será, preferencialmente, conduzida pelo professor de História –, os estudantes irão refletir sobre outros modelos de economia, focando na economia solidária para subsidiar a organização de uma feira de trocas entre os alunos.

Procure estabelecer um espaço de diálogo com a turma e aproveite para discutir sobre como eles veem o impacto da economia em suas vidas e quais seriam as alternativas diante de uma crise no mercado de trabalho como vemos atualmente.

Ao final da etapa, os estudantes serão convocados a criar um *podcast* sobre cooperativas da região.

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: Como a economia solidária pode ser considerada uma alternativa econômica?

Perguntas complementares: O que é economia solidária? O que é cooperativismo? Quais são os impactos que essa prática pode ter na sociedade? De que forma o trabalho cooperativo pode ser uma alternativa ao desemprego? A economia solidária pode auxiliar na geração de renda? Quais práticas podem promover alternativas econômicas?

O escambo e o surgimento da moeda (página 134)

A introdução dessa etapa propõe uma reflexão sobre o escambo como forma de organização econômica presente em diversas sociedades. A imagem que ilustra essa prática comercial (p. 135) data de 1769 e representa uma troca entre um maori (povo nativo da atual Nova Zelândia) e um navegador. O professor de História, a partir do exemplo do escambo, pode convidar a turma a pensar sobre os momentos em que trocaram algo para obter algum bem de seu interesse. A partir das experiências de troca vividas pelos estudantes, o professor pode estimulá-los a pensar sobre modos outros de obter bens de consumo, que não o da compra e o da venda.

Habilidade de Ciências Humanas mobilizada nessa atividade:

(EM13CHS401) Identificar e analisar as relações entre sujeitos, grupos, classes sociais e sociedades com culturas distintas diante das transformações técnicas, tecnológicas e informacionais e das novas formas de trabalho ao longo do tempo, em diferentes espaços (urbanos e rurais) e contextos.

Explorando o assunto (página 136)

Aqui se aprofunda o tema da evolução da moeda: são abordados outros objetos e materiais utilizados como moeda. Não por acaso, a pintura rupestre que ilustra esta seção revela a importância milenar do gado para a espécie humana.

No boxe *Isso pode ajudar* (p. 137), sugerimos um vídeo sobre a fabricação do Real, feito na Casa da Moeda do Brasil. É interessante que você e sua turma assistam juntos a ele.

Trocas nos dias de hoje? (página 138)

Nessa parte introduzimos o conceito de **economia solidária**. Aproveite a leitura do texto feita pela turma e proponha uma reflexão sobre alguns dos termos trabalhados: economia solidária e seus pilares (cooperação, solidariedade, autogestão e ação econômica). Explore suas percepções e dúvidas a fim de complementar a atividade.

Explorando o assunto (página 139)

Na abertura da seção vemos uma imagem de algumas mulheres fazendo tapeçaria artesanal na Cooperativa Artesanal Regional de Diamantina (MG), em 2015. A partir dessa imagem, você pode conversar com os estudantes sobre os tipos de trabalho cooperativo que eles conhecem na região em que vivem, inclusive expandindo a noção de cooperativismo para outros âmbitos.

#E Nós Nisso Tudo? (página 140)

Aproveite este momento para conversar sobre as agremiações que existem (ou podem existir) no contexto escolar, tais como: grêmio estudantil, coletivo cultural, coletivo de discussões de interesse dos jovens etc.

Na **atividade 2**, você pode também instigar uma discussão sobre empreendedorismo no século XXI. Convide os estudantes a refletir a respeito do que é possível fazer para transformar o local em que eles vivem em um espaço que tenha uma solução economicamente viável e sustentável.

MODERNA

Atividade: Feira de trocas (página 141)

Criações artísticas

Essa atividade será uma preparação para a organização da Jornada Jovem de Trabalho e Economia, etapa final do projeto. Nesta feira, os estudantes serão convidados a trocar objetos artísticos criados por eles. Caso haja algum estudante que tenha dificuldade em produzir trabalhos artísticos, seja por não se sentir confortável com a criação, seja por não gostar de se expor, cuide para que ele seja acolhido e proponha, nesse caso, que ele escolha uma letra de música, um poema, um desenho, um fotografia etc. para trocar. Converse com a turma sobre o valor dos objetos a serem trocados; pense, junto com os estudantes, em algumas estratégias para que não haja objetos de muito mais valor do que outros. Assim como na brincadeira de "amigo secreto", crie com a turma regras para que todos se sintam contemplados.

Economia solidária pelo mundo (página 142)

Nessa seção os estudantes serão convidados a compreender mais sobre a economia solidária no mundo por meio da leitura de um texto em inglês.

Combine com antecedência com o professor de inglês para que auxilie a turma na compreensão do texto *What is social solidarity economy*. Ele poderá fazê-lo durante as aulas de Inglês ou em parceria com o professor de Arte, com uma data combinada previamente.

Salientar aos estudantes que algumas estratégias de leitura podem apoiá-los na compreensão do texto em língua estrangeira:

- observar as pistas gráficas e a organização textual (títulos, subtítulos, imagens, legendas, fonte etc.) para formular hipóteses sobre a finalidade do gênero textual;
- apoiar-se nos cognatos (palavras transparentes) e na organização textual para identificar o assunto do texto;
- antecipar o sentido global do texto por inferências, com base em leitura rápida, observando títulos, primeiras e últimas frases de parágrafos e palavras-chave repetidas;
- realizar uma leitura detalhada, procurando informações específicas que os ajudem a responder às perguntas.

Habilidade de Língua Inglesa mobilizada nessa atividade:

(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.

#E Nós Nisso Tudo? (página 143)

Oriente os estudantes em relação às estratégias de leitura de texto em língua estrangeira elencadas anteriormente. As perguntas feitas podem ser inferidas no texto lido, mas dizem respeito aos conteúdos já apresentados em português. Assim, no caso da **atividade 1**, os estudantes poderão interpretar o que o texto considera como economia solidária levando em conta também o que foi discutido em aula.

Atividade: entrevista e *podcast* (página 143)

Essa atividade tem como objetivo orientar os estudantes a: procurar parceiros, entre produtores, artesãos locais e pequenas cooperativas da região; entrevistá-los; criar um *podcast* sobre trabalho, economia e consumo na região. O trabalho será feito em três diferentes etapas:

Na primeira etapa (***Podcast* e entrevista com produtores locais**) os estudantes vão pesquisar os artesãos e produtores estabelecidos na região e que produzem de forma cooperativa. Em um primeiro momento a pesquisa pode ser feita em sala de aula mesmo; os jovens podem compartilhar informações que têm sobre produtores locais, por vezes, familiares e vizinhos. Em um segundo momento, os estudantes podem usar a internet para refinar a pesquisa e, por último, reúna a turma para socializar os resultados e traçar estratégias para a segunda etapa.

Na segunda etapa (**Encontrando-se com os produtores**), os estudantes, divididos em grupos, devem entrar em contato com os produtores locais, explicar o projeto e falar sobre a Jornada Jovem de Trabalho e Economia. A ideia é também que mapeiem o que eles produzem, de que maneira o fazem, quais são os desafios que têm etc. Para essa etapa, você poderá auxiliá-los na criação de um roteiro de entrevista. Após a criação do roteiro, com as perguntas-chave anotadas no quadro, converse com a turma sobre as formas de abordar os entrevistados: apresentando-se, apresentando o projeto, sendo atencioso e cordial. Instrua-os a levar um gravador de som – na maioria dos telefones celulares há um aplicativo de fábrica. Caso não seja possível, peça a eles que anotem as respostas no Caderno de Projetos. Ao final da rodada de entrevistas, junte a turma para socializarem os resultados antes de avançar para a criação do *podcast*.

Por fim, os estudantes vão criar o *podcast* com a entrevista que fizeram com os produtores locais. Cada grupo deverá fazer um episódio do *podcast* e, ao final, teremos um programa que apresenta diferentes olhares sobre a economia local da região. Para a execução do *podcast*, os estudantes podem consultar o Projeto 1 (p. 26), no qual eles experimentam a criação dessa mesma ferramenta, porém, naquele caso, com foco na apresentação de um artigo de opinião.

MODERNA

Caso os estudantes encontrem dificuldades para editar o *podcast*, apresente outras opções de aplicativos. Para celulares há várias opções gratuitas. Veja algumas opções em: <https://www.appgeek.com.br/edicao-audio-celular/>. Acesso em: 13 jan. 2020. Se o estudante utilizar um computador, também é possível fazer a edição *on-line*: <https://canaltech.com.br/software/8-editores-de-audio-gratuitos-para-windows/>. Acesso em: 13 jan. 2020.

O procedimento para edição de áudio é muito intuitivo: o estudante precisa transferir o áudio para o aplicativo e testar as funcionalidades. A maioria dos aplicativos é disponível em português. Os jovens podem criar uma vinheta musical para a abertura do episódio e devem, também, criar um título para cada entrevista. É esperado que a edição corte redundâncias, ou seja, falas repetitivas e que foque em perguntas e respostas claras. Não é necessário usar toda a entrevista, caso ela seja muito extensa; oriente a turma a escolher os melhores trechos para compor o episódio. Ao final, instigue-os a falar sobre o processo de aprendizagem e sobre a elaboração do *podcast* em uma roda de conversa.

ETAPA 3

Produto final: Jornada Jovem de Trabalho e Economia (página 146)

O produto final desse projeto é a concepção e realização de uma jornada de discussão, reflexão e ação baseada na educação financeira proposta ao longo do projeto. Essa atividade também tem a finalidade de motivar o protagonismo juvenil acerca das questões sobre o mundo do trabalho e das alternativas econômicas que é possível criar. Os professores que colaboraram no projeto podem ajudar a organizar e concretizar o evento, participando ativamente da atividade e auxiliando os estudantes, tendo em mente, porém, que a maior parte do trabalho será feita por eles, não pelos docentes. Por se tratar de um projeto coletivo, as habilidades socioemocionais serão bastante requisitadas, para ouvir, negociar e compreender as necessidades dos envolvidos. A coordenação e a direção da escola devem estar cientes do projeto para que ele seja feito dentro dos limites da instituição. O envolvimento desses profissionais é fundamental para unir a comunidade escolar em torno da ideia da Jornada, bem como para auxiliar na mediação com os produtores e artesãos.

Será preciso decidir coletivamente como vai ser esse dia e organizar comissões de trabalho.

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: Como organizar uma jornada baseada nos princípios da economia solidária?

Perguntas complementares: De que maneira é possível envolver a comunidade nessa ação? Como fazer com que a Jornada seja uma iniciativa que possa ser continuada? Como agir para que todos os envolvidos se sintam pertencentes? Como se organizar coletivamente para garantir o evento?

A jornada será composta de várias atividades protagonizadas pelos estudantes, nas quais você e os demais professores farão o suporte. A turma será dividida em grupos que ficarão responsáveis pela organização das atividades da Jornada; você e os demais professores que colaboraram no projeto também podem se dividir para acompanhar os grupos.

É importante salientar que as atividades visam trazer para a experiência dos estudantes a oportunidade de operar segundo uma lógica de troca e não de compra e venda. Assim, não se deve perder de vista, durante as discussões sobre a Jornada, bem como durante as negociações, que a proposta está ancorada nos princípios da economia solidária e que, portanto, o processo deve ser horizontal, transparente, solidário e justo.

Roda de conversa sobre as expectativas dos jovens em relação ao mundo do trabalho (página 146)

Seria interessante uma conversa entre o professor de Língua Portuguesa e a turma, para que possam escolher um texto (literário ou não), uma letra de música, um poema ou *rap* que sirva de disparador para a conversa.

Conversa com os produtores locais sobre como estimular a economia regional (página 147)

O objetivo aqui é refletir sobre a economia local e pensar estratégias para estimulá-la. Auxilie o grupo responsável por esta atividade a entrar em contato com os diversos produtores mapeados na Etapa 2, convidando-os a propor uma roda de conversa sobre os desafios da produção local em meio às questões contemporâneas do mundo do trabalho. Auxilie a turma na criação de uma pauta para a discussão no dia da Jornada; essa pauta deve conter perguntas-chave para o caso de a comunidade participante não se manifestar espontaneamente e caiba aos próprios alunos promover e aquecer o debate. Você pode sugerir que a turma utilize as mesmas questões formuladas para a criação do *podcast*, na Etapa 2.

MODERNA

Feira de trocas de objetos, roupas, serviços (página 147)

Essa atividade se propõe a experimentar a organização de um evento de troca de roupas e o que mais os estudantes sugerirem de maneira mais local. Estimule-os a dar ideias do que trocar, de como divulgar, de como negociar, tentando mantê-los protagonistas de todo o processo.

Proponha novamente uma discussão sobre o valor das peças a serem trocadas. Por exemplo, roupas usadas demais, furadas ou rasgadas, podem entrar na feira de trocas ou não? A partir de perguntas como essas, estimule uma reflexão sobre como criar estratégias e regras para que os objetos trocados tenham valores parecidos e que todos os participantes sintam-se contemplados.

Organização da feira (página 148)

Auxilie o grupo de estudantes na organização do evento. Caso sinta necessidade, acesse este breve material que ajuda a organizar uma feira de trocas: *Saiba como você mesmo pode organizar uma feira de trocas solidárias*. Disponível em: <https://catracalivre.com.br/carreira/saiba-como-voce-mesmo-pode-organizar-uma-feira-de-trocas-solidarias/>. Acesso em: 2 jan. 2020. A turma pode criar cartazes e/ou outras formas de divulgação (impressa ou *on-line*), estipular as regras das trocas etc.

Jornada Jovem de Trabalho e Economia (página 148)

Nesse dia, você e os demais professores colaboradores do projeto poderão se dividir nos grupos que orientaram as atividades. É importante que cada grupo fique responsável pela organização do evento não só no dia em que ocorrerá, mas também antes e depois. É necessário propor uma comissão de registro e comunicação da Jornada.

No primeiro caso, lembre os estudantes de que é importante fazer sinalizações no espaço do evento, como indicação de lixeiras (se possível, com separação de lixo reciclável) e banheiros. Criar crachás para os participantes também é uma boa iniciativa. A participação de estudantes com maior familiaridade com registros fotográficos e em vídeo é importante.

Já para a comunicação, instigue a participação, especialmente, de estudantes que tenham afinidade com ações como receber as pessoas do evento. Essa comissão poderá preparar um mural em que os participantes da Jornada possam deixar suas impressões e sugestões. Essas informações serão usadas na etapa de avaliação do projeto.

Pós-jornada e avaliação do projeto (página 148)

Assim que a jornada terminar, a turma precisará cuidar da limpeza e da reorganização do espaço. Depois disso, proponha uma roda de conversa sobre como cada estudante vivenciou o evento; pergunte aos jovens sobre as expectativas que tinham antes e se elas foram ou não atingidas na prática. Aproveite para retomar com a turma o mural com as impressões dos participantes.

ETAPA 4

Avaliação e autoavaliação (página 149)

Reserve uma aula para essa etapa.

A primeira avaliação é coletiva e deve incluir apontamentos de todos os professores que participaram do projeto.

Um aspecto importante a ser levantado é se os estudantes sentem que uma melhor organização da comunidade pode ser efetiva para o desenvolvimento da economia local e em que medida. O que eles acham que pode ser feito neste sentido? De que maneira é possível tornar a economia mais inclusiva e menos desigual?

Questione a turma sobre os aprendizados que tiveram durante o processo que culminou na Jornada Jovem de Trabalho e Economia; peça que falem de suas próprias impressões e também dos comentários feitos pelos produtores participantes e outras pessoas que frequentaram a Jornada.

A autoavaliação também pode ser feita coletivamente. Os estudantes se sentem mais instrumentalizados para compreender as questões de ordem econômica e do mundo do trabalho? O projeto teve um impacto em seus planos profissionais? Ao final, sugerimos que você faça observações individuais a cada um dos estudantes, levando em conta também os apontamentos dos outros professores.

© MODERNA

PROJETO 6

Como transformar um espaço em um lugar?

Tema integrador: STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática).

Temas Contemporâneos Transversais: Ciência e tecnologia e Cidadania e civismo.

Coordenação do projeto: professores de Arte e Matemática. (Apoio: professores de Geografia, Ciências, Língua Portuguesa e Língua Inglesa.)

Interdisciplinaridade: Geografia, Ciências, Matemática, Língua Portuguesa, Língua Inglesa.

Objetivo: um dos temas urgentes da atualidade nos centros urbanos é a recuperação de espaços públicos para que os indivíduos possam ter uma relação mais saudável e mais cidadã com o ambiente. Nesse sentido, os temas contemporâneos Ciência e tecnologia e Cidadania e civismo se integram ao projeto para favorecer a investigação e a reflexão sobre o espaço público da região em que os estudantes vivem e para propor, de forma contextualizada, soluções para problemas reais da comunidade: uma ação de revitalização e ativação de uma praça ou outro espaço público eleito pela turma. Espera-se que este projeto possa fazê-los refletir sobre as noções de público e privado, assim como sobre os usos que fazemos dos espaços coletivos. Com as informações trazidas pelos estudantes, obtidas em pesquisas e entrevistas, será possível auxiliá-los a mapear formas de intervir no espaço público que escolherem e propor novas maneiras de habitá-lo.

As atividades propostas ao longo do projeto foram elaboradas levando-se em conta a abordagem STEAM, que favorece a aprendizagem por experimentação e possibilita a oportunidade de trabalhar com Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática de forma criativa e prática. Por meio do *learning by doing* ("aprender fazendo") os estudantes, além de produzir um mobiliário urbano, poderão desenvolver habilidades socioemocionais, como a empatia, a colaboração, a automotivação, o controle emocional e também a capacidade de resolução de problemas.

Como fonte de pesquisa para a elaboração das atividades, sugerimos estas duas publicações:

- A BATATA Precisa de Você. *Ocupe o Largo da Batata*: como fazer ocupações regulares no espaço público. Disponível em: <http://largodabatata.com.br/wp-content/uploads/2015/07/publicacaoFINALagosto2015.pdf>. Acesso em: 5 jan. 2020.

  O movimento A Batata Precisa de Você é pautado pelo direito do cidadão à apropriação do espaço. Nesse documento são apresentados seus ideais, sua metodologia e suas principais referências, enfatizando a importância dos espaços públicos.

- HEEMANN, Jeniffer; SANTIAGO, Paola Caiuby. *Guia do espaço público*: para inspirar e transpirar. Disponível em: <http://www.placemaking.org.br/home/wp-content/uploads/2015/03/Guia-do-Espa%C3%A7o-P%C3%BAblico1.pdf>. Acesso em: 5 jan. 2020.

  Nesse guia, são apresentados projetos bem-sucedidos de revitalização de espaços e ferramentas para avaliação de um espaço público.

Justificativa: a cidade, seja ela metropolitana ou não, marca a relação que cada pessoa tem com o espaço em que vive. O ato de revitalizar os espaços urbanos, além de propiciar melhorias a um ambiente subutilizado ou abandonado, traz a preocupação com o coletivo e com os novos sentidos que podem ser atribuídos aos espaços.

Nesse contexto, a disciplina de Arte auxilia a fomentar nos estudantes um posicionamento crítico e poético em relação à sua cidade. Os fios condutores deste projeto são diagnosticar como acontecem as relações dos jovens e da comunidade com os espaços públicos do entorno escolar e instigar os estudantes a atuar neles, ativando um novo tipo de relação com esses locais, menos previsível e menos automatizado. Em suma, trata-se de uma experimentação coletiva dos estudantes em consonância com as referências apresentadas ao longo do projeto e com uma escuta cuidadosa das necessidades da comunidade.

MODERNA

Cronograma das atividades do projeto

O projeto foi idealizado para ser desenvolvido em doze semanas (um trimestre). No entanto, isso não impede que ele possa ser flexibilizado de acordo com suas necessidades e com o planejamento escolar.

Duração: 12 semanas (TRIMESTRAL)

ETAPA 1	**SEMANA 1**	**SEMANA 2**			
	Introdução ao projeto. Reflexão e problematização da relação entre arquitetura e *design* como influenciadora da relação das pessoas com o espaço público.	Estudo da ideia de *placemaking* e atividade de mapeamento sobre ações transformadoras.			
ETAPA 2	**SEMANA 3**	**SEMANA 4**	**SEMANA 5**		
	Caminhada e mapeamento para eleição do espaço a ser transformado.	Elaboração de roteiro de entrevista. Realização da entrevista com a comunidade.	Análise dos resultados da pesquisa para a realização da próxima etapa.		
ETAPA 3	**SEMANA 6**	**SEMANA 7**	**SEMANA 8**	**SEMANA 9**	**SEMANA 10**
	Reflexão sobre a relação entre a arquitetura e a vida cotidiana.	Estudo da filosofia do *design* como utopia, do italiano Enzo Mari. Reflexão sobre o texto do jornal *The Guardian*.	Estudo sobre o desenho projetivo.	Realização da primeira etapa de atividade de marcenaria – protótipo da cadeira Sedia.	Realização da segunda etapa de atividade de marcenaria – cadeira Sedia.
ETAPA 4	**SEMANA 11**	**SEMANA 12**			
	Idealização e preparação do mutirão.	Realização do mutirão de revitalização do espaço público.			
ETAPA 5		Avaliação e autoavaliação.			

A seguir, apresentamos as competências e habilidades desenvolvidas neste projeto.

A BNCC neste projeto integrador

Competências gerais

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.
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.

Competência específica de Ciências da Natureza: 3

(EM13CNT310) Investigar e analisar os efeitos de programas de infraestrutura e demais serviços básicos (saneamento, energia elétrica, transporte, telecomunicações, cobertura vacinal, atendimento primário à saúde e produção de alimentos, entre outros)e identificar necessidades locais e/ou regionais em relação a esses serviços, a fim de avaliar e/ou promover ações que contribuam para a melhoria na qualidade de vida e nas condições de saúde da população.

Competência específica de Matemática e suas Tecnologias: 2

(EM13MAT201) Propor ou participar de ações adequadas às demandas da região, preferencialmente para sua comunidade, envolvendo medições e cálculos de perímetro, de área, de volume, de capacidade ou de massa.

MODERNA

Competências específicas de Linguagens: 1, 2, 3, 4 e 6
Habilidades
(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.
(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.
(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.
(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.
(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.
(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.

Para desenvolver esse projeto (Como transformar um espaço em um lugar?), que tem como tema integrador o STEAM, o trabalho foi estruturado em cinco etapas, que mobilizam as competências gerais relacionadas ao tema e as competências específicas e as habilidades de Linguagens, Matemática e Ciências da Natureza:

Etapa 1: com base nos conhecimentos prévios e em uma discussão a respeito dos problemas do espaço público, os estudantes exercitam a curiosidade intelectual por meio de uma pesquisa sobre as iniciativas de transformação de espaços públicos em âmbito local e global e desenvolvem a habilidade EM13LGG602 de Linguagens, que visa possibilitar a apreciação das manifestações estéticas e aguçar a sensibilidade para o tema.

Nessa etapa, as habilidades EM13LGG103, EM13LGG104 e EM13LGG105 são trabalhadas ao serem utilizadas ferramentas digitais para a elaboração da apresentação dos dados de pesquisa para a classe. Os estudantes terão a oportunidade de analisar e experimentar diferentes linguagens, levando em conta seu funcionamento, para produzir discursos cada vez mais adequados aos campos de atuação social. Os objetivos dessa etapa são ampliar o repertório cultural dos estudantes sobre ações de revitalização realizadas em espaços públicos e sensibilizá-los sobre os impactos ambientais e sociais positivos dessas intervenções.

Etapa 2: como desdobramento da primeira etapa, os estudantes farão um roteiro de entrevista e uma pesquisa de campo para ouvir a comunidade que transita pelo espaço público que a turma elegeu para a intervenção. O cuidado na elaboração das perguntas e o respeito à diversidade de opiniões do grupo e dos entrevistados estão ligados diretamente ao desenvolvimento da habilidade EM13LGG204, que visa ampliar o diálogo e o entendimento mútuo com base em princípios de equidade. Utilizando a entrevista como prática de linguagem, os estudantes vão mapear a região e discutir os problemas com os entrevistados buscando estabelecer a empatia, o diálogo e a cooperação, a fim de criar um espaço público democrático e de uso coletivo, como sugere a habilidade EM13LGG305. Propõe-se, com isso, que, assim como destacado anteriormente, a ação de revitalização do espaço público esteja alinhada às necessidades de quem usa aquele espaço.

Etapa 3: no início da etapa, os estudantes serão estimulados a refletir individualmente sobre formas sustentáveis de produzir o mobiliário e lerão o texto "The secrets of the world's happiest cities", do jornal estadunidense *The Guardian*, que discute a questão da mobilidade urbana e sua relação com a qualidade de vida e bem-estar, desenvolvida pela habilidade EM13CNT310 de Ciências da Natureza quando investiga as necessidades locais e promove ações que colaboram para a melhoria das condições. Nesse momento, são desenvolvidas a habilidade EM13LGG301, que promove a

MODERNA

participação em produções individuais e coletivas, e a habilidade EM13LGG403, que trabalha a leitura e a compreensão de um texto em Língua Inglesa como instrumento de acesso à informação sobre o tema e à interação social no mundo contemporâneo.

Logo em seguida, mobilizando a habilidade EM13LGG301, os estudantes são desafiados a construir, individualmente, um protótipo de cadeira inspirado no *design* da peça idealizada pelo arquiteto e *designer* Enzo Mari (1932-). Essa atividade mobiliza a habilidade específica de Matemática e suas Tecnologias EM13MAT201 no que diz respeito à interpretação de uma planta com vistas ortográficas e aos cálculos e medidas.

Etapa 4: os estudantes farão as intervenções planejadas ao longo do projeto e instalarão as cadeiras e outros mobiliários que conseguiram construir ou arranjar. Essa etapa desenvolve principalmente a habilidade EM13MAT201, que propõe participar de ações adequadas às demandas da região, envolvendo medições e cálculos, e a habilidade EM13LGG603 mobilizada pela criação coletiva da revitalização de um espaço recorrendo às referências estéticas estudadas.

Etapa 5: para encerrar o projeto, é feita uma **autoavaliação** e uma **avaliação coletiva** dos trabalhos realizados ao longo dele.

Ao longo de todo o projeto, as competências gerais **1**, **2** e **7**, correspondentes ao tema integrador STEAM, são desenvolvidas pelo trabalho com recursos da tecnologia digital para pesquisar, investigar causas e argumentar com base em fontes confiáveis, e, ao mesmo tempo, propiciar ao estudante a tomada de consciência sobre si e sua relação com o espaço público.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Abertura do projeto (páginas 150 e 151)

Antes de iniciar o desenvolvimento do trabalho, sugerimos ao coordenador do projeto (professor de Arte) que se reúna com os professores de Geografia, Matemática e Língua Inglesa para planejar a participação de cada um durante o processo. Explique-lhes o objetivo e as etapas do projeto e organize com eles os momentos em que participarão e as habilidades e objetos de conhecimento que serão desenvolvidos por eles. Você poderá apresentar a eles a sugestão de Cronograma de atividades do projeto para que possam programar as tarefas.

Inicie o trabalho com os estudantes apresentando-lhes a imagem de abertura deste projeto, uma fotografia que mostra uma ação do coletivo A Batata Precisa de Você, em São Paulo, SP. Pergunte o que lhes chama a atenção ao observarem essa imagem. Ressalte que a capital paulista é uma cidade sem praia e questione-os sobre o porquê de haver guarda-sóis no espaço, instigando-os a pensar o que está acontecendo na cena retratada. O objetivo é que os estudantes reflitam sobre o que é planejamento urbano. Caso considere necessário, peça ao professor de Geografia que converse com eles sobre urbanização ou que sugira alguma atividade de investigação sobre as consequências sociais e ambientais do processo de urbanização desordenado.

Pergunte aos estudantes qual é a relação do título do projeto com a imagem e o que eles supõem que será realizado no projeto. Em seguida, leia com a turma o conteúdo das páginas 152 e 153 do Livro do Estudante (objetivo e justificativa do projeto, situação-problema, professores envolvidos, temas contemporâneos transversais, etapas, cronograma e competências e habilidades desenvolvidas) e converse com eles sobre as expectativas em relação ao que será trabalhado.

#E Eu Nisso Tudo? (página 151)

Utilize as perguntas da seção *#E Eu Nisso Tudo?* para sensibilizar os jovens para o tema em questão. Registre as sugestões dos estudantes, anotando-as no quadro.

Na **atividade 2**, estimule-os a discutir sobre o desenho da cidade em que moram, sobre as facilidades e dificuldades que a turma encontra em relação a mobilidade, acessibilidade, espaços coletivos etc.

Na **atividade 4**, instigue os estudantes a pensar em intervenções possíveis e também naquelas que pareçam inviáveis. Estimule-os a imaginar uma "cidade dos sonhos". A ideia é que desse debate floresçam possíveis propostas para a intervenção que finalizará este projeto.

ETAPA 1

Placemaking: construindo lugares (página 154)

O objetivo dessa etapa – que, preferencialmente, será conduzida pelo professor de Geografia – é apresentar o conceito de *placemaking* e trazer à tona uma discussão com foco na cidade na qual os estudantes vivem. A partir disso, conduza uma reflexão sobre as formas de ocupação espacial que ocorrem nos espaços públicos e mapeie com a turma iniciativas de ativação desses espaços espalhadas por todo o mundo. Ao longo da etapa, os estudantes entrarão em contato com ações que inovaram espaços coletivos e também terão a oportunidade de imaginar possibilidades condizentes com sua realidade. Portanto, aproveite para ouvir as ideias que vierem dos jovens, pois elas alimentarão as próximas ações do projeto.

MODERNA

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: Como intervir e potencializar espaços públicos?

Perguntas complementares: Qual a importância do planejamento urbano? Como o planejamento e o urbanismo da cidade interferem na sua vida? Como criar cidades mais sustentáveis, humanas e seguras? Como as cidades favorecem que as pessoas se sintam seguras? Como as cidades podem promover mais encontros entre as pessoas? De que forma a mobilidade urbana ocorre em sua região?

Observe as imagens das páginas 154 e 155 com os estudantes e associe-as à pergunta disparadora da etapa. Converse com eles sobre o que ocorreu com o espaço retratado e, em seguida, estimule-os a falar sobre suas expectativas para essa etapa. Antes da leitura das páginas 154 e 155, questione-os sobre o termo *placemaking* – se eles o conhecem e quais significados imaginam que pode ter. Procure fazer uma exploração inicial do tema a fim de sensibilizar a turma. Aproveite o boxe *Isso pode ajudar* para estimular os jovens a pesquisar. As referências propostas nesse boxe visam ampliar, na turma, o repertório visual e de ações, que será útil na realização do produto final do projeto.

Após a leitura do texto, que pode ser individual ou coletiva (como for mais produtivo para a sua turma), apresente a próxima atividade (Pesquisa e apresentação) aos estudantes.

Atividade: Pesquisa e apresentação (página 156)

Inspire-se! Mapeando ações transformadoras

A ideia dessa atividade é instigar o interesse dos estudantes em relação às formas criativas de ativação do espaço público. Espera-se que eles tenham uma aula reservada para fazer a pesquisa (duas intervenções de transformação do espaço público) e que, na semana seguinte, apresentem os resultados obtidos para o restante da turma por meio de recursos digitais, tais como aplicativos de apresentação de *slides*. Caso sinta necessidade, você pode se preparar acessando o *site Placemaking* Brasil (Disponível em: <http://www.placemaking.org.br/home/>. Acesso em: 21 jan. 2020), no qual há um mapeamento de ações desse movimento pelo mundo. Em relação aos aplicativos para a elaboração da apresentação, há uma gama de opções gratuitas que pode ser utilizada tanto em celulares quanto *on-line*. Nesta página da *web* são indicadas algumas: <https://canaldoensino.com.br/blog/10-ferramentas-gratis-para-criar-apresentacoes>. Acesso em: 11 jan. 2020.

Lembre-se de propor o uso do Caderno de Projetos ao final de cada etapa deste projeto. Trata-se de uma ferramenta para organizar as ideias, registrar impressões, descrever processos. Além disso, ele fornece subsídios para o momento de autoavaliação dos estudantes.

ETAPA 2

Observar para agir (página 157)

Essa etapa do projeto também será, preferencialmente, conduzida pelo professor de Geografia com o acompanhamento do professor de Arte, pois nela será feita uma espécie de estudo do meio, metodologia interdisciplinar bastante usada nas Ciências Humanas e que possibilita investigar as relações entre as pessoas e o lugar onde elas vivem. O objetivo dessa etapa é propor aos estudantes a escolha do espaço público onde será realizado o mutirão previsto como produto final do projeto. Para começar a planejar as intervenções, eles precisarão observar o espaço, entrevistar as pessoas que passam pelo local ou dele se utilizam e tabular os dados recolhidos.

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: Como transformar um espaço público em um lugar afetivo?

Perguntas complementares: Quais são os seus sonhos de cidade? O que falta para agirmos? Como implementar pequenas ações? Que ações podem ser feitas na comunidade que favoreçam o encontro entre as pessoas? De que forma as pessoas da região veem o espaço público da nossa cidade? Qual espaço potencialmente poderia transformar-se em um lugar mais ativo? Qual a relação da população com esse espaço?

A imagem utilizada para abrir essa etapa é o registro de uma intervenção realizada em uma comunidade de São Paulo (capital), a comunidade de Santa Inês. Nessa ação, crianças foram convidadas a escrever, com giz de lousa, em uma madeira pintada, seus desejos sobre melhorias para o espaço da comunidade. O objetivo dessa segunda etapa do projeto é, a partir do conceito de *placemaking*, levar os estudantes a perceber a importância de ouvir e considerar a opinião das pessoas da comunidade de determinado espaço social antes de nele criar uma agenda de proposições.

Nesse sentido, buscou-se abordar tanto a noção de *placemaking* (criando espaços) como a diferenciação, proposta pela Geografia, entre espaço e lugar (vide citação do geógrafo Tim Cresswell, na página 157 do Livro do Estudante).

Aproveite a leitura da citação para problematizar a relação que os jovens têm com o espaço urbano da região em que vivem. Reflita com eles sobre os lugares de afeto, quais são, por quê etc. O quadro pode ser utilizado para listar livremente esses lugares, com os nomes desses locais

MODERNA

e das sensações que despertam em cada estudante. Por exemplo, pode haver lugares que inspiram medo, enquanto outros trazem boas recordações da infância. Essa conversa vai preparar a atividade coletiva proposta na sequência.

Atividade: Pesquisa de campo (página 159)

Ver e ouvir a comunidade

Nessa atividade, o professor de Geografia conduzirá a elaboração de um roteiro de entrevista baseado na metodologia interdisciplinar Estudo do meio, desenvolvida pela geógrafa brasileira Nídia Pontuschka. Para Pontuschka (e Eulina Lufti, coautora do artigo citado no Livro do Estudante), a entrevista é uma excelente ferramenta de conhecimento do outro, pois, além de constituir uma fonte histórica, permite a construção de conhecimentos sobre determinado lugar. Assim, partindo de entrevistas, a turma vai decidir em qual espaço fará a proposta de projeto de ativação do espaço público. O percurso está dividido nas seguintes fases:

1. Caminhada

A primeira etapa da atividade proposta é uma caminhada. Os estudantes sairão a campo em uma investigação sobre o espaço urbano do entorno da escola. Aproveite para estimulá-los a reparar os detalhes que passam despercebidos no dia a dia. Ao final, eles deverão ter anotado em seu Caderno de Projetos informações sobre os locais por onde passaram, que serão utilizadas na próxima etapa da atividade.

2. Eleição do espaço a ser transformado

Nessa etapa, estimule a turma a fazer um debate sobre as potencialidades observadas nos espaços. Peça aos jovens que argumentem, contra-argumentem e façam, por meio de uma votação democrática, a eleição do espaço que será alvo da intervenção. Pode-se utilizar também um sistema de votação baseado em um debate, no qual alguns estudantes sejam representantes de uma das sugestões e responsáveis por argumentar por que aquele seria o espaço público ideal para o projeto de mutirão da turma.

3. Criação do roteiro de entrevista

Auxilie os estudantes a formular as questões do roteiro. O professor de Língua Portuguesa poderá participar desta atividade para orientá-los a elaborar as perguntas.

Habilidade de Língua Portuguesa mobilizada nessa atividade:

(**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.

Não é necessário criar um questionário extenso, pois a finalidade das questões é, sobretudo, servir de base para o encontro com os entrevistados, que é, em geral, pouco previsível. As perguntas elencadas a seguir são apenas sugestões, e poderão ser discutidas, aprimoradas e, eventualmente, substituídas.

Sugestão de roteiro

1. Dados do entrevistado (nome, idade, local de moradia...).
2. Como usa esse espaço? Apenas passa por aqui ou o usa com alguma finalidade? Se houver finalidade, qual é ela?
3. Faz tempo que conhece esse espaço? Se sim, que recordações ele lhe traz? Ele melhorou ou piorou com o tempo, na sua opinião?
4. Que pontos positivos vê nele? E negativos?
5. Que potencialidades ele tem, isto é, ele poderia ser mais bem aproveitado? De que maneira?
6. Algum coletivo local (associação de moradores, por exemplo) já propôs melhorias ou fez sugestões para que esse espaço servisse melhor a quem o utiliza ou mesmo apenas passa por ele? Se sim, a que instituição, e o que aconteceu com essas iniciativas?
7. Há alguma pergunta importante que não fizemos e que, por isso, você não teve a oportunidade de expressar algo essencial a respeito de sua relação com esse espaço? Qual?

4. Entrevista

Nessa etapa da atividade, uma nova saída a campo será realizada, desta vez para entrevistar pessoas que transitam pelo espaço selecionado. Lembre os estudantes de ser cordiais e respeitosos nas suas abordagens. As respostas podem ser gravadas para que eles não percam tempo anotando-as. Depois, o professor de Língua Portuguesa pode auxiliá-los a organizar as respostas no papel.

5. Análise dos dados

Nessa etapa, peça aos estudantes que leiam para toda a turma as respostas dos entrevistados e faça uma síntese das ideias no quadro. Ao final, eles terão um mapa dos usos e desejos da comunidade para analisar. Estimule-os a discutir os resultados com respeito aos diferentes pontos de vista que surgirão.

ETAPA 3

Mobiliário urbano e ativação de lugares (página 160)

Essa etapa do projeto tem como objetivo a criação de um mobiliário urbano para compor o mutirão de

MODERNA

revitalização e ativação do espaço público que a turma elegeu. Os estudantes confeccionarão um móvel baseado na leitura da planta de uma cadeira desenvolvida pelo arquiteto e *designer* italiano Enzo Mari. Trata-se de um processo que exige bastante cuidado, tanto na etapa de compreensão das vistas ortográficas, quanto na elaboração do protótipo e, principalmente na sua finalização, momento em que os estudantes construirão as cadeiras, com madeiras, pregos e ferramentas em geral. Por isso, é importante que o professor de Matemática acompanhe a atividade sobre vistas ortográficas e cálculos e medidas. Caso haja algum estudante, familiar ou qualquer pessoa da comunidade escolar que trabalhe com marcenaria, seria uma ótima ideia convidá-lo para apresentar seu trabalho e o uso dos equipamentos e ferramentas.

Antes de iniciar, converse com a turma sobre o manuseio das ferramentas, pois elas podem causar acidentes, caso não sejam utilizadas adequadamente e com todos os cuidados necessários. Se os estudantes forem trabalhar com serra elétrica e parafusadeira, é imprescindível que leiam atentamente o manual de instruções e que sigam todas as recomendações de segurança. O uso de óculos de proteção, de máscaras e de protetores auriculares é muito importante. Oriente-os a não usar roupas largas demais, para que não corram o risco de que elas se enganchem na serra elétrica. Advirta os estudantes que tiverem cabelos compridos a mantê-los sempre presos durante a atividade.

É muito importante que os jovens se mantenham concentrados enquanto manuseiam as ferramentas. Como opção ao uso de serras elétricas, pode-se encomendar o corte das peças em uma marcenaria. Para o uso de serras elétricas o cuidado deve ser redobrado:

1. Assegure-se de que o interruptor está na posição desligada antes de colocá-la na tomada.
2. Mantenha braços e mãos fora da linha de corte.
3. Inspecione as lâminas e troque-as, caso haja rachaduras e defeitos.
4. Não force a serra.

Durante toda a etapa de uso desse material permaneça perto da turma e repasse todos os cuidados de segurança.

Nessa etapa, usando a metodologia DIY (*do it yourself* ou "faça você mesmo"), o estudante será encorajado a criar soluções de mobiliário urbano reutilizando madeiras descartadas em feiras, construções, marcenarias etc.

Perguntas mobilizadoras dessa etapa

Pergunta geral: Como a arquitetura e o *design* se relacionam com a vida cotidiana?

Perguntas complementares: Você já parou para refletir sobre a relação entre forma e função dos objetos que o cercam? Você sabe o que é *design*? De que forma podemos reutilizar recursos para construir novos objetos de uso público? Que tipo de objeto pode ser colocado no espaço público a fim de torná-lo mais vivo?

Resgate com os estudantes o que eles puderam notar em relação ao mobiliário urbano com base na observação do espaço público feito na etapa anterior. Além disso, se quiser, traga imagens dos espaços públicos mapeados para que a turma analise a relação entre a arquitetura e o *design* na cidade em que moram.

Uma das imagens presentes nessa etapa traz um *parklet* em Salvador, BA. Os *parklets* começaram a ganhar expressividade no Brasil em 2012 e propõem uma discussão sobre o uso da cidade. São estruturas construídas em vias públicas, de modo contíguo às calçadas (no lugar de vagas de carros), e que visam promover a interação social e a convivência entre as pessoas, valorizando a escala humana da região.

#E Eu Nisso Tudo? (página 160)

Converse com a turma sobre a importância do *design* e da arquitetura no nosso cotidiano partindo de exemplos da própria sala de aula. Questione os estudantes sobre as cadeiras, as janelas e outras características de construção do ambiente. Imaginem juntos, por exemplo, como seria se não houvesse lousa ou se a iluminação fosse diferente. Esse bate-papo servirá para introduzir a atividade dessa etapa.

Seria interessante complementar a discussão sobre objetos cotidianos e sua relação entre forma e função apresentando imagens de objetos feitos pela arquiteta grega Katerina Kamprani que evidenciam a importância do *design* nos objetos cotidianos. Uma amostra deles está disponível no *site* DW (disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/a-arte-de-inutilizar-objetos-do-cotidiano/av-50115451>; acesso em: 11 jan. 2020).

Explorando o assunto (página 162)

Enzo Mari: o *design* como utopia

A seção traz um pequeno texto introdutório à metodologia denominada "desenho próprio" do arquiteto e *designer* italiano Enzo Mari, inspirada na cultura do "faça você mesmo". Explore o texto com os estudantes e peça que analisem a fotografia que mostra um refugiado construindo uma cadeira projetada por Enzo Mari. Diga-lhes que, nessa etapa, eles aprenderão a fabricar uma igual. Em seguida, chame a atenção deles para o boxe *Isso pode ajudar* (p. 163), com dois exemplos de iniciativas que poderão inspirá-los para a atividade de revitalização de um espaço público a ser feita na Etapa 4.

#E Eu Nisso Tudo? (página 162)

Estimule os estudantes a pensar de que forma o *design* pode melhorar a qualidade de vida e a autoes-

MODERNA

tima das pessoas. Comente que os espaços físicos têm um papel importante em nossas emoções e satisfação. Peça aos jovens que apresentem exemplos de como um mobiliário no espaço público mudou a forma de as pessoas interagirem com o lugar.

Cidades felizes (página 163)

Combine com antecedência com o professor de Língua Inglesa que auxilie os estudantes a compreender o texto "The secrets of the world's happiest cities". Ele poderá fazê-lo durante as aulas de Inglês ou em parceria com o professor de Arte, em uma data combinada previamente.

Utilize técnicas de compreensão de leitura como:

- Observar pistas na estrutura do texto que possam levar a inferências: fotografias, títulos, subtítulos, números, tabelas, gráficos etc.
- Fazer uma leitura rápida em busca de informações sobre o tema.
- Ler de forma mais detalhada tentando encontrar termos cognatos e procurando traduzir o contexto das frases e não palavra por palavra.
- Caso haja perguntas relacionadas ao texto, leia-as antes para que você possa encontrar mais facilmente pistas das informações.

Habilidade de Linguagens mobilizada nessa atividade de Língua Inglesa:

(EM13LGG403) Fazer uso do inglês como língua do mundo global, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo.

Após a leitura, converse com a turma sobre o texto, fomentando o debate com base nas questões presentes no Livro do Estudante.

Conceitos e técnicas (página 165)

A seção traz como tema o desenho técnico. Convide o professor de Matemática para conduzir a atividade. Ela aborda conceitos como vistas ortográficas de um objeto tridimensional, entre outros, os quais servirão de subsídio para a compreensão do desenho projetado por Enzo Mari, que será utilizado na construção do mobiliário urbano.

Habilidade de Matemática e suas Tecnologias parcialmente mobilizada nessa atividade:

(EM13MAT201) Propor ou participar de ações adequadas às demandas da região, preferencialmente para sua comunidade, envolvendo medições e cálculos de perímetro, de área, de volume, de capacidade ou de massa.

Atividade: Marcenaria (página 167)

Protótipo da cadeira Sedia

Nessa atividade, os estudantes vão colocar a mão na massa. Antes da confecção da cadeira propriamente dita, eles farão um protótipo dela em papel de alta gramatura, como papel-cartão, cartolina dupla, papel paraná, papelão ou outro material disponível, adequado à finalidade. Para muitos deles será a primeira vez que manusearão ferramentas e, portanto, é fundamental que as orientações sejam bem compreendidas e que você esteja perto deles durante todo o processo. Para vários jovens, porém, a manipulação de ferramentas e a construção de objetos podem ser algo cotidiano. Inicie, então, a atividade promovendo uma discussão para descobrir se alguém já tem experiência com marcenaria, carpintaria ou outras técnicas de construção, para dar voz a esses saberes.

#E Eu Nisso Tudo? (página 168)

Na **atividade 2**, caso os estudantes tenham familiares que trabalhem com essas técnicas, aproveite a conversa para estimular a presença deles no mutirão, ressaltando a importância da participação da comunidade para garantir adesão afetiva e pertencimento ao projeto.

Construção da cadeira Sedia

Após terem feito o protótipo, certamente, os estudantes estarão mais familiarizados com as etapas da construção da cadeira. De qualquer forma, é fundamental repassar com os jovens o passo a passo disponível no Livro do Estudante e reforçar todas as instruções de segurança.

Leia com os estudantes o passo a passo da confecção da cadeira. Retome os cuidados e informações de segurança antes de iniciar a montagem.

Os estudantes deverão separar as madeiras correspondentes a cada parte (face) da cadeira. Eles deverão medir cada peça de acordo com a leitura da planta do arquiteto Enzo Mari e, apenas após estarem seguros de que têm as peças correspondentes a cada parte deverão cortá-las, usando o tipo de serra disponível na escola ou utilizando madeiras cortadas por um marceneiro.

Com as peças cortadas, é hora da montagem. Dependendo da espessura da madeira que vocês estiverem utilizando será preciso parafusar as partes e, nesse caso, a atenção deve ser redobrada, seguindo as orientações de segurança do fabricante e os cuidados apresentados neste Manual. Cuide para não haver dispersão durante essa etapa, a fim de evitar acidentes. Caso a madeira seja mais fina, é possível utilizar pregos e martelo - ainda assim, com muito cuidado.

No *link* indicado no boxe *Isso pode ajudar* (p. 168), os estudantes poderão conferir um passo a passo da construção de bancos usando paletes e madeiras de descarte de obras, por exemplo. Leia o texto com os estudantes, pois dessa leitura podem surgir novas ideias de projetos a serem executados posteriormente.

MODERNA

Atividade complementar

Pensamento computacional: algoritmo

Na atividade de **Construção da cadeira Sedia** (p. 168), você encontrará elementos para o desenvolvimento do pensamento computacional da turma. Caso julgue interessante, você poderá propor aos estudantes a construção de um algoritmo para organizar a realização da atividade.

Diga-lhes que, para descrever como montar a cadeira, eles deverão construir um **algoritmo**, que é uma descrição genérica dos passos a ser seguidos para a realização de uma tarefa. Antes disso, no entanto, eles deverão identificar as atividades que precisam ser realizadas para montar a cadeira.

Cada atividade deve ser claramente descrita, evidenciando: o que se deve fazer, o que é necessário para fazê-lo (materiais, ferramentas etc.) e qual o produto final da atividade.

Os materiais necessários são chamados de **entradas**, as ferramentas e mão de obra necessárias de **recursos compartilhados** (pois podem ser usados em diferentes tarefas) e o produto final de **saída** da atividade. Pode-se incluir na descrição uma estimativa de tempo, para que depois seja possível analisar o processo de produção da cadeira.

Ao identificar as atividades necessárias para realizar a tarefa, os estudantes estarão **decompondo** o problema em problemas menores.

Apresente à turma as seguintes informações:

Pregar os pés

Entradas: 2 peças E, 1 peça C, 6 pregos
Saída: peça da imagem 2
Objetivo: montar um lado da base da cadeira
Recursos compartilhados: 1 martelo e 1 pessoa
Como fazer: deve-se pregar duas peças E, perpendicularmente, em uma peça C, para montar um lado da base da cadeira. Cuide para que elas estejam retas e utilize três pregos para prender cada uma das peças E à peça C: fixe um no canto superior, outro na parte inferior e o terceiro no centro da intersecção entre as peças.
Tempo estimado: 10 min.

Pregar o suporte

Entradas: 2 peças da imagem 2, 2 peças D, 6 pregos, ângulo
Saída: peças da imagem 3
Objetivo: colocar o suporte do encosto nos lados da cadeira
Recursos compartilhados: 1 martelo e 1 pessoa
Como fazer: as peças D devem ser fixadas nas peças da imagem 2. No entanto, não devem ser colocadas perpendicularmente, mas ter uma leve inclinação, conforme o ângulo desejado (ângulo entre as peças D e E), e devem ser colocadas uma em cada lado, conforme a imagem 3.
Tempo estimado: 10 min.

Juntar os lados

Entradas: 2 peças da imagem 3, 3 peças B, 18 pregos
Saída: peça da imagem 6
Objetivo: juntar os lados da cadeira
Recursos compartilhados: 1 martelo e 1 pessoa
Como fazer: deve-se fixar as três peças B, que são a parte da frente e de trás do assento e o encosto da cadeira. Pregue primeiro a parte da frente (imagem 4), com o cuidado de deixar ambos os lados nivelados. A peça da parte de trás deve ser fixada 2,5 cm abaixo do assento da cadeira, conforme mostra a imagem 5. Depois, pregue o encosto (imagem 6).
Tempo estimado: 20 min.

Colocar o assento

Entradas: 1 peça da imagem 6 e 2 peças A, 12 pregos
Saída: peça da imagem 7
Objetivo: colocar o assento da cadeira
Recursos compartilhados: 1 martelo e 1 pessoa
Como fazer: pegue as duas peças A, relativas ao assento, e coloque-as cuidadosamente no lugar correto; depois pregue-as (imagem 7). Elas devem ficar levemente inclinadas. Pronto, sua cadeira Sedia está terminada e já pode ser usada!
Tempo estimado: 20 min.

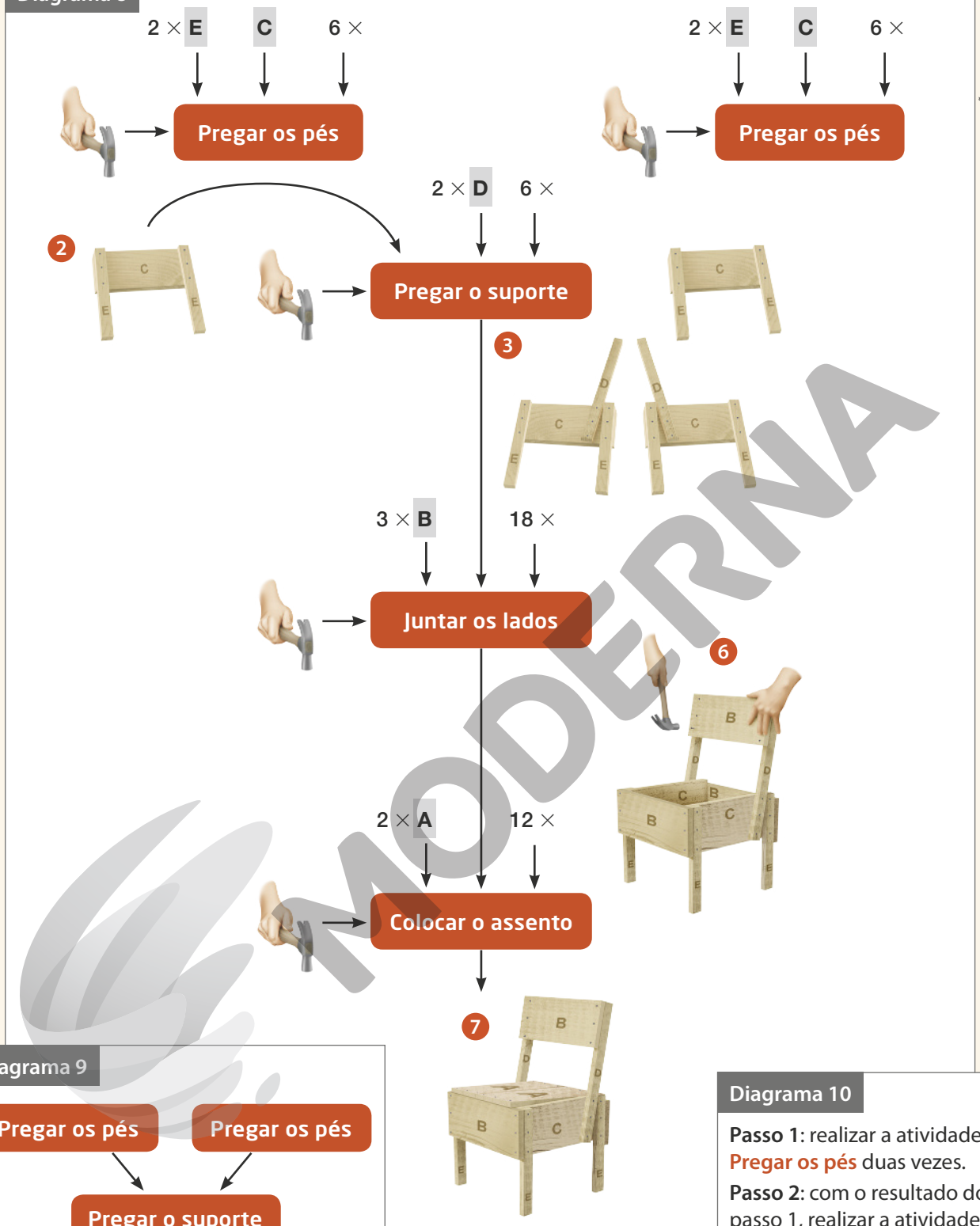
Peça aos estudantes, então, que, com base nelas, montem o plano de execução (algoritmo) da construção da cadeira, conectando as atividades. Cuide para que notem que algumas atividades podem ocorrer mais de uma vez.

Sugerimos que, ao passo a passo da montagem apresentado no Livro do Estudante, ilustrado com sete figuras, sejam acrescidos outros três passos, indicados na página ao lado. O diagrama 8 mostra uma descrição visual do algoritmo, incluindo as entradas e saídas de cada passo. Já os diagramas 9 e 10 mostram, respectivamente, uma descrição sem as entradas e saídas e o algoritmo em formato de texto.

Se possível, com o auxílio de um projetor, exiba-os à turma, para que ela possa analisar melhor o processo de construção da cadeira.

MODERNA

Diagrama 8



ILUSTRAÇÕES: CLAUDIO RIPINSKAS

Diagrama 9

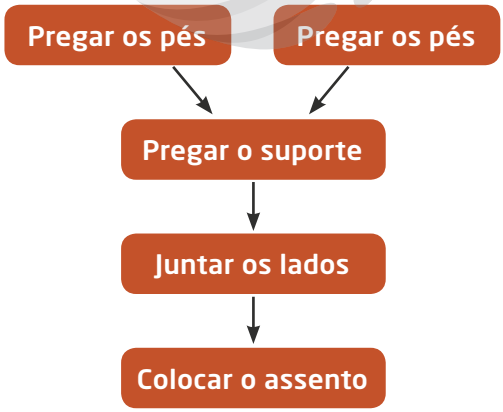


Diagrama 10

Passo 1: realizar a atividade **Pregar os pés** duas vezes.

Passo 2: com o resultado do passo 1, realizar a atividade **Pregar o suporte**.

Passo 3: com o resultado do passo 2, realizar a atividade **Juntar os lados**.

Passo 4: com o resultado do passo 3, realizar a atividade **Colocar o assento**.

MODERNA

Peça, então, que a turma analise o processo. Observando o diagrama da imagem 9, os estudantes notarão que quase todas as atividades precisam ser executadas sequencialmente, com exceção de pregar os pés, pois seria possível pregar simultaneamente os pés nos dois lados da cadeira caso houvesse dois martelos e duas pessoas à disposição.

Leve-os a deduzir que, com apenas um martelo, o tempo necessário para construir a cadeira é a soma dos tempos das atividades, 70 minutos, pois todas elas terão de ser executadas uma após a outra; e que, se houvesse mais recursos, seria possível diminuir o tempo para 60 minutos.

É importante que compreendam que fazer uma descrição algorítmica de um processo pode ajudá-los tanto a executar quanto a tomar decisões sobre os recursos necessários.

Outra oportunidade, dentro desse projeto, de desenvolver o pensamento computacional da turma pode ser encontrada na execução do mutirão (p. 172), uma das etapas do produto final.

É possível propor aos estudantes outra atividade complementar, desta vez de montagem do plano de execução do mutirão. Durante a idealização e preparação do mutirão (p. 172 e 173), eles poderão construir, em grupo, um algoritmo para a realização da atividade, seguindo as cinco etapas a seguir. Você poderá anotá-las na lousa ou imprimi-las para distribuí-las entre os grupos.

Etapa 1 – Decomposição

Definir as atividades necessárias para executar o projeto, identificando os recursos necessários para cada uma delas, seu objetivo, como executá-la e o tempo estimado para sua execução.

Etapa 2 – Montagem do plano

Usando as atividades definidas, montar um algoritmo para execução do projeto.

Etapa 3 – Análise do plano

Analisar o algoritmo gerado para verificar se as atividades estão claramente definidas, pois é essencial que o responsável por realizá-las saiba exatamente o que fazer. Conferir se algo está faltando, se todos os recursos necessários foram previstos e se o tempo de execução estimado é adequado. Em especial, é importante avaliar quantas pessoas participarão do mutirão, pois deve haver atividades para todas. Vale lembrar que atividades que requerem recursos compartilhados, como martelos, impõem limites de uso.

Etapa 4 – Revisão do plano

Dependendo dos resultados da Etapa 3, pode ser necessário rever o algoritmo. Nesse caso, deve-se refazer a análise depois da revisão até que o plano esteja de acordo com o esperado.

Etapa 5 – Distribuição da equipe

Alocar responsáveis e uma equipe de execução para cada atividade, e definir um coordenador-geral da execução. Isso é importante para que, no dia agendado, cada um saiba exatamente o que fazer. Os responsáveis selecionarão, auxiliarão e coordenarão os voluntários que trabalharão na atividade. Vale lembrar que será preciso dividir em grupos as pessoas da comunidade que se propuseram a ajudar. Ter uma ideia prévia de quantas pessoas participarão de cada processo será útil para a execução. Além disso, é importante saber quais são as capacidades e habilidades dos colaboradores da comunidade: há alguém com conhecimentos de marcenaria ou algum artista plástico, por exemplo? Como eles podem ajudar?

O professor de Língua Portuguesa poderá auxiliá-lo nessa atividade, em especial verificando a coerência e a exatidão do texto produzido pela turma. Diferentemente de uma redação, prosa ou poema, um algoritmo é um texto que deve ser extremamente preciso, não podendo dar margem a diferentes interpretações. É interessante, portanto, realizar uma análise crítica detalhada sobre cada palavra ou frase para identificar possíveis inconsistências ou ambiguidades.

ETAPA 4

Produto final – Revitalização do espaço público (página 171)

O produto final desse projeto é a concepção e realização de um mutirão no espaço escolhido na Etapa 2. Os professores que colaboraram no projeto podem auxiliar os estudantes na organização e concretização da ação, seja participando ativamente do evento, seja atuando como mediadores do trabalho que será feito, fundamentalmente, pelos estudantes. É importante lembrar que, por se tratar de um projeto coletivo, os estudantes deverão utilizar habilidades socioemocionais, dando opiniões, buscando a empatia, ouvindo e fazendo críticas construtivas.

Além disso, a coordenação e a direção da escola devem estar cientes do projeto, para que ele seja desenvolvido de acordo com os princípios da instituição. O envolvimento da direção é fundamental para unir a comunidade escolar em torno do projeto, bem como para auxiliar na divulgação do evento para os moradores próximos à escola.

MODERNA

Acompanhe todas as etapas de preparação do mutirão, garantindo que todos se sintam ouvidos e engajados na atividade.

No dia do evento, você e os demais professores que trabalharam no projeto podem se dividir para ajudar na organização do mutirão, e cada um pode cuidar de uma parte do trabalho.

Nessa etapa, os estudantes traçarão o plano de ação do mutirão que a turma irá fazer para ativar e revitalizar o espaço público que elegeram, levando em conta os usos e sugestões recolhidas nas entrevistas feitas na Etapa 2.

Perguntas mobilizadoras desta etapa

Pergunta geral: Como transformar um espaço?

Perguntas complementares: De que maneira envolver a comunidade nessa ação? Como fazer o mutirão ser um momento de encontro e de novas ideias? Como cuidar do lugar ativado? Como colocar em prática ações que transformem o espaço público? Como sustentar mudanças no espaço?

Ativando sonhos: um lugar para se cuidar (página 171)

O produto final do projeto é fruto de todo o processo de trabalho; assim, uma das formas de sensibilizar a turma para essa etapa é retomar oralmente com ela o que foi feito em cada uma das etapas. Uma vez feita essa retrospectiva, converse com os estudantes sobre o mutirão, ouça suas expectativas e acolha suas sugestões.

Em seguida, leia as questões do roteiro para a elaboração do mutirão proposta no Livro do Estudante (p. 172) e proponha que as decisões sejam tomadas coletivamente. Caso sinta necessidade de apresentar mais exemplos para a turma, leia este artigo:

- COURB Brasil. Três formas de ativar o espaço urbano: Jornada de Articulação COURB. *Arch Daily*, nov. 2019. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/928039/tres-formas-de-ativar-o-espaco-urbano-jornada-de-articulacao-courb>. Acesso em: 11 jan. 2020.

Idealização e preparação do mutirão (página 172)

Auxilie os estudantes na conversa com a direção e a coordenação escolar para acertar os detalhes do mutirão. Procure deixá-los tomar a frente das conversas e dos grupos de trabalho, ampliando assim a voz e a participação deles nessa etapa de planejamento.

Por mais que o projeto tenha um caráter de autogestão, é importante que, no dia do mutirão, você e os demais professores colaboradores fiquem atentos às necessidades do coletivo, auxiliando cada grupo na organização de suas atividades.

Pós-mutirão (página 173)

Ao final da atividade, assegure-se de que todos os materiais utilizados tenham sido recolhidos e organizados. Converse com os participantes do mutirão a fim de colher impressões que podem auxiliá-lo na condução da avaliação do projeto.

ETAPA 5

Avaliação e autoavaliação (página 174)

Esse projeto demandou diversos saberes e certamente apresentou desafios tanto para você quanto para a turma. Inicie a avaliação do processo propondo uma roda de conversa, para que todos possam compartilhar impressões, expectativas e aprendizados. Se você tiver registrado o mutirão e as etapas do projeto por meio de fotografias ou vídeos, esse é um ótimo momento para mostrar os registros aos estudantes. Depois, siga o roteiro de perguntas presente no Livro do Estudante para que todos possam se manifestar sobre cada questão. Aproveite as falas dos jovens para tecer comentários relativos aos objetivos do projeto e, se precisar, retome a tabela de competências e habilidades da BNCC, que estão nas páginas iniciais do material.

Depois desse momento de avaliação coletiva, proponha aos estudantes que peguem seus Cadernos de Projetos para refletir sobre sua participação no mutirão e nas demais etapas do trabalho desenvolvido. Peça que cada um responda às questões de autoavaliação que estão no Livro do Estudante (página 174) e, ao final, convide-os a compartilhar suas respostas, caso assim queiram. Depois disso, faça o fechamento desse projeto.

Caso queira saber mais sobre intervenções em espaços públicos, é possível encontrar muitos textos, vídeos e imagens na internet. Abaixo, sugerimos duas obras que podem auxiliá-lo:

- BARCELLOS, Vera Chaves. Arte pública: um conceito expandido. *In*: ALVES, José Francisco (Org.). *Experiências em arte pública:* memória e atualidade. Porto Alegre: Artfolio/Editora da Cidade, 2008. p. 62-69.

  Essa obra apresenta textos publicados como resultado do 16º Simpósio de Artes Plásticas: Experiências Atuais em Arte Pública.

- FONTES, Adriana Sansão. *Intervenções temporárias e marcas permanentes*: Apropriação, arte e festa na cidade contemporânea. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2013.

  Esse livro trata do desafio das cidades em estabelecer um modo mais amigável com as necessidades de seus habitantes.

MODERNA

- A BATATA Precisa de Você. Ocupe o Largo da Batata: como fazer ocupações regulares no espaço público. Disponível em: <http://largodabatata.com.br/wp-content/uploads/2015/07/publicacaoFINALagosto2015.pdf>. Acesso em: 29 out. 2019.

  O documento reúne linhas de ação para ocupações em espaços públicos, como a formação para a produção artístico-cultural, a comunicação, o desenvolvimento e a ocupação do espaço público pela população.

- ABRAMO, H. W. Considerações sobre a tematização social da juventude no Brasil. *In*: FÁVERO, O. *et al*. (org.). *Juventude e contemporaneidade*. Brasília: UNESCO; MEC, 2007. p. 73-90.

  O artigo apresenta uma reflexão histórica sobre políticas de educação no Brasil em diferentes níveis (municipal, estadual, federal) e organizações (governamentais e não governamentais), voltadas para as juventudes e os problemas que enfrentam. Analisa ainda como programas educacionais têm se desdobrado em projetos e problematiza o fato de haver pouco espaço de escuta e de protagonismo dos jovens, o que dificulta o entendimento mais adequado de suas necessidades, bem como o exercício de sua cidadania enquanto sujeitos de direito.

- ABRAMOVAY, M. (coord.). *Escolas inovadoras*: experiências bem-sucedidas em escolas públicas. Brasília: UNESCO: MEC, 2004.

  A obra aborda alguns projetos experimentais desenvolvidos em 14 escolas públicas espalhadas por diferentes regiões metropolitanas do país, em diferentes estados. Descreve como foram implementados, seus resultados e desdobramentos, sobretudo no combate à violência vivida nas comunidades onde as escolas estão inseridas e no desenvolvimento de uma cultura da paz. Observa-se, como característica para o sucesso das experiências, a qualidade da relação entre os professores, os diretores, os estudantes e a comunidade, incentivando a participação de todos e incorporando, nas práticas educativas, as culturas juvenis, no que se refere à manifestação de suas identidades e da construção autônoma e original de seus conhecimentos.

- ALANDETE, David. "O problema é que damos todo o poder para plataformas como Google e Facebook". *El País*, 20 jun. 2017. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/06/19/cultura/1497900552_320878.html>. Acesso em: 10 dez. 2019.

  Entrevista com Eli Pariser, autor do livro *O Filtro invisível* – o que a internet está escondendo de você (2011), em que comenta como as redes sociais expõem opiniões problemáticas e alienam os usuários, ao mesmo tempo em que podem ser utilizadas como ferramenta de organização política.

- ALVES, Waldon Volpiceli. *Uma breve história das crises econômicas*. Porto Alegre: Revolução eBook, 2015.

  Breve resumo e análise das crises econômicas ao longo da história, iniciando-se em 1294, com a crise financeira na Inglaterra, até a crise da dívida soberana europeia, nos dias atuais.

- ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. São Paulo: Editora LTC, 1981.

  Nessa obra, o sociológico analisa as mudanças diacrônicas do conceito de infância, em que essa fase foi sendo recebendo mais ou menos atenção de acordo com os contextos sociais, políticos e culturais de cada época.

- ASSESSORIA DE IMPRENSA DA FEA. FEA ajuda a criar novo Critério Brasil de Classificação Econômica. *USP on-line*, 7 jan. 2015. Disponível em: <https://www5.usp.br/77674/fea-ajuda-a-criar-novo-criterio-brasil-de-classificacao-economica/>. Acesso em: 8 jan. 2020.

  Matéria sobre a nova estratificação social brasileira, desenvolvida a partir de critérios como fatores geográficos e influência da composição familiar.

- BARROS, Carlos Juliano. Algoritmos das redes sociais promovem preconceito e desigualdade, diz matemática de Harvard. *BBC Brasil*, 24 dez. 2017. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-42398331>. Acesso em: 10 dez. 2019.

  Entrevista com a matemática estadunidense Cathy O'Neil sobre o uso dos algoritmos e dados de usuários. Comenta a interferência da tecnologia nas relações de trabalho, a difusão de *fake news* e a importância da checagem dos fatos.

MODERNA

- BENOIT, Hector; ANTUNES, Jadir. *O problema da crise capitalista em O capital de Marx*. Jundiaí: Paco Editorial, 2016.

  O livro trata da crise capitalista como força motriz de dois movimentos: a reorganização do sistema ou sua superação. Analisa também as implicações da teoria do valor marxista e da exploração do trabalho, assim como a crise da superprodução das mercadorias.

- BERTHOLD, Margot. *História mundial do teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

  A obra apresenta desde o teatro primitivo islâmico e das civilizações indo-pacíficas até o teatro na contemporaneidade. Une análise histórica, do espetáculo, estética e tendências e correntes artísticas na criação cênica.

- BITTENCOURT, Fábio. Reforma trabalhista fez a informalidade aumentar. *A Tarde*, 26 maio 2019. Disponível em: <https://atarde.uol.com.br/imoveis/noticias/2062533-reforma-trabalhista-fez-a-informalidade-aumentar>. Acesso em: 8 jan. 2020.

  A matéria analisa as alterações na reforma trabalhista e a flexibilização da legislação que ignorou questões como insalubridade dos ambientes laborativos e novas relações de trabalho.

- BOAL, Augusto. *Estética do oprimido*. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.

  Nesse livro, Boal exprime as bases estéticas, políticas, éticas e afetivas do Teatro do Oprimido. O espaço e a linguagem teatral são positivamente instrumentalizados como forma de luta política.

- BOAL, Augusto. *Hamlet e o filho do padeiro* - memórias imaginadas. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

  Autobiografia do dramaturgo Augusto Boal, narra sua trajetória desde a infância aos estudos no exterior, sua experiência no Teatro de Arena e o desenvolvimento de sua Estética do Oprimido, envolvendo memorialística, política e criação.

- BOAL, Augusto. *Jogos para atores e não-atores*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

  Apresenta técnicas teatrais desenvolvidas por Augusto Boal, focando a participação do espectador na encenação, principalmente no que se refere a situações de opressão e de formação política.

- BOAL, Augusto. *O arco-íris do desejo*. São Paulo: Civilização Brasileira, 1996.

  A obra reavalia a prática do Teatro do Oprimido, com uma proposta mais subjetiva. Aqui, o indivíduo é incentivado a refletir e se concentrar em solucionar suas opressões internas. Essa teoria foi pioneira no uso de teatro como terapia.

- BOAL, Augusto. *Teatro do oprimido e outras poéticas políticas*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

  Obra mais conhecida de Boal, em que analisa momentos fundamentais do teatro ocidental, de Aristóteles a Brecht. Aprofunda os fundamentos do Teatro do Oprimido e suas experiências concretas de teatro popular, que culminaram, entre outros elementos, na criação da figura do coringa.

- BOUFLEUR, Rodrigo Naumann. *Fundamentos da gambiarra*: a improvisação utilitária contemporânea e seu contexto socioeconômico. São Paulo: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, 2013. Tese de Doutorado em História e Fundamentos da Arquitetura e do Urbanismo. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16133/tde-02072013-134355/pt-br.php>. Acesso em: 9 jan. 2020.

  Essa tese se concentra na improvisação de objetos industrializados com fins utilitários, as chamadas "gambiarras". Esses objetos subvertem a lógica de produção e de *design* normativos, priorizando a criatividade humana e a prática social da arte por meio da desmitificação de um consumo passivo.

- BRASIL. CNE/CEB (Conselho Nacional de Educação/Câmara de Educação Básica). Resolução Nº 7, de 14 de dezembro de 2010. *Diário Oficial da União*, Brasília, 15 de dezembro de 2010, Seção 1, p. 34. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB0201.pdf>. Acesso em: 12 abr. 2018.

  Fixa Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos.

MODERNA

- BRASIL. Ministério da Economia. Secretaria de Trabalho. *Economia solidária*. Disponível em: <http://trabalho.gov.br/trabalhador-economia-solidaria>. Acesso em: 28 nov. 2019.

  Verbete sobre "Economia solidária" presente no *site* da Secretaria de Trabalho, pertencente ao Ministério da Economia. No *site*, é possível pesquisar mais sobre o tema e conhecer algumas iniciativas governamentais relacionadas a ele.

- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018.

  Homologada em 2017, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é o documento que indica quais são os conhecimentos essenciais aos quais todos os estudantes brasileiros devem ter acesso ao longo da Educação Básica. Deve ser obrigatoriamente utilizada para a elaboração de currículos das redes públicas e privadas, urbanas e rurais, que deverão contextualizar localmente os conhecimentos indicados por ela e, de modo autônomo, decidir sobre abordagens e metodologias de ensino, bem como avaliações.

- BRASIL. Ministério da Educação. *Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica*. Brasília: MEC, 2013.

  Atualizada em 2013 para incorporar novas diretrizes e a Base Nacional Comum Curricular, as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) para a Educação Básica são normas obrigatórias – discutidas, concebidas e fixadas pelo Conselho Nacional de Educação (CNE) –, que orientam o planejamento curricular e as propostas pedagógicas das escolas e dos sistemas de ensino. As Diretrizes e a BNCC são documentos orientadores, obrigatórios e complementares, uma vez que as Diretrizes estruturam orientações e o documento da BNCC indica e detalha os conhecimentos (conteúdos, competências e habilidades).

- BRASIL. Ministério da Educação. *Temas Contemporâneos Transversais na BNCC* – Contexto Histórico e Pressupostos Pedagógicos. Brasília: MEC, 2019.

  O documento faz uma retrospectiva histórica sobre o conceito de transversalidade e seus temas em documentos oficiais como os Parâmetros Curriculares Nacionais, por exemplo. Contextualiza a importância da atualização do conceito, indicando a ampliação dos temas na BNCC em face dos desafios impostos pela sociedade contemporânea.

- BROOK, Peter. *A porta aberta*. São Paulo: Civilização Brasileira, 1999.

  Relato do artista sobre seu processo criativo; apresenta como escolhe as peças que vai dirigir, como dirige seus atores e o que busca obter por meio do teatro para melhor representar, enfim, a vida.

- BUCK INSTITUTE FOR EDUCATION. *Aprendizagem baseada em projetos*: guia para professores de Ensino Fundamental e Médio. Porto Alegre: Artmed, 2008.

  Apresenta os princípios e as características da abordagem baseada em projetos (*Project-based learning*) e oferece aos professores orientações práticas de como planejá-los, organizá-los e implementá-los de modo que seus resultados sejam aplicados ao cotidiano dos estudantes. A abordagem segue uma perspectiva de aprendizagem ativa, retomando os estudos do educador estadunidense John Dewey, que indica formas mais participativas dos estudantes na construção dos conhecimentos. Indica ainda a importância dessa construção a partir da investigação e da análise de situações-problema que façam parte da realidade dos estudantes e que sejam significativas para eles.

- CALDAS, Maria das Graças Conde. Ética e cidadania na formação do jornalista. *In*: *Comunicação e Sociedade* – Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social. São Paulo, v. 77, n. 44, p. 85-101, 2005. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/CSO/article/view/3942/3425>. Acesso em: 9 jan. 2020.

  O artigo propõe a análise do papel do comunicador na sociedade a partir de sua formação, que deve priorizar a ética, a moral e os valores, repensando a produção das notícias e orientando-a para a formação cidadã.

- CATANI, Afrânio Mendes. *O que é capitalismo*. São Paulo: Brasiliense, 2017. Edição *e-book*.

  Discute, de modo claro e didático, o que é capitalismo a partir das obras de Karl Marx e Max Weber, e outros estudos recentes. Mostra as contradições da evolução capitalista no Brasil até os dias atuais.

- CHANG, Ha-Joon. *Economia: modo de usar*: Um guia básico dos principais conceitos econômicos. São Paulo: Portfolio-Penguin, 2015.

  O autor apresenta, de forma aprofundada e de fácil compreensão, um manual de como a economia global funciona. Partindo de diferentes teorias econômicas, como a clássica e a keynesiana, analisa o mundo globalizado e cada vez mais interconectado, é um guia sobre fundamentos econômicos.

MODERNA

- CIAVATTA, M. A formação integrada: a escola e o trabalho como lugares de memória e de identidade. *In*: FRIGOTTO, G.; CIAVATTA, M.; RAMOS, M. N. (org.). *Ensino Médio integrado*: concepção e contradições. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

  Nesse artigo, a autora faz uma reflexão sobre o conceito de formação integrada ao pensar a educação de jovens no Ensino Médio. Justifica o conceito com base na perspectiva da valorização de uma formação geral e humanista articulada à formação profissionalizante, entendendo o conceito de trabalho como processo educativo e como atividade intelectual, e não simplesmente como uma profissão.

- COLETIVO ESTOPÔ BALAIO. Disponível em: <http://coletivoestopobalaio.com.br>. Acesso em: 16 dez. 2019.

  Site do coletivo de teatro Estopô Balaio, cuja formação é de migrantes de diversas partes do país. Uma de suas preocupações é a observação da metrópole voltando sua atenção para a periferia e suas problemáticas.

- COLETIVO PORO. Disponível em: <https://poro.redezero.org/>. Acesso em: 16 dez. 2019.

  Site do coletivo Poro, que trabalha com intervenções artísticas e poéticas buscando alterar a visão da vida acelerada nos grandes centros urbanos. Propõe a modificação afetiva dos espaços para descontruir a perspectiva ameaçadora das metrópoles.

- COSTA, A. C. G.; VIEIRA, M. A. *Protagonismo Juvenil*: adolescência, educação e participação democrática. São Paulo: FTD, 2006.

  Nessa obra, os autores analisam conceitos como juventude, protagonismo e desenvolvimento social para refletir sobre práticas educacionais inovadoras que possam colocar os jovens como centro da experiência escolar. Para isso, utilizam relatos e depoimentos de jovens que viveram experiências de trabalho com diferentes projetos e práticas pedagógicas inovadoras. Destacam a importância da criação de espaços de diálogo franco entre jovens e adultos, sem os quais é impossível fazer com que eles desenvolvam potenciais como criatividade, responsabilidade e autonomia.

- COSTA, Fernando Nogueira da. Bolhas ideológicas ou câmaras de eco. *Jornal GGN*, 17 out. 2018. Disponível em: <https://jornalggn.com.br/eleicoes/bolhas-ideologicas-ou-camaras-de-eco-por-fernando-nogueira-da-costa/>. Acesso em: 10 dez. 2019.

  O jornalista explica como as bolhas ideológicas são perigosas para o exercício democrático, ressaltando, entre outros elementos, o uso de *fake news* sem preocupação com a verdade e a produção discursiva que exclui pensamentos divergentes.

- COURTNEY, Richard. *Jogo, teatro e pensamento* – as bases intelectuais do teatro na educação. São Paulo: Perspectiva, 2003.

  O autor analisa a utilização do teatro no contexto escolar, que utiliza métodos de abordagem teatral como forma de conhecer e perpassar os conhecimentos de diversas disciplinas escolares.

- DICIONÁRIO FINANCEIRO. O que é especulação financeira? Disponível em: <https://www.dicionariofinanceiro.com/especulacao-financeira/>. Acesso em: 8 jan. 2020.

  Dicionário *on-line* de termos e fenômenos do universo financeiro.

- DINIZ, Lilia. O jornalismo diante das novas mídias. *Revista Fórum*, 23 jun. 2011. Disponível em: <https://revistaforum.com.br/blogs/convergenciamidiatica/o-jornalismo-diante-das-novas-midias/>. Acesso em: 10 dez. 2019.

  A jornalista analisa a convivência de meios tradicionais de comunicação e a publicação em meio digital, debatendo a crise da imprensa e a credibilidade da verdade.

- DW. A arte de inutilizar objetos do cotidiano. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/a-arte-de-inutilizar-objetos-do-cotidiano/av-50115451>. Acesso em: 9 jan. 2020.

  Notícia sobre o projeto "The Uncomfortable" (em português, o desconfortável), da arquiteta e *designer* Katerina Kamprani, por meio do qual ela reinventa objetos do cotidiano tornando-os inúteis e, ao mesmo tempo, incríveis.

- ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br>. Acesso em: 9 jan. 2019.

  É uma obra de referência virtual que reúne informações sobre artes visuais, literatura, teatro, cinema, dança e música produzidos no Brasil.

MODERNA

- ESTEBAN, M. T. (org.). *Avaliação*: uma prática em busca de novos sentidos. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

  A reflexão sobre diferentes dimensões da avaliação em uma perspectiva recontextualizada do conceito é o tema central dessa obra. Parte-se do pressuposto de que todo o ato de avaliar inclui tensões envolvidas nas relações entre os sujeitos e as práticas sociais nas quais estão inseridos, e advoga em favor de processos avaliativos que entendam a avaliação não como exclusão social, mas como ferramenta de ação e planejamento educacional, com o objetivo de qualificar o processo de aprendizagem e garantir que ela aconteça para todos.

- FARIA, João Roberto (dir.). *História do Teatro Brasileiro Vol. 2*. São Paulo: Perspectiva: Edições SESCSP, 2013, p. 446-457.

  A obra oferece um panorama do teatro brasileiro desde sua fundação – o teatro jesuíta, escassamente documentado – até a contemporaneidade – a experimentação, o improviso, a participação do público.

- FEA-USP. O que é economia? Disponível em: <https://www.fea.usp.br/economia/graduacao/o-que-e-economia>. Acesso em: 8 jan. 2020.

  Site da graduação em Economia da Faculdade de Economia e Administração da USP; explica brevemente o que é essa ciência e cada uma de suas áreas.

- FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

  A obra detalha aspectos fundamentais do texto cinematográfico, da ideia inicial ao texto finalizado. Guia de criação e desenvolvimento de personagens, situações dramáticas e cenas, apresenta elementos basilares da construção de uma boa narrativa.

- FREITAS, Maria Isabel Castreghini. Da cartografia analógica à neocartografia: nossos mapas nunca mais serão os mesmos? *In*: *Revista do Departamento de Geografia*. São Paulo, Volume especial Cartogeo, 2003. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/rdg/article/view/85547>. Acesso em: 9 jan. 2020.

  O artigo trata da cartografia apoiada nas tecnologias, considerando a utilização de novos mecanismos, como o georreferenciamento e a visualização em tempo real de imagens de satélite.

- GRAEBER, David. *O mito do escambo*. Disponível em: <we.riseup.net/subta/mitodoescambo>. Acesso em: 6 dez. 2019.

  O autor discute a surgimento do dinheiro questionando seu surgimento por meio da economia de troca e de escambo, baseando-se em estudos arqueológicos e antropológicos.

- GUEDES, J. D.; SOUZA, A. S.; SIDRIM, F. M. L.; LIMA, Q. F. O. Pedagogia de Projetos: uma ferramenta para a aprendizagem. *Id on Line*: Revista Multidisciplinar e de Psicologia, v. 10, n. 33, p. 237-256, jan. 2017. Supl. 2. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/650/916>. Acesso em: 11 dez. 2019.

  Nesse artigo, os autores introduzem a pedagogia de projetos a partir da problematização do conceito e de como o termo tem sido usado equivocadamente por professores para descrever outras práticas que não condizem com o conceito proposto por educadores como Hernández e Dewey. Nesse sentido, indica como condição essencial para o trabalho com projetos que educadores retomem o conceito, entendam seus princípios e pensem projetos como uma forma de fazer os estudantes desenvolverem fazeres cada vez mais complexos, com mais autonomia, participação ativa e engajamento social. Articula a pedagogia de projetos com princípios construtivistas de aprendizagem e insere a mediação do professor como central para o desenvolvimento das competências e habilidades dos estudantes.

- GUINSBURG, Jacob; FARIA, João Roberto; LIMA, Mariângela Alves de (eds.). *Dicionário do teatro brasileiro*: temas, formas e conceitos. São Paulo: Perspectiva, 2008.

  Essa obra não apenas traz termos técnicos do teatro, como analisa temas, formas e conceitos que abrangem o fazer teatral brasileiro, da perspectiva dramatúrgica e cênica.

- HEEMANN, Jeniffer; SANTIAGO, Paola Cayubi. *Guia do espaço público*: para inspirar e transpirar. Disponível em: <http://www.placemaking.org.br/home/wp-content/uploads/2015/03/Guia-do-Espa%C3%A7o-P%C3%BAblico1.pdf>. Acesso em: 29 out. 2019.

  O material aborda o conceito e a prática do *placemaking*, cujo objetivo é ajudar cidadãos, órgãos públicos e empresas etc. a construir melhores espaços públicos nas cidades brasileiras.

MODERNA

- HERNÁNDEZ, F. *Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

  Nessa obra, o autor discute as relações entre cultura visual e educação, discorrendo sobre os saberes dos professores a partir de sua ação prática. Problematiza o papel de pouca relevância que a Arte, como disciplina escolar, têm tido nas últimas décadas e reflete sobre como é possível motivar e estimular a paixão por aprender. Em tempos de cultura digital, em que a imagem, o visual, está cada vez mais mesclado e hibridizado com diferentes linguagens, pensar produtos culturais e espaços de consumo relacionados às diferentes artes se torna importante em função de seus consumidores em potencial. Do ponto de vista educacional, o autor argumenta que é preciso avançar na compreensão dos estudantes de meros consumidores de imagens para produtores de linguagens que consigam utilizar, cada vez mais e melhor, diferentes possibilidades técnicas de expressão e comunicação visual por meio de novas tecnologias.

- HERNÁNDEZ, F.; VENTURA, M. *A organização do currículo por projetos de trabalho*: o conhecimento é um caleidoscópio. Porto Alegre: Artmed, 1998.

  Nessa obra clássica sobre a pedagogia de projetos de trabalho e inovação curricular, os autores descrevem a assessoria que realizaram em uma escola na Espanha, cujos professores tinham dúvidas se os estudantes estavam conseguindo aprender. Os pesquisadores acompanharam o trabalho na escola por cinco anos, propondo e experimentando uma nova organização curricular em projetos de trabalho e chegaram à conclusão de que propiciava melhor aprendizagem para todos os estudantes, porque partia de temáticas de interesse dos estudantes e de suas potencialidades. Há, além da descrição detalhada do processo, a reflexão sobre a importância do trabalho coletivo da gestão escolar e dos professores envolvidos.

- HOBSON, John Atkinson. *A Evolução do capitalismo moderno*: um estudo da produção mecanizada. São Paulo: Nova Cultural, 1985.

  Análise do sistema capitalista da era primitiva ao final do século XIX nos Estados Unidos. Para o autor, o excesso do crédito acarreta subconsumo e subprodução.

- JR. *Women are heroes*. Nova York: Harry N. Abrams, 2012.

  O artista plástico JR viajou por Serra Leoa, Libéria, Sudão, Quênia, Brasil, Índia e Camboja e estudou mulheres dessas regiões para criar suas obras de arte. As fotografias nessa publicação são registros de suas obras reproduzidas em espaços de conflito, para criar o contraste entre beleza e violência nesses espaços.

- KESSLER, G. Collaborative Language Learning in Co-Constructed Participatory Culture. *CALICO Journal*, San Marcos (TX), v. 30, n. 3, p. 307-322, 2013.

  O artigo apresenta considerações sobre a natureza participativa e colaborativa da comunicação humana em diferentes linguagens, e elabora ideias para um modelo pedagógico que estimule estratégias de aprendizagem de línguas/linguagens tendo como objetivo a construção da autonomia nesse processo. Leva em consideração as características da cultura participativa e colaborativa nas práticas sociais em meio digital, o que impacta nossos modos de estar e agir no mundo, bem como o modo como co-construímos realidades. Oferece ainda sugestões práticas para implementar o que seria fundamental para práticas pedagógicas de sucesso na escola: que ofereçam oportunidades aos estudantes para, assim como já fazem fora da escola, colaborar e construir comunidades de aprendizagem, bem como aprimorar suas habilidades de comunicação e interação humana.

- KOUDELA, Ingrid Dormien; ALMEIDA JÚNIOR, José Simões de (org.). *Léxico da pedagogia do teatro*. São Paulo: Perspectiva/SP Escola de Teatro, 2015.

  A obra apresenta verbetes sobre teatro e disciplinas limítrofes a esse fazer, como a pedagogia. Serve como uma obra de consulta e referência aos mais diversos tipos de interessados no tema, permitindo tanto uma leitura pontual quanto em rede.

- KOUDELA, Ingrid Dormien; SANTANA, Arão Paranaguá de. Abordagens metodológicas do teatro na educação. *In*: *Ciências Humanas em Revista*. São Luís, v. 3, n. 2, dez. 2005. P. 145-154.

  O artigo contém uma análise dos conceitos, práticas e tendências preponderantes do teatro na educação, consubstanciada em uma reflexão sobre os seus fundamentos e em articulação com a história e estética do teatro, considerando-se a realidade brasileira como objeto do estudo.

- KURLANSKY, Mark. *Sal, uma história do mundo*. São Paulo: Senac, 2004.

  A obra aborda a importância do sal na história da humanidade e a função desempenhada por essa mercadoria em diferentes civilizações.

MODERNA

- LEE, Kai-Fu. *Inteligência artificial*. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2019.

  Neste livro, o autor explica como a inteligência artificial (IA) já está alterando nossas vidas e as mudanças esperadas para o futuro. São abordadas também as influências da IA no mundo do trabalho, em uma perspectiva otimista, de quem acredita que a tecnologia pode ser uma aliada na resolução de grandes problemas sociais, como a miséria e a desigualdade.

- LEITE, L. H. A. Pedagogia de Projetos: intervenção no presente. *Presença Pedagógica*, Belo Horizonte: Dimensão, v. 2, n. 8, p. 24-33, mar./abr. 1996.

  Nesse artigo, a autora discute, a partir da análise de depoimentos de estudantes sobre o cotidiano da sala de aula, a necessidade de ressignificar o espaço escolar com seus tempos, rituais, rotinas e processos, para que de fato forme cidadãos participativos e atuantes. Aponta para a pedagogia de projetos como uma possibilidade real de inserir os estudantes em experiências significativas mais aproximadas aos seus contextos de vida, e que pode acolher de modo mais coerente a diversidade dos estudantes, respeitando suas histórias culturais e seus saberes. Apresenta uma síntese dos princípios essenciais dessa pedagogia e de suas fases, em oposição a uma visão de aprendizagem escolar mais fragmentada e que fragiliza a possibilidade de articular conhecimentos de modo mais globalizante.

- LEITE, L. H. A.; MENDEZ, V. Os Projetos de Trabalho: um espaço para viver a diversidade e a democracia na escola. *Revista de Educação*, Porto Alegre: Projeto, ano 3, n. 4, p. 25-29, jan./jun. 2000.

  Nesse artigo, as autoras apresentam diferentes questionamentos sobre o desenvolvimento de projetos de trabalho na escola, principalmente no que diz respeito à escolha dos temas, à organização e ao sequenciamento de atividades, ao gerenciamento dos grupos de trabalho e ao diálogo para a tomada de decisões pactuadas com os estudantes. O processo, segundo as autoras, é um exercício de democracia e respeito à diversidade, uma vez que encoraja a participação e a escuta de todos, assim como a possibilidade de conhecer pontos de vista diferentes sobre os temas trabalhados, estimulando o desenvolvimento da empatia.

- LUCK, H. *Metodologia de projetos*: uma ferramenta de planejamento e gestão. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

  A obra apresenta orientações práticas, com exemplos contextualizados, para apoiar o trabalho de professores, coordenadores pedagógicos e diretores na implementação de projetos de trabalho. Descreve formas de organização, planejamento, acompanhamento de aprendizagens e procedimentos e possibilidades de avaliação do trabalho.

- LUCK, H. *Pedagogia interdisciplinar*: fundamentos teórico-metodológicos. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

  Apresenta fundamentos para a compreensão do conceito de interdisciplinaridade, refletindo sobre sua complexidade, tanto em relação aos conteúdos disciplinares e sua articulação como em relação às habilidades e aos procedimentos envolvidos nessa perspectiva. Aborda também a importância da articulação em rede de diferentes saberes (atitudinais, procedimentais) cada vez mais complexos e que, por isso, sempre revelam novas possibilidades de articulação e produção de conhecimentos, permitindo novas conexões interdisciplinares.

- MAIAKÓVSKI, Vladimir. *Poemas*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

  Os textos deste volume apresentam as principais características que consagraram o vanguardista Maiakóvski, como o uso sistemático da linguagem coloquial e experiências radicais de poesia visual.

- MARI, Enzo. *Autoproggetazione?* Mantova: Edizioni Corraini, 2002.

  Nesse livro, o autor reúne projetos de móveis fáceis de montar usando apenas tábuas e pregos. Com isso, pretende aguçar o olhar crítico dos leitores para a produção atual e provocar uma mudança de mentalidade em relação ao modo como olhamos os objetos e os ambientes.

- MARX, Karl. *O Capital*: crítica da economia política. São Paulo: Boitempo, 2011.

  Nesse clássico das Ciências Sociais, Marx expõe o que é considerada uma das mais profundas investigações sobre o modo de produção capitalista, suas relações de produção e circulação e o impacto desse sistema nas relações de trabalho.

MODERNA

- MONTEIRO, Carla Sales. Cartografia, arte e visões de mundo na reprodução do "mapa invertido da América do Sul". *In*: *Espaço e Cultura*. UERJ, Rio de Janeiro, n. 39, p. 157-174, jan.-jun. 2016.

  No artigo, a autora investiga o contexto da produção desse mapa artístico e os motivos da permanência de sua expressividade artística e discursiva.

- MORIN, E. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. São Paulo: Cortez; Brasília: UNESCO, 2000.

  Nessa obra clássica, o filósofo Edgar Morin apresenta sua reflexão sobre quais seriam, para ele, os saberes necessários para a educação das crianças e jovens que viverão no século XXI, a saber: o educar para o conhecimento que é relevante e na perspectiva da complexidade diante da sociedade da informação na qual vivemos e dos desafios a serem enfrentados; o educar para um mundo de incertezas e da possibilidade do erro; o educar para a compreensão do outro e para a empatia; o educar para a compreensão de nossa identidade como seres humanos; o educar para a consciência da vida planetária e o cuidado socioambiental; o educar para atitudes e valores éticos, solidários e para a democracia; e o educar para uma antropoética, ou seja, para compreender a ética do gênero humano e o respeito e o apreço pela diversidade de povos e culturas.

- NAVARRO Vicente. Welfare e" keynesianismo militarista" na era Reagan. *Lua Nova: Revista de Cultura e Política,* n. 24, p. 189-210, set. 1991. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-64451991000200010&script=sci_arttext&tlng=es>. Acesso em: 9 jan. 2020.

  Nesse artigo, o autor formula uma explicação diferente para a denominada "crise do *welfare state* (estado de bem-estar social)", com foco no aspecto econômico da questão.

- NOGUEIRA, N. R. *Pedagogia dos projetos*: uma jornada interdisciplinar rumo ao desenvolvimento das múltiplas inteligências. São Paulo: Érica, 2001.

  Com base nas recentes teorias que abordam o conceito de inteligências múltiplas, a obra apresenta como projetos de trabalho devem proporcionar aos estudantes o desenvolvimento de sua integralidade como ser humano, do ponto de vista cognitivo, social, afetivo e emocional. Enfatiza a importância de oferecer aos estudantes diferentes estímulos, em diversas situações pedagógicas que devem articular competências e habilidades de várias áreas do conhecimento, em uma perspectiva interdisciplinar. Destaca, ainda, a necessidade de articulação dos projetos com novas tecnologias para produção de conhecimento e aprendizagem.

- NOVAES, Regina; VANNUCHI, Paulo (org.). *Juventude e sociedade*: trabalho, educação, cultura e participação. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2007.

  Este livro é composto pela reunião de artigos voltados à compreensão de temas que dizem respeito à juventude brasileira, tais como educação, trabalho, família, direitos humanos, violência e ecologia.

- OLIVEIRA, L. M.; VENTURA, P. C. S. A prática da aprendizagem por projetos em três óticas distintas. *Educação e Tecnologia*, Belo Horizonte, v. 10, n. 2, p. 22-28, jul./dez. 2005. Disponível em: <http://www.nacional.edu.br/grupodeestudos/docs/artigo_pedagogia_projetos_1.pdf>. Acesso em: 11 dez. 2019.

  Nesse artigo, os autores articulam três dimensões importantes para o trabalho com projetos: a dimensão do conhecimento e o valor atribuído a ele, a dimensão do sujeito, que constrói conhecimentos de modo situado a partir de saberes e experiências prévias, e a dimensão do professor, que orienta e media o processo de ensino-aprendizagem. Para fazer essa articulação, os autores descrevem experiências escolares que utilizam a pedagogia de projetos e evidenciam, na descrição e na análise, como ela permite criar ambientes de aprendizagem "mais prazerosos, produtivos, envolventes" para os estudantes, o que propicia uma formação mais cidadã. Aborda ainda outros princípios dessa pedagogia, como o papel dos estudantes como protagonistas no processo de construção do conhecimento, o papel do professor como pesquisador e aprendiz e a relevância da participação da família na formação dos estudantes.

- ONU BRASIL. Com evolução tecnológica, 65% das crianças terão empregos que ainda não existem, diz CEPAL. *ONU Brasil*, 18 jul. 2018. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/com-evolucao-tecnologica-65-das-criancas-terao-empregos-que-ainda-nao-existem-diz-cepal/>. Acesso em: 8 jan. 2020.

  Notícia sobre debate promovido pela ONU em Nova York com representantes de todas as regiões do mundo sobre tecnologia e desenvolvimento sustentável, em julho de 2018. Na ocasião, a chefe da Comissão Econômica para a América Latina e Caribe (CEPAL-ONU), Alicia Bárcena, defendeu políticas educacionais capazes de acompanhar a revolução digital em curso na atualidade.

MODERNA

- PARISER, Eli. *O filtro invisível*: o que a internet está escondendo de você. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

  Nesse livro, Eli Pariser faz um alerta para o que chama de "bolha de filtros", que nada mais é do que o efeito dos algoritmos que personalizam os resultados de buscas na internet. O autor mostra os riscos de vivermos confinados em um universo pessoal de informações e explica o que tanto os usuários quanto as empresas podem fazer para tornar a internet mais democrática.

- PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana da. (org.) *Pistas do método da cartografia*: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2009.

  O livro reúne artigos de diversos especialistas em Psicologia sobre metodologias de pesquisa. Estimulados por uma insatisfação com relação às metodologias empregadas nas pesquisas da área de saúde mental, os pesquisadores desenvolveram um "método cartográfico" de análise, inspirados no conceito de cartografia elaborado por Deleuze e Guattari na obra *Mil Platôs*.

- PAVIS, Patrice. *Dicionário da performance e do teatro contemporâneo*. São Paulo: Perspectiva, 2017.

  Em forma de verbetes, o livro reúne todos os movimentos e experiências contemporâneas conhecidos ligados à arte da encenação e da performance.

- PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

  O livro reúne 560 verbetes traduzidos por professores e pesquisadores desse campo artístico. Neles são discutidas questões de dramaturgia, encenação, estética, semiologia e antropologia da arte dramática.

- PAZ, Octavio. *O labirinto da solidão*. São Paulo: Cosac & Naify, 2015.

  Lançada em 1950, a obra traz um vasto painel histórico e psicológico do México e é uma leitura essencial para se compreender o caráter único da cultura mexicana.

- PLACEMAKING BRASIL. Disponível em: <http://www.placemaking.org.br/>. Acesso em: 8 jan. 2020.

  Portal da Comunidade Brasileira de *Placemakers*, no qual é possível conferir as principais ações e eventos do movimento no Brasil.

- PRADO, M. E. B. B. Pedagogia de projetos: fundamentos e implicações. *In*: ALMEIDA, M. E. B.; MORAN, J. M. (org.). *Integração das tecnologias na educação*. Brasília: Ministério da Educação: SEED, 2005. p. 12-17. Disponível em: <http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo_4_projetos/conteudo/unidade_1/Eixo1-Texto18.pdf>. Acesso em: 22 out. 2020.

  Nesse artigo, a autora faz uma retrospectiva histórica do conceito de projetos, destacando dele, no âmbito educacional e pedagógico, três aspectos centrais: as possibilidades de desenvolvimento dos estudantes, as dinâmicas sociais do contexto escolar no qual o professor atua e as possibilidades (e restrições) que podem ter na mediação pedagógica. Enfatiza ainda que se trata de uma grande mudança de compreensão do que seja o processo de ensino-aprendizagem por parte dos professores, além de repensar a função da escola. Para isso, é fundamental entender a complexidade do contexto escolar e da sala de aula, o que envolve repensar os papéis que exercem os professores e os estudantes, para que esses últimos aprendam fazendo, aplicando conceitos, demonstrando e exercitando habilidades a partir de questões problematizadoras. Tais questões devem demandar dos estudantes ações como a investigação, a seleção de informações relevantes, a articulação entre conhecimentos, o confronto de ideias e a tomada de decisões em conjunto, o que promove o desenvolvimento de competências interpessoais.

- RAITZ, T. R.; PETTERS, L. C. F. Novos desafios dos jovens na atualidade: trabalho, educação e família. *Psicol. Soc.*, Florianópolis, v. 20, n. 3, p. 408-416, dez. 2008.

  Nesse artigo, as autoras refletem sobre as grandes questões que envolvem a vida dos jovens na atualidade, principalmente no que diz respeito ao trabalho. Apresentam dados de uma pesquisa desenvolvida com estudantes do Ensino Médio no interior de Santa Catarina, que teve como objetivo mapear o que pensam os estudantes sobre a articulação entre trabalho, educação e família, e que evidenciou estratégias usadas por esses jovens para uma nova ética do trabalho na atualidade. Por meio de entrevistas e questionários, foi possível analisar a situação de educação e de trabalho dos estudantes e, como resultado, as autoras indicam a necessidade de recriar propostas pedagógicas a partir de políticas públicas específicas para o Ensino Médio, e que focalizem as condições dos jovens e o mercado de trabalho na contemporaneidade.

MODERNA

- ROLDÃO, M. C.; FERRO, N. O que é avaliar? Reconstrução de práticas e concepções de avaliação. *Estudos em Avaliação Educacional*, São Paulo, v. 26, n. 63, set./dez. 2015.

  Nesse artigo, os autores fazem uma análise do conceito de avaliação, enfatizando sua importância na organização curricular, uma vez que o processo monitora, qualifica e julga as aprendizagens desenvolvidas pelos estudantes. Problematiza uma visão de avaliação reducionista que ainda persiste em muitas práticas pedagógicas, e que cria um descompasso entre ritmos de aprendizagem dos estudantes e tempos de aprendizagem de determinados saberes, principalmente os procedimentais e os atitudinais. Nesse sentido, propõem um reexame do conceito, inserindo-o como um aspecto central para a formação continuada de professores que precisam desenvolver novas formas e novos critérios para acompanhar as aprendizagens e avaliar o rendimento dos estudantes.

- SANDRONI, Paulo. *O que é mais-valia*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1982.

  Partindo do conceito de economia criado por Marx, Paulo Sandroni fornece ao leitor um panorama dos diversos graus de exploração da força de trabalho e explica as noções de capital, lucro, acumulação e salário de forma extremamente clara, mas nunca simplista, guiado pela seguinte pergunta: quando a mais-valia vai acabar?

- SANDRONI, Paulo (org.). *Novíssimo dicionário de Economia*. São Paulo: Editora Best Seller, 1999.

  Esta edição contém cerca de 1500 verbetes novos, relacionados com as mudanças na economia brasileira depois do Plano Real, com as consequências do processo de globalização, as crises do Sudeste Asiático, os ataques especulativos, as análises do risco e da incerteza, o nascimento do Euro, biografias de economistas nacionais e estrangeiros e, também, com a formação histórica, econômica e financeira do Brasil.

- SANTOS, Milton. *Espaço e método*. São Paulo: Edusp, 2014.

  Nestes ensaios redigidos na década de 1980, Milton Santos reflete sobre as ferramentas teórico-metodológicas necessárias para interpretar criticamente o mundo através do espaço e sua dinâmica.

- SCHNAIDERMAN, Boris. *A poética de Maiakóvski através de sua prosa*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

  O livro é fruto da tese de doutoramento de seu autor (desenvolvida junto à Universidade de São Paulo (USP) e constitui um dos estudos nacionais mais sólidos sobre a obra de Maiakóvski e suas concepções estéticas.

- SILVEIRA, Daniel; ALVARENGA, Darlan. Trabalhador sem carteira ganha 44% menos que empregado formal, aponta IBGE. *G1*, 23 fev. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/noticia/trabalhador-sem-carteira-ganha-44-menos-que-empregado-formal-aponta-ibge.ghtml>. Acesso em: 8 jan. 2020.

  Matéria sobre o rendimento dos diversos tipos de trabalhadores no contexto brasileiro.

- SINGER, Paul. *Economia solidária versus Economia capitalista*. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/se/v16n1-2/v16n1-2a05.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2019.

  Nesse artigo, o autor analisa as diferenças entre a economia solidária e a economia capitalista, e sua leitura pode servir como uma boa introdução ao tema da economia solidária.

- SINGER, Paul. *Introdução à economia solidária*. Brasília: Fundação Perseu Abramo, 1996.

  Nesse livro, o professor e economista Paul Singer mostra que, para que as sociedades alcancem maior igualdade entre seus membros, é preciso que a economia seja solidária e não competitiva.

- SOUL URBANISMO. *O que é parklet?* Soul Urbanismo, 18 jul. 2015. Disponível em: <http://soulurbanismo.com.br/o-que-e-parklet-2/>. Acesso em: 8 jan. 2020.

  Artigo sobre os *parklets*, locais de convivência instalados em vias públicas que se popularizaram no Brasil a partir de 2012.

- SOUZA, A. L. S.; CORTI, A. P.; MENDONÇA, M. *Letramentos no Ensino Médio*. São Paulo: Parábola, 2012.

  Nessa obra, as autoras descrevem o conceito de letramento na contemporaneidade, definindo-o como um "conjunto de práticas sociais diversificadas, ligadas à cultura escrita." Fazem um apanhado dos diferentes gêneros e práticas dentro da cultura escrita que circulam dentro e fora da escola, cujo processo de aprendizagem precisa levar em conta a reflexão sobre os espaços de circulação desses gêneros e

MODERNA

seus modos de produção. No Ensino Médio, defendem a importância de inserir gêneros – digitais, por exemplo – cada vez mais significativos para as culturas juvenis e suas necessidades sociais de interação e comunicação.

- SOUZA, Felipe. 'É como usar drogas': por que as pessoas acreditam e compartilham notícias falsas? *BBC News Brasil*, 26 out. 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-45767478>. Acesso em: 10 dez. 2019.

  Matéria que investiga as causas de propagação das *fake news*.

- SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

  Nesse livro, a autora defende a ideia de que todas as pessoas são capazes de atuar e enfatiza a importância da experiência criativa proporcionada pela improvisação.

- THOMAS, Derek. *Placemaking*: a urban design methodology. New York: Routledge Taylor and Francis, 2016.

  O livro enfatiza a importância de se levar em conta a experiência do usuário para um melhor planejamento socioespacial.

- TRAKTO. Como montar *slides*: passo a passo definitivo. *Blog Trakto*, 27 set. 2017. Disponível em: <https://blog.trakto.io/como-montar-slides-de-apresentacao/>. Acesso em: 20 jan. 2020.

  Artigo que apresenta um guia completo sobre apresentações de *slides*.

- UMBRELLA Sky Project. Via Estação Conhecimento – UFSC, 16 mar. 2017. Disponível em: <https://via.ufsc.br/umbrella-sky-project/>. Acesso em: 22 out. 2020.

  Texto informativo elaborado por uma equipe de pesquisadores da Universidade Federal de Santa Catarina a respeito de um projeto de intervenção urbana com guarda-chuvas realizado no município português de Águeda. O texto acompanha um vídeo promocional do projeto em português de Portugal.

- UN NEWS CENTRE. Nearly two-thirds of global workforce in the 'informal' economy – UN study. *United Nations*, 30 Apr. 2018. Disponível em: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/blog/2018/04/nearly-two-thirds-of-global-workforce-in-the-informal-economy-un-study/>. Acesso em: 8 jan. 2020.

  Notícia da ONU sobre o aumento da força de trabalho informal no mundo.

- UNISOL BRASIL. Campanha mundial incentiva jovens a empreender cooperativamente. *Unisol Brasil*, 5 abr. 2020. Disponível em: <http://www.unisolbrasil.org.br/campanha-mundial-incentiva-jovens-a-empreender-cooperativamente/>. Acesso em: 28 nov. 2019.

  Matéria sobre uma campanha que visa incentivar os jovens a empreender cooperativamente.

- WILSON, George. Iniciativa promove sistema informativo para linhas de ônibus em Juazeiro por meio de adesivos. *Badalo*, 2 jul. 2019. Disponível em: <https://badalo.com.br/featured/iniciativa-promove-sistema-informativo-para-linhas-de-onibus-em-juazeiro-por-meio-de-adesivos>. Acesso em: 30 out. 2019.

  Matéria sobre uma intervenção realizada na cidade de Juazeiro do Norte (CE) através de adesivos colados em postes, para que os passageiros pudessem se informar sobre as linhas de ônibus e colaborar uns com os outros.

- WORLD ECONOMIC FORUM. *The Future of Jobs Report 2018*. Disponível em: <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2018>. Acesso em: 8 jan. 2020.

  O Relatório Futuro dos Trabalhos visa fornecer informações sobre a magnitude relativa das tendências relativas ao mundo do trabalho por setor e geografia e sobre o horizonte de tempo esperado para que seu impacto seja sentido nas funções, níveis e habilidades de emprego.

MODERNA

Diego Moschkovich

Mestre em Letras pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo.
Bacharel em Artes Cênicas pelo Instituto Estatal Russo de Artes Performativas, São Petersburgo, Rússia
(revalidado pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro: Bacharelado em Atuação Cênica).
Diretor de teatro, tradutor, pesquisador em Artes Cênicas. Professor.

Felipe Pagliato

Licenciado em Educação Artística (Música) pela Faculdade Santa Marcelina.
Instrumentista e compositor. Professor.

Kelly Sabino

Mestra em Educação (Área de concentração: Educação – Opção: Filosofia da Educação)
pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo.
Licenciada em Educação Artística (Artes Plásticas)
pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.
Professora e coordenadora de Arte na rede pública de ensino.

Luiz Pimentel

Mestre em Educação (Área de concentração: Educação – Opção: Filosofia da Educação)
pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Bacharel em Artes Cênicas
pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.
Ator, dramaturgo, pesquisador em Artes Cênicas. Professor.

MODERNA EM PROJETOS:

Linguagens e suas Tecnologias

PROJETOS INTEGRADORES

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

MODERNA

1ª edição

São Paulo, 2020

MODERNA

Coordenação geral: Maria do Carmo Fernandes Branco
Edição executiva: Olivia Neto
Edição de texto: Lygia Roncel, Lucia Leal, Maria Cecília Almeida
Assistência editorial: Beatriz Hrycylo, Mariana Almeida
Gerência de *design* e produção gráfica: Everson de Paula
Coordenação de produção: Patricia Costa
Gerência de planejamento editorial: Maria de Lourdes Rodrigues
Coordenação de *design* e projetos visuais: Marta Cerqueira Leite
Projeto gráfico: APIS design integrado, Douglas Rodrigues José
Capa: Megalo Design, Bruno Tonel
Elementos gráficos sobre *smartphone*: PixPower/Shutterstock; figura humana: Dean Drobot/Shutterstock, F8 studio/Shutterstock; imagem de *smartphone*: SpicyTruffel/Shutterstock.
Coordenação de arte: Aderson Oliveira
Edição de arte: Mayra França
Editoração eletrônica: Teclas Editorial
Ilustração de ícones: Milton Rodrigues Alves
Coordenação de revisão: Camila Christi Gazzani
Revisão: Ana Maria Marson, Elza Doring, Lilian Xavier, Luciane Gomide, Sirlene Prignolato
Coordenação de pesquisa iconográfica: Sônia Oddi
Pesquisa iconográfica: Fabiana Nogueira, Tempo Composto, Geórgia Bedrosian
Suporte administrativo editorial: Flávia Bosqueiro
Coordenação de *bureau*: Rubens M. Rodrigues
Tratamento de imagens: Ademir Baptista, Joel Aparecido, Luiz Carlos Costa, Marina M. Buzzinaro
Pré-impressão: Alexandre Petreca, Everton L. de Oliveira, Marcio H. Kamoto, Vitória Sousa
Coordenação de produção industrial: Wendell Monteiro
Impressão e acabamento:

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

Moderna em projetos : linguagens e suas tecnologias / Diego Moschkovich ... [et al.]. — 1. ed. — São Paulo : Moderna, 2020.

Outros autores: Felipe Pagliato, Kelly Sabino, Luiz Pimentel.
Projetos integradores.
Bibliografia.

1. Linguagens e suas tecnologias (Ensino médio)
I. Moschkovich, Diego. II. Pagliato, Felipe.
III. Sabino, Kelly. IV. Pimentel, Luiz.

20-32816 CDD-373.19

Índices para catálogo sistemático:
1. Ensino integrado : Livro-texto : Ensino médio
373.19

Maria Alice Ferreira - Bibliotecária - CRB-8/7964

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.
Todos os direitos reservados

EDITORA MODERNA LTDA.
Rua Padre Adelino, 758 - Belenzinho
São Paulo - SP - Brasil - CEP 03303-904
Vendas e Atendimento: Tel. (0_ _11) 2602-5510
Fax (0_ _11) 2790-1501
www.moderna.com.br
2020
Impresso no Brasil

1 3 5 7 9 10 8 6 4 2

MODERNA

APRESENTAÇÃO

Caro estudante,

Este livro acompanhará seu aprendizado ao longo de todo o Ensino Médio. Os conhecimentos adquiridos nos anos anteriores de estudo serão agora aprofundados e você começará, aos poucos, a se preparar para a vida profissional e/ou acadêmica. Nesse sentido, os projetos deste livro buscam apresentar temas e atividades alinhados com assuntos de grande importância no mundo contemporâneo, a fim de que você esteja preparado para enfrentar desafios que irão aparecer em seu percurso profissional.

Você já parou para pensar em que consiste um projeto integrador? Nós, seres humanos, projetamos o tempo todo: nossos sonhos, nossas vontades e nossas ideias. E nos dias de hoje é muito comum que também o mundo do trabalho funcione por projetos. Por isso, os projetos apresentados neste livro buscam relacionar-se à realidade e ao cotidiano, mobilizando conhecimentos de diversas áreas para sua realização.

Pensamos e produzimos esta obra a partir de uma ideia muito simples: a de que a melhor forma de aprender é fazer. Assim, criamos seis projetos interdisciplinares que, apoiados primordialmente nas competências e habilidades da área de Linguagens e suas Tecnologias, podem ser expandidos também para outras áreas do conhecimento. Todos os projetos deste livro contêm produtos finais ligados à área de Linguagens e produtos intermediários que articulam, a cada etapa, os conhecimentos necessários à realização do produto final correspondente.

Providencie um caderno para registrar suas anotações ao longo das atividades. Ele será o seu **Caderno de Projetos**, o seu diário de bordo: anote nele reflexões, debates, imagens, enfim, tudo o que considerar importante. Desse modo você terá registrados, de forma pessoal, os processos criativos envolvidos na execução dos projetos.

Ao produzir este livro, temos ainda outro objetivo em mente: o de que você, estudante, seja cada vez mais protagonista do seu processo de aprendizagem e atue com autonomia ao trilhar os caminhos propostos em cada um dos projetos. Nesta etapa final do ciclo escolar, você deve estar ciente dos processos educativos em que está inserido e deve também emitir de modo cada vez mais consciente suas opiniões, escolhas, propostas e objetivos.

Esperamos que você goste e mãos à obra!

Um abraço,
Os autores.

MODERNA

SUMÁRIO

PROJETO 1 QUANDO A ARTE TRANSFORMA O ESPAÇO 6

Como mapear e transformar um espaço?

ETAPA 1 Muitas formas de mapear **10**

Explorando o assunto: Com base em quais perspectivas mapeamos? **12**
ATIVIDADE: Pesquisa de campo **14**
Conceitos e técnicas: Paisagem sonora **18**
ATIVIDADE: Mapeamento afetivo do espaço **20**

ETAPA 2 A arte intervindo nos espaços do mundo **21**

Os rios invisíveis da metrópole **22**
ATIVIDADE: Pesquisa, artigo de opinião e *podcast* **25**

ETAPA 3 Produto final: Intervenção artística **27**

Conceitos e técnicas: Guia prático de como fazer uma intervenção artística **28**
ATIVIDADE: Intervenções poéticas **30**

ETAPA 4 Avaliação e autoavaliação **31**

PROJETO 2 AS JUVENTUDES E SUAS VOZES 32

O que são e o que podem as juventudes?

ETAPA 1 Que jovem sou eu? **36**

O que é ser jovem? **37**
Como eu me represento? **41**
Explorando o assunto: Van Gogh no espelho **42**
ATIVIDADE: Pesquisa e produção de autorretrato **43**

ETAPA 2 Como eu me expresso? **44**

O que é e o que pode a poesia? **46**
Explorando o assunto: Futurismo, modernismo e poesia negra: a revolução dos jovens também na poesia **47**
Slam: palavra pé na porta **49**
ATIVIDADE: Pesquisa (*slams*) **50**
Rap, a palavra cantada **50**
ATIVIDADE: Pesquisa (*rap*) **51**
ATIVIDADE: Sarau **52**

ETAPA 3 O que se entende por juventude? **53**

Quais documentos definem o conceito de juventude no Brasil e no mundo? **54**
ATIVIDADE: Seminário e debate **54**
ATIVIDADE: Declaração dos Direitos das Juventudes **59**

ETAPA 4 Produto final: Mostra Escola Aberta para as Juventudes **60**

Idealização e preparação do evento **61**
Preparação das apresentações dos integrantes da turma **62**
Realização da Mostra e relação com o público **62**

ETAPA 5 Avaliação e autoavaliação **63**

PROJETO 3 ÉTICA NA PRODUÇÃO E CIRCULAÇÃO DE INFORMAÇÕES 64

Como produzir conteúdo crítico no ambiente virtual?

ETAPA 1 Por uma ética da informação **68**

Circulação da informação: *fake*, verdade e ética no mundo virtual **68**
Como identificar e combater *fake news*? **71**
ATIVIDADE: Pesquisa de campo para a criação de tutorial **72**
O mundo virtual pode ser um potente espaço de conhecimento e troca **73**
ATIVIDADE: Planejamento (produção de canal) **74**

ETAPA 2 Roteiro: passo a passo **76**

Entrevista **76**
Animação em *stop motion* para discutir problemas **77**
Vlog **78**
Oficina de roteiro **79**
Conceitos e técnicas: Roteiro **80**
ATIVIDADE: Escrita de roteiro **83**

ETAPA 3 Luz, câmera, ação! **84**

Ensaiando **85**
Gravando **85**

ETAPA 4 As cenas viram filmes **90**

Organização de arquivos **90**
Técnicas de edição de vídeo e áudio **90**
Softwares e aplicativos sugeridos para a edição **91**
Legendagem e janela de Libras: garantindo a acessibilidade **92**

ETAPA 5 Produto final: Hora de lançar o canal! **93**

Plano de divulgação **93**
ATIVIDADE: Divulgação (canal de vídeo) **94**

ETAPA 6 Avaliação e autoavaliação **95**

MODERNA

PROJETO 4 **TEATRO COMO ESPAÇO DE MEDIAÇÃO DE CONFLITOS** 96

Quais ferramentas artísticas podem nos auxiliar na mediação de conflitos?

ETAPA 1 A técnica teatral na mediação..... **100**

Uma poética da autonomia: o sistema teatral político de Augusto Boal **100**

O teatro-fórum como modo de expor e mediar situações conflituosas **101**

Relato de experiência de teatro-fórum **104**

Explorando o assunto: Jana Sanskriti: o maior grupo de Teatro do Oprimido do mundo está na Índia **105**

ATIVIDADE: Pesquisa (situações de conflito) **107**

ETAPA 2 Em cena..... **108**

Relato de experiência de teatro-fórum **108**

Conceitos e técnicas: Como fazer um espetáculo de teatro? **110**

Quando e por que improvisamos? **114**

ATIVIDADE: Improvisação **117**

ETAPA 3 Produto final: Temporada de apresentações **118**

Entrar "em cartaz" com um espetáculo **118**

ETAPA 4 Avaliação e autoavaliação **121**

PROJETO 5 **O JOVEM NO MUNDO DO TRABALHO** 122

Como imagino minha vida profissional?

ETAPA 1 Economia e trabalho na atualidade..... **126**

Como funciona a economia em nossa sociedade? **126**

Como as novas tecnologias influenciam o trabalho? **128**

ATIVIDADE: Debate (trabalho formal e informal) **133**

ETAPA 2 Uma outra economia à vista..... **134**

O escambo e o surgimento da moeda **134**

Explorando o assunto: A evolução do dinheiro **136**

Trocas nos dias de hoje? **138**

Explorando o assunto: O que é cooperativismo? **139**

Novos tempos, novas moedas **140**

ATIVIDADE: Feira de trocas **141**

Economia solidária pelo mundo **142**

ATIVIDADE: Entrevista e *podcast* **143**

ETAPA 3 Produto final: Jornada Jovem de Trabalho e Economia..... **146**

Elaborando a jornada **146**

Jornada Jovem de Trabalho e Economia **148**

ETAPA 4 Avaliação e autoavaliação **149**

PROJETO 6 **COMO TRANSFORMAR UM ESPAÇO EM UM LUGAR?** 150

Como a arquitetura e o *design* influenciam no espaço público?

ETAPA 1 *Placemaking*: construindo lugares. **154**

ATIVIDADE: Pesquisa e apresentação (*placemaking*) **156**

ETAPA 2 Observar para agir..... **157**

ATIVIDADE: Pesquisa de campo (utilização de espaços públicos) **159**

ETAPA 3 Mobiliário urbano e ativação de lugares **160**

Explorando o assunto: Enzo Mari: o *design* como utopia **162**

Conceitos e técnicas: Projetar e construir: desenho projetivo **165**

ATIVIDADE: Marcenaria **167**

ETAPA 4 Produto final: Revitalização do espaço público **171**

Ativando sonhos: um lugar para se cuidar **171**

Idealização e preparação do mutirão **172**

Realizar o mutirão **173**

Pós-mutirão **173**

ETAPA 5 Avaliação e autoavaliação **174**

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 175

MODERNA

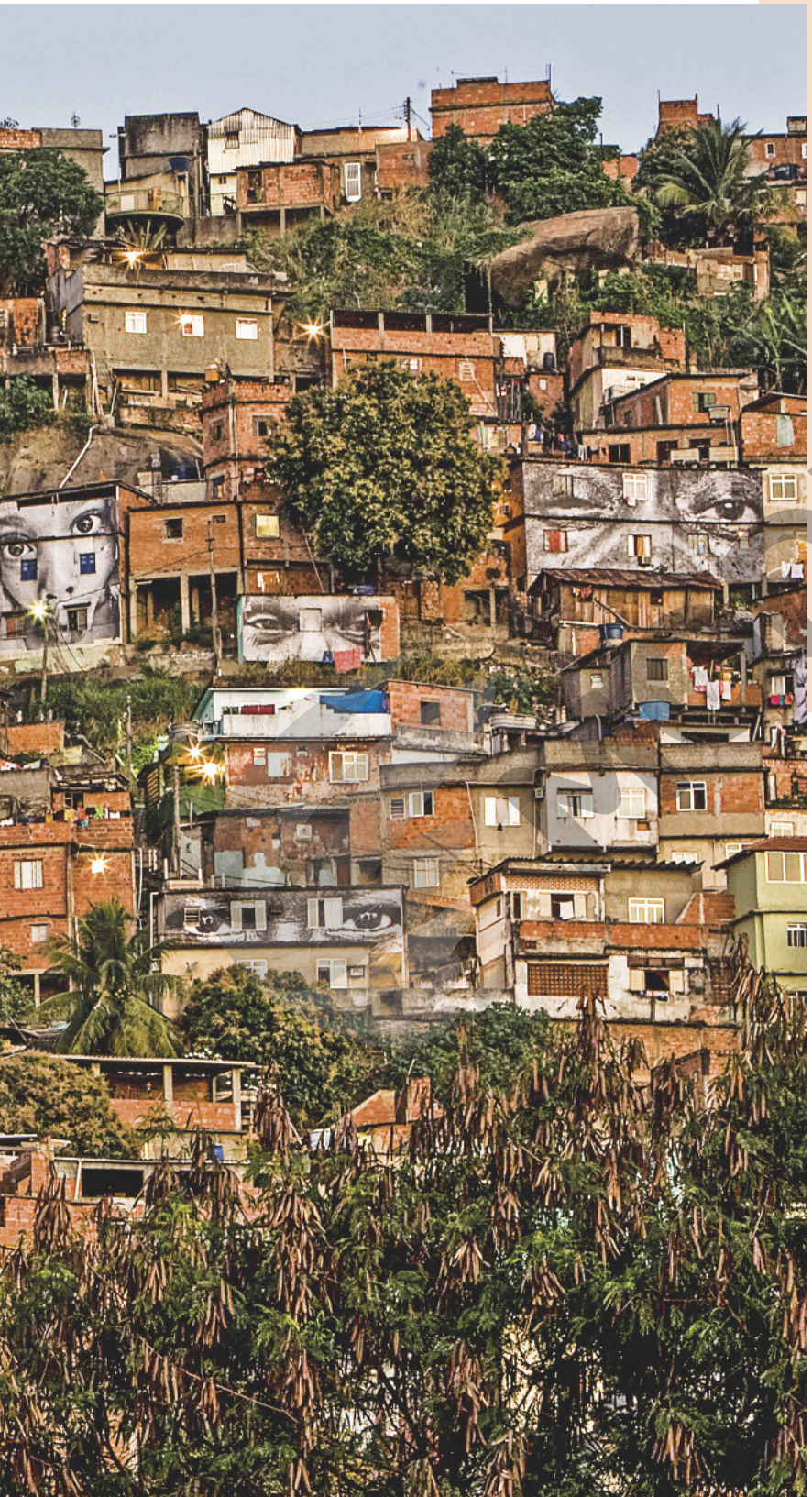
PROJETO 1

TEMA INTEGRADOR: STEAM (CIÊNCIA, TECNOLOGIA, ENGENHARIA, ARTE E MATEMÁTICA)

QUANDO A ARTE TRANSFORMA O ESPAÇO

Como mapear e transformar um espaço?

Videotutorial
- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.



© JR

O Rio de Janeiro não é conhecido apenas por suas praias. Hoje em dia, são também famosas as suas comunidades. Elas estão geralmente localizadas nos morros da cidade e criaram uma maneira muito característica de ocupar o espaço urbano.

O aparecimento das comunidades nas metrópoles brasileiras é resultante do processo de transformação ocorrido no país no século XX. A industrialização, a explosão demográfica e a migração em massa da população do campo para as cidades fizeram com que um grande contingente de brasileiros vivesse em condições precárias – construindo casas em loteamentos irregulares, planícies alagáveis ou encostas íngremes – e ocupasse principalmente as periferias, que eram desprovidas de infraestrutura e de serviços públicos essenciais, como saneamento básico, energia elétrica, coleta de lixo e transporte.

Pensando nessas questões, em 2008, o artista francês JR resolveu levar arte à comunidade do Morro da Providência, na zona central do Rio de Janeiro. Colou fotografias gigantescas de mulheres moradoras da comunidade nas paredes das casas, como parte de sua obra *Women Are Heroes* (Mulheres são heroínas). Trata-se de uma intervenção artística em um espaço urbano conflituoso, que mudou a percepção de quem, de longe, olhava para o morro.

E EU NISSO TUDO?

Respostas pessoais. Ver comentários no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

1. Pense em como os espaços de sua cidade, do seu bairro e da sua comunidade foram construídos. Eles foram pensados por alguém ou as construções foram ocorrendo aos poucos?
2. Você já viu sua cidade, seu bairro ou sua comunidade representados em um mapa? Que elementos estavam presentes?
3. Que mudanças você gostaria de fazer no modo como os espaços da sua cidade são utilizados?
4. Existem espaços para práticas corporais nos arredores da escola ou no bairro?

Vista parcial da intervenção artística *Women Are Heroes* (Mulheres são heroínas), realizada pelo artista francês JR, no Morro da Providência, Rio de Janeiro, RJ, 2008.

REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVO DO PROJETO

Este projeto propõe a criação de intervenções artísticas no espaço da comunidade escolar, por meio do estudo de diferentes formas de intervenção no espaço público.

JUSTIFICATIVA

Relacionamo-nos com o espaço a toda hora e das mais variadas maneiras, mesmo que, na maioria das vezes, não o percebamos. Por isso, é importante refletir sobre os espaços para poder comprendê-los e buscar uma nova relação com eles.

Neste projeto, experimentaremos algumas formas de pensar o espaço e de intervir nele.

SITUAÇÃO-PROBLEMA

Por que, muitas vezes, ao utilizar um espaço, deixamos de perceber as potências poéticas que ele possui? De que modo podemos aguçar o olhar e ser capazes de propor mudanças concretas na percepção e utilização dos espaços que frequentamos?

COORDENAÇÃO DO PROJETO

Este projeto deverá ser coordenado pelos professores de Arte, Língua Portuguesa e Geografia, com a colaboração dos professores de Educação Física, Língua Inglesa, Física e Matemática.

TEMAS CONTEMPORÂNEOS TRANSVERSAIS

- Ciência e tecnologia
- Multiculturalismo

CRONOGRAMA E ETAPAS

Etapa 1 MUITAS FORMAS DE MAPEAR

4 semanas

Escolher um espaço e mapeá-lo, a fim de explorar as possibilidades de intervenção oferecidas por ele.

Etapa 2 A ARTE INTERVINDO NOS ESPAÇOS DO MUNDO

4 semanas

Perceber que a intervenção artística rearticula os significados e os usos poéticos do espaço para a comunidade. Produzir um artigo de opinião e um *podcast*.

Etapa 3 PRODUTO FINAL: INTERVENÇÃO ARTÍSTICA

4 semanas

Realizar uma intervenção no espaço escolhido pela turma.

Etapa 4 AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO

Realizar avaliação coletiva do projeto e do grupo e autoavaliação.

COMPETÊNCIAS GERAIS

Professor, as competências específicas de Matemática e Ciências da Natureza deste projeto estão relacionadas no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

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.

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.

MODERNA

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

HABILIDADES DA BNCC

Competências específicas de Linguagens	Principais habilidades
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.	**(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.
	(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.
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.	**(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.
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.
	(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.
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.	**(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.
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.	**(EM13LGG703)** Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

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

MODERNA

ETAPA 1

MUITAS FORMAS DE MAPEAR

Cronograma:
4 semanas

Como reconhecemos e representamos um espaço?

Há vários tipos de mapa e diversas formas de representação dos espaços do mundo. Como representação, os mapas são registros bidimensionais, com diferentes perspectivas: eles configuram um modo de ler e apreender a realidade.

Além disso, os mapeamentos variam de acordo com a função do registro espacial. Mapas podem nos trazer informações climáticas, políticas, físicas, populacionais etc. É importante ter em vista que os mapas nos ajudam a perceber e reconhecer de modo mais imediato um território.

Estamos, hoje, no território brasileiro, uma porção do continente americano e, mais especificamente, da América do Sul.

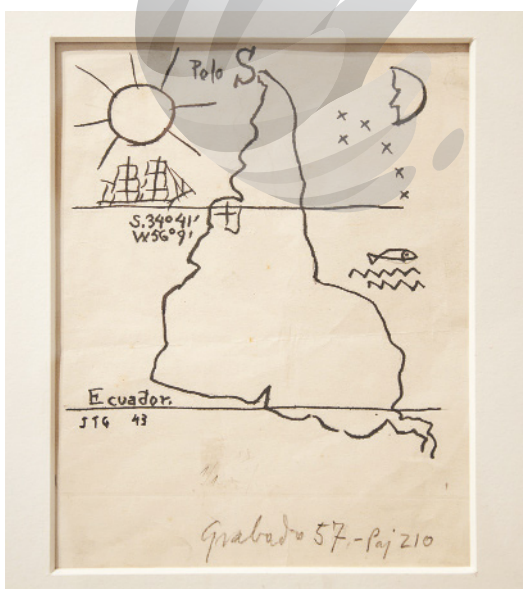
Embora os mapas comumente apresentem a orientação voltada para o Norte, em 1943, o artista uruguaio Joaquín Torres García criou a obra *América invertida*, que questiona e enriquece o debate sobre as projeções cartográficas e as diferentes formas de representação da realidade, invertendo a representação da América do Sul em seu eixo. Tradicionalmente o que se entende por Sul nas representações cartográficas (mapas) é representado como Norte pelo artista. Leia em seguida o que ele comenta sobre esse assunto.

> (...) nosso norte é o Sul. Não deve haver norte, para nós, senão em oposição ao nosso Sul. Por isso agora colocamos o mapa ao revés, e então já temos a justa ideia de nossa posição, e não como querem no resto do mundo. A ponta da América, desde agora, prolongando-se, assinala insistentemente o Sul, nosso norte. É dizer, esqueça o Velho mundo, e colocar toda a nossa esperança e o nosso esforço em criar essa nova cultura que tem de ser produzida aqui.
>
> TORRES GARCÍA, Joaquín. *Universalismo Constructivo*. Buenos Aires: Poseidón, 1941. (Tradução nossa.)

AMÉRICA DO SUL: FÍSICO

SONIA VAZ

Fonte: FERREIRA, Graça Maria Lemos. *Atlas Geográfico*. Espaço Mundial. 5 ed. São Paulo: Moderna, 2019.



DANIELA MARIA/FOTOARENA – MUSEU TORRES GARCÍA, MONTEVIDÉU

TORRES GARCÍA, Joaquín. *América invertida*. 1943. Gravura, 15 × 12 cm. Museu Torres García, Montevidéu, Uruguai.

MODERNA

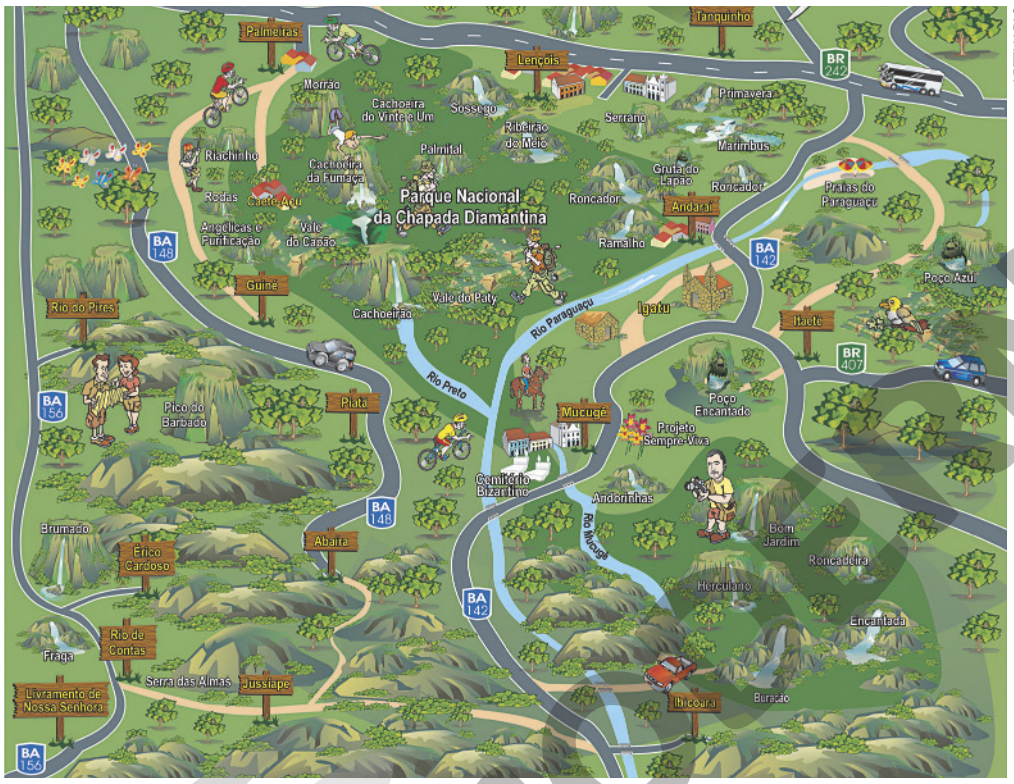
Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

E NÓS NISSO TUDO?

Respostas pessoais. Ver comentários no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

Reúna-se com os colegas e o professor e reflitam, argumentem e debatam as seguintes questões:

1. Qual impacto político a representação cartográfica pode ter?
2. Como o Brasil é representado, em geral, nos mapas? E seu estado e sua cidade?
3. Por quais outras perspectivas os territórios relacionados a vocês (cidade, estado, país, continente) poderiam ser mapeados?
4. Como você acha que o contexto sociocultural pode influenciar a representação de um mapa?



ARTEMAPAS

Mapa pictórico das atrações naturais da Chapada Diamantina, na Bahia (detalhe). **Fonte:** <http://chapadadiamantina.com.br/mapas.html>. Acesso em: 22 out. 2020.

E EU NISSO TUDO?

Respostas pessoais. Ver comentários no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

Observe a imagem acima e converse com os colegas e o professor sobre as seguintes questões:

1. Em que situações você precisou mapear um espaço e por quê?
2. Quais estratégias você utiliza para descrever um lugar?
3. Quais são os mapas com os quais você tem familiaridade? Por quê?

ATIVIDADE

Respostas pessoais. Ver comentários no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

Renomeando meus lugares em inglês

O contexto linguístico também pode influenciar a composição de um mapa. Quando o Rio de Janeiro sediou os Jogos Olímpicos, em 2016, a prefeitura resolveu elaborar mapas e placas com informações em inglês para orientar os turistas. Nas redes sociais, em que é costume a circulação de memes, os internautas reagiram com ironia e passaram a traduzir ao pé da letra nomes de pontos turísticos famosos. Assim, nessa brincadeira, Irajá virou "Will Go Now", Morro do Alemão virou "German Mountain" e Jacarepaguá transformou-se em "Alligator to the Water".

Com o professor de Língua Inglesa, criem um meme traduzindo ao pé da letra nomes de lugares dos arredores do espaço escolar. Depois reflitam coletivamente:

- Como a língua pode influenciar as representações cartográficas?

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

MODERNA

Com base em quais perspectivas mapeamos?

Atualmente, muitos espaços do mundo encontram-se mapeados de diversas formas. Com o crescente desenvolvimento da tecnologia e o aperfeiçoamento de imagens e equipamentos de registro – como câmeras digitais, satélites, drones etc. –, é possível, por meio da internet, passear virtualmente pelas ruas de Tóquio, Nova Délhi e Dubai, por exemplo.

Se pesquisarmos nosso endereço nos *sites* de busca, provavelmente nossa própria rua e nossa casa estarão fotografadas e mapeadas. Se antigamente os mapas eram elaborados por representações gráficas (desenho e escrita), atualmente existem os mapas audiovisuais e interativos que permitem outro tipo de registro dos espaços.

Escrever um espaço: conceitos cartográficos

Cartografia é uma ciência. A palavra é de origem grega, proveniente da junção das partículas *chartis* (mapa) e *graphein* (escrita) – cartografar é, portanto, conceber, produzir e estudar a escrita dos espaços.

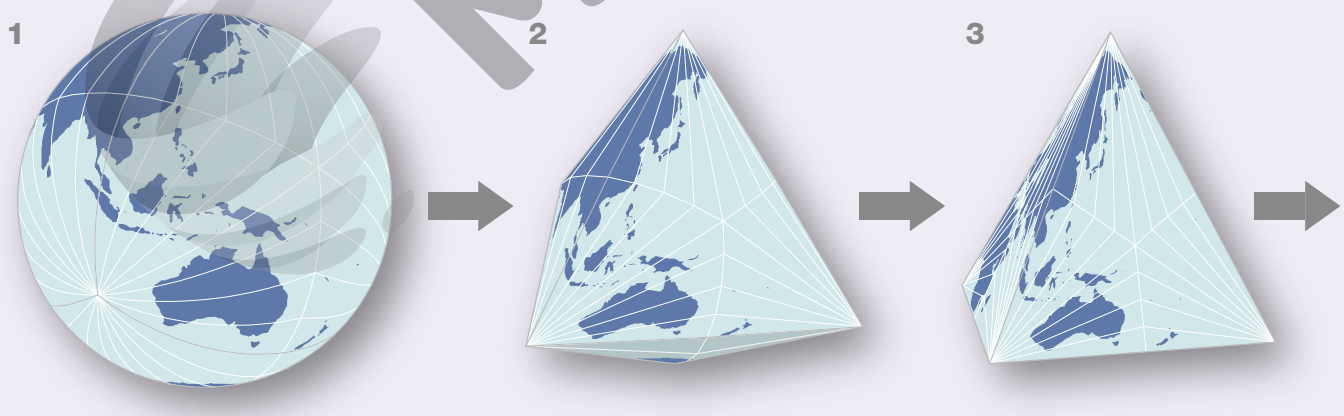
Por meio da cartografia, elaboramos mapas geopolíticos, ou seja, representações de espaços que constituem um território social comum, como continentes, países, estados, cidades etc. Há diversas convenções para a elaboração desse tipo de mapa. Duas delas são fundamentais:

- **escala**: apresenta a proporção matemática entre o terreno real e sua representação no mapa;
- **orientação**: com base nas direções Norte, Sul, Leste e Oeste, o mapa deve indicar sua perspectiva.

Todo mapa apresenta uma visão específica do território cartografado, ou seja, nenhum consegue ser completamente fiel ao espaço real retratado.

Tomando para si o desafio de representar as proporções da Terra o mais fielmente possível, o arquiteto japonês **Hajime Narukawa** (1971-) criou, em 1999, um planisfério que é atualmente considerado a representação mais precisa do planeta. O método utilizado por ele teve inspiração na técnica do *origami*, arte tradicional japonesa de dobradura em papel, ao dividir e "desdobrar" o globo em triângulos e, em seguida, em tetraedros e em poliedros com quatro faces.

Ao literalmente planificar a esfera, o método de Narukawa conseguiu representar cartograficamente, de modo mais preciso, a distribuição e as distâncias entre continentes e oceanos e as proporções de tamanho entre os países.



1. Uma superfície esférica é dividida em 96 regiões triangulares.
2. As regiões triangulares são, por sua vez, mapeadas em 96 regiões, em um tetraedro inflado, sem perder as proporções de área.
3. As regiões divididas no tetraedro inflado são, então, achatadas, mantendo suas proporções de área.

Representação esquemática do método desenvolvido pelo arquiteto Hajime Narukawa.

MODERNA

Alta tecnologia e mapeamento: fotografando os espaços do mundo

Assistimos a um movimento da sociedade que vem apostando cada vez mais em tecnologias interativas e digitais de mapeamento e menos em elaborações cartográficas analógicas.

Para realizar de modo mais detalhado o registro dos locais, por exemplo, uma empresa de mapeamento utiliza um equipamento com 15 câmeras denominado Trekker.

O mapeamento fotográfico realizado por meio dessa tecnologia permite mobilizar o recurso *street view* (vista da rua, em tradução livre), que possibilita conhecer ruas e trajetos em diversas cidades do mundo.

Cada câmera possui no mínimo 7,5 megapixels e é capaz de fotografar um *frame* a cada dois segundos. O Trekker conta com duas baterias internas, cujo tempo de carga total é de seis a oito horas, e um computador interno para o armazenamento das imagens.

SEAN GALLUP/GETTY IMAGES

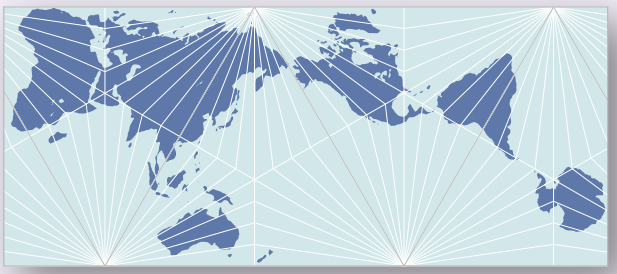
RAFAEL BEN-ARI/ALAMY/FOTOARENA

Veículo equipado com o Trekker, em Berlim, Alemanha, 2017. No detalhe, o equipamento, que é utilizado por um serviço de pesquisa de mapas e imagens via satélite para mapear cidades. Ele pesa em torno de 22 kg e pode ser controlado via *smartphone* conectado por *bluetooth*.

4

Um mapa retangular do mundo é obtido, abrindo-se o tetraedro.

5



O planisfério retangular obtido.

AUTHAGRAPH CO., LTD.

ISSO PODE AJUDAR

Hajime Narukawa. Acesse o *site* a seguir (em inglês) para saber detalhes do projeto desse arquiteto. O professor de Língua Inglesa poderá auxiliá-los durante a atividade de exploração do *site*. Disponível em: <http://www.authagraph.com/top/?lang=en>. Acesso em: 18 dez. 2019.

ATIVIDADE **PESQUISA DE CAMPO** *Coletiva*

Mapeamento físico do espaço

Para que você e seus colegas possam criar uma intervenção artística em algum espaço público da sua região, será preciso escolhê-lo e realizar um mapeamento inicial desse espaço.

Com a colaboração dos professores de Arte, Educação Física e Geografia, conversem sobre o local no qual gostariam de fazer o experimento. Pensem em espaços com trânsito de pessoas, mas que poderiam se tornar diferentes do que são hoje, onde pudessem acontecer saraus, apresentações, jogos, práticas corporais, ou que fossem apenas um ponto de encontro.

Escolham coletivamente o espaço e, em grupos, criem uma **planta cartográfica** dele.

Planta cartográfica: representação cartográfica de espaço no plano.

Croqui: esboço à mão de desenho, planta, pintura, projeto arquitetônico.

Trabalho pré-campo

Em conjunto, selecionem um local do entorno da escola que seja de fácil acesso a todos do grupo e que também seja seguro.

Materiais necessários

- Celular ou computador com acesso à internet
- Folha de papel sulfite
- Lápis

Com a orientação do professor e a autorização da direção da escola, vocês vão mapear o espaço que escolheram. Antes de iniciar o mapeamento, considerem as instruções a seguir:

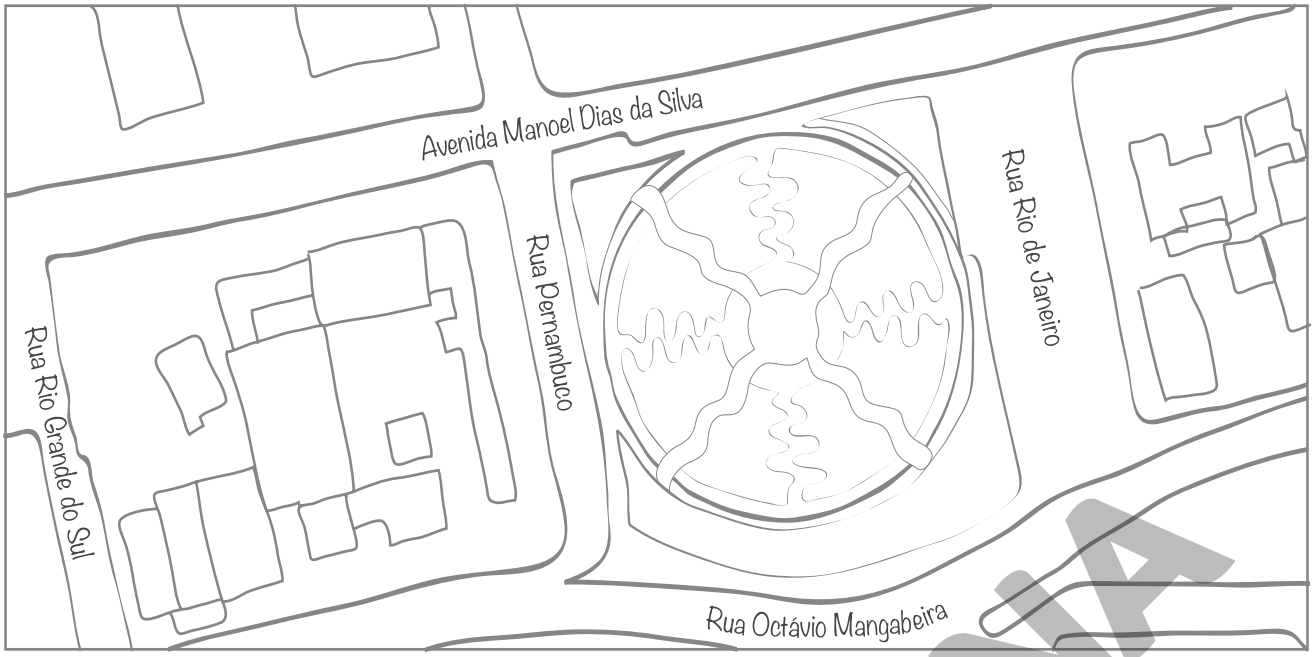
1. Listem os espaços do lugar onde vivem e escolham aquele que consideram interessante para produzir uma planta.
2. Desenhem um **croqui** da área a ser representada. Utilizem o laboratório de informática da escola para acessar programas de imagens de satélite e mapeamento de ruas. Observem os exemplos:

IMAGE © MAXAR TECHNOLOGIES © 2018 GOOGLE

Imagem de satélite na qual, no centro, é possível ver a Praça Nossa Senhora da Luz, em Salvador, BA, 2018, e algumas ruas do entorno.

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

SELMA CAPARROZ



Croqui confeccionado com base na imagem de satélite.

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

3. Com o croqui pronto, reflitam sobre as ações que realizarão em campo para obter os dados para a produção da planta.

4. Apresentem o croqui ao professor de Matemática para que ele possa orientá-los e fornecer dicas sobre a obtenção das medidas em campo.

Trabalho em campo

Nesta etapa, vocês precisarão juntar seus conhecimentos de Geografia aos de Matemática para que consigam elaborar a planta mais facilmente.

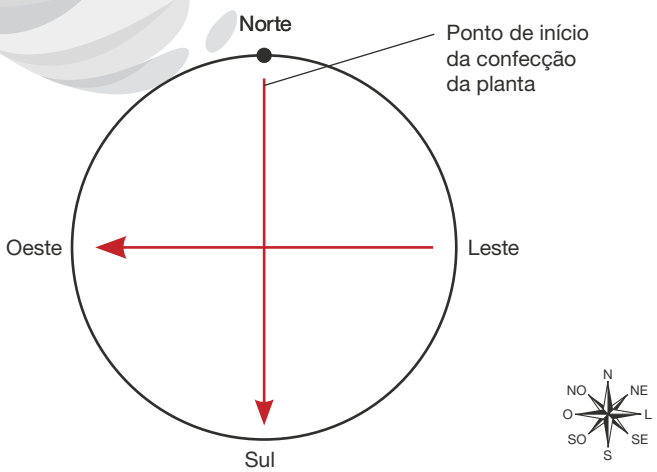
Materiais necessários

- Trena
- Bússola
- Folha de papel sulfite
- Lápis

1. Antes de iniciar a construção da planta, descubram o Norte geográfico por meio do uso de uma bússola. Essa indicação vai orientá-los durante a produção da planta e também na obtenção das medidas.

2. Vocês podem representar essa área obtendo o diâmetro entre os pontos cardeais (de Norte a Sul e, em seguida, de Leste a Oeste), como mostra a figura abaixo. A bússola permitirá que vocês obtenham as distâncias em linha reta, deixando a representação mais precisa.

SELMA CAPARROZ



LEMBRETE

Para representar outras formas geométricas de uma área (como um pentágono, entre outras), vocês podem, com o auxílio da Geometria, calcular as distâncias, facilitando o processo.

MODERNA

3. Para obter as medidas reais do local a ser representado, utilizem uma trena e considerem o **metro** como unidade de medida para a elaboração da planta.

   Lembrem-se de que:

   1 metro = 100 centímetros

4. Realizem algumas medidas iniciais e calculem a escala mais adequada para que essa representação caiba em uma folha de papel sulfite ou em outro formato de folha que vocês decidirem utilizar.

   Por exemplo: imaginem que a praça circular a ser mapeada tenha sua medida real reduzida 1 000 vezes. Isso quer dizer que cada centímetro representado na planta será equivalente a 1 000 centímetros na medida real.

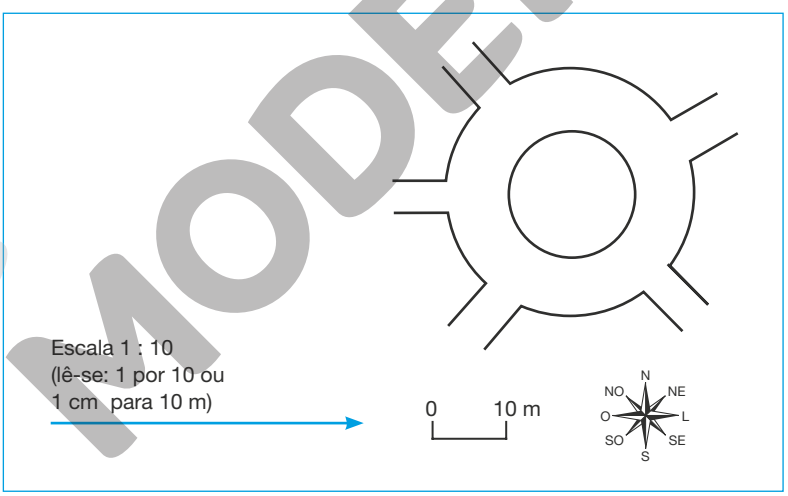
   Ao realizar o cálculo para converter a medida em metros, descobrimos que 1 centímetro na representação equivale a 10 metros na realidade. A escala gráfica poderá ser representada do seguinte modo:

   0 1 000 cm ou 0 10 m

LEMBRETE

A **escala cartográfica** indica a relação entre as medidas reais e as medidas adotadas na representação, neste caso, na planta. Para determiná-la, é preciso descobrir quanto será preciso diminuir a medida real para a representação caber na folha de papel sulfite.

5. Com a escala definida, tracem a área dessa planta, respeitando o valor determinado inicialmente. Veja o exemplo:



6. Após representar o traçado da área da planta, é interessante representar alguns objetos que fazem parte dessa área. Os objetos devem obedecer à mesma escala escolhida para a elaboração do traçado desse espaço. Com isso, evitamos que objetos grandes, como um chafariz no meio da praça, sejam representados menores que um banco, por exemplo.

7. Com a planta concluída, produzam uma legenda que indique o significado de cada um dos elementos representados nela e coloquem um título. Veja o exemplo:

ILUSTRAÇÕES: SELMA CAPARROZ

MODERNA

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

8. A planta, elaborada com a escala correta, permitirá que vocês reproduzam essa área em alguma parte da escola, recalculando os valores e respeitando as proporções da área da praça e também entre os elementos, caso vocês optem por realizar a intervenção utilizando-os. Por exemplo: uma praça circular com um diâmetro de 100 metros pode ter seu tamanho original reduzido em 10 vezes, o que permite que a intervenção ocorra em uma área circular da escola com 10 metros de diâmetro.

Após o mapeamento físico, com auxílio do professor de Educação Física, identifiquem quais são as possibilidades do espaço escolhido para a realização de práticas corporais. Para determinar esses usos do espaço, respondam às seguintes questões e as anotem no **Caderno de Projetos**:

MILTON RODRIGUES ALVES

- Quantas pessoas passaram pelo local durante o período em que a turma esteve ali? O que essas pessoas fizeram no espaço? Como o utilizaram?
- Há mobiliário ou algum tipo de assento, rede, canteiro etc. que possibilite às pessoas alguma acomodação, interação e permanência no espaço? Se sim, em que estado de conservação ele está?
- Há pistas de caminhada, ciclovias ou ciclofaixas e aparelhos de ginástica ao ar livre?
- Há espaço para práticas corporais coletivas (ginástica para todos)?

Identificar e mapear essas possibilidades de interação por meio de práticas corporais levará vocês a perceber quais são os tipos de relações sociais desenvolvidas nesse espaço.

Após a coleta das informações, você e seu grupo devem produzir uma planta desse espaço e compartilhá-la com o restante da turma.

Também divulguem as observações que fizeram sobre o fluxo e a natureza do espaço escolhido.

Mapeamento afetivo do espaço

Da mesma maneira como você e seus colegas criaram representações cartográficas físicas do espaço escolhido, lembramos que é possível dar ao espaço uma perspectiva afetiva.

Os espaços ao nosso redor também nos trazem memórias e sensações. A esse tipo de representação dos espaços que lida com a perspectiva subjetiva podemos chamar de **mapeamento afetivo**.

O projeto artístico *on-line* **Mapas Afetivos** apresenta depoimentos e registros feitos por diversas pessoas (artistas, escritores, cartunistas, políticos) de espaços da cidade de São Paulo.

Os participantes, com base em sua relação com a cidade, suas memórias e preferências, são convidados a elaborar registros audiovisuais de seus espaços prediletos e contar sobre seu vínculo afetivo com esses espaços. A pesquisadora e escritora feminista Djamila Ribeiro, por exemplo, escolheu mapear o Parque do Ibirapuera.

ISSO PODE AJUDAR

Mapas Afetivos. Acesse o *link* a seguir para saber mais sobre o projeto: <https://www.mapasafetivos.com.br>. Acesso em: 18 dez. 2019.

Agora, você e seus colegas devem organizar a produção de um mapeamento afetivo do espaço escolhido para o projeto. Para isso, estudaremos dois conceitos e técnicas importantes para pensarmos sobre outros modos de mapear: a **paisagem sonora** e a **fotografia**.

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

MODERNA

Paisagem sonora

SELMA CAPARROZ

Paisagem sonora (ou *soundscape*, em inglês) é um termo popularizado pelo músico e compositor canadense Raymond Murray Schafer (1933-) que diz respeito à percepção do ambiente acústico pelas pessoas, ou seja, aos sons que escutamos nos diferentes espaços em que circulamos.

Os sons podem ser divididos em três categorias: naturais, humanos e artificiais (máquinas, motores etc.).

No centro de uma grande metrópole, por exemplo, a paisagem sonora é composta principalmente de sons humanos e artificiais, uma vez que, em geral, ali há poucos elementos naturais. Escutamos carros, buzinas, aviões e helicópteros, bem como conversas, risos e passos.

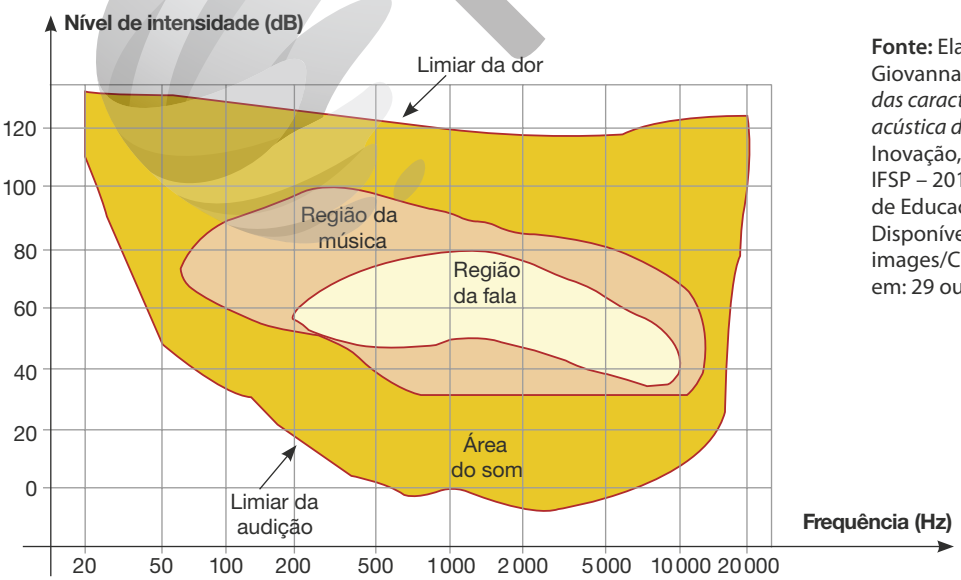
Já no meio de um campo ou de um parque, percebemos mais sons naturais, como o canto de pássaros e o balançar das folhas das árvores.

Os sons da metrópole têm uma intensidade muito maior que a dos sons naturais de um lugar distante de qualquer urbanização. Os ruídos gerados pelos motores de carros e ônibus de uma avenida são muito mais intensos que qualquer canto de pássaro. Se você já teve a oportunidade de ir a um parque em uma grande metrópole, pode ter percebido que às vezes os sons da cidade "engolem" os sons da natureza.

À medida que nos aproximamos de uma fonte sonora, ouvimos um som com maior "volume", como se diz na linguagem corrente. O correto, porém, é dizer que o som se torna mais intenso ou mais forte.

A intensidade sonora é medida em decibéis (dB). Veja o gráfico abaixo, que mostra a relação entre os decibéis e a frequência – medida em Hertz (Hz), que diz respeito à altura dos sons, ou seja, à relação entre grave e agudo – perceptíveis pelo ouvido humano.

AUDIBILIDADE MÉDIA DO OUVIDO HUMANO



Fonte: Elaborado com base em: CARDOSO, Giovanna R.; SAFT, Juliana B. *Análise das características arquitetônicas para a acústica de salas de concerto*. Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia (Conict) do IFSP – 2016. São Paulo: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, 2016. Disponível em: <http://mto.ifsp.edu.br/images/CPI/Anais/IC/1675.pdf>. Acesso em: 29 out. 2019.

SELMA CAPARROZ

MODERNA

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

A tabela a seguir relaciona sons que escutamos no dia a dia com sua intensidade média e os possíveis danos após uma exposição constante a eles. Note que estamos sujeitos à perda auditiva quando somos expostos a sons de grande intensidade.

Fontes comuns de ruído e níveis de decibéis

Sons e ruídos	Intensidade média (medida em decibéis)	Resposta típica (após repetida exposição)
Som mais suave possível de ser escutado	0	Sons nesse nível de decibéis geralmente não causam nenhum dano
Respiração normal	10	
Tique-taque de um relógio	20	
Sussurro suave	30	
Barulho do refrigerador	40	
Conversa normal, ar-condicionado	60	
Máquinas de lavar roupa e louça	70	Você pode se incomodar com esses barulhos
Tráfego (dentro do carro)	80-85	Você pode se incomodar muito
Cortadores de grama	80-85	Possível dano ao ouvido após 2 horas de exposição
Motocicleta	95	Possível dano ao ouvido após 50 minutos de exposição
Metrô se aproximando, buzina de carro (5 metros de distância) e eventos esportivos (como futebol)	100	Possível dano após 15 minutos
Máximo volume para fones de ouvido; volume muito forte de equipamentos de rádio, som ou televisão; lugares de entretenimento com som muito forte (como *shows*)	105-110	Possível perda auditiva após 5 minutos
Grito no ouvido	110	Possível perda auditiva em menos de 2 minutos
Localizar-se próximo ou ao lado de sirenes	120	Dor e dano ao ouvido
Fogos de artifício	140-150	Dor e dano ao ouvido

Fonte: Elaborado com base em dados obtidos em: CENTERS for Disease Control and Prevention. What noises cause hearing loss? Disponível em: <https://www.cdc.gov/nceh/hearing_loss/what_noises_cause_hearing_loss.html>. Acesso em: 29 out. 2019.

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

MODERNA

ATIVIDADE MAPEAMENTO AFETIVO DO ESPAÇO

Individual e coletiva

Oriente os estudantes a comparar os resultados de sua pesquisa com as bases teóricas a respeito do som, assim como em relação aos gráficos e tabelas apresentados no livro. Você pode propor aos estudantes que identifiquem os tipos de sons captados no espaço a partir de uma linha de progressão, que vai dos tipos de som mais perceptíveis aos menos.

1. Mapeamento da paisagem sonora

Vamos mapear os sons do espaço em que sua turma vai fazer uma intervenção artística.

- Primeiramente, instale um aplicativo para medir decibéis (chamado de decibelímetro) em seu celular.
- Em seguida, faça uma tabela dividindo os sons em naturais, humanos e artificiais, e relacione-os com o nível que você medir com o decibelímetro.
- Depois, grave com o celular os sons que compõem a paisagem sonora do espaço (caso seja preciso, há aplicativos gratuitos para esse propósito).

Atenção! Será necessário que você faça essas gravações em mais de um dia, para captar sons diversos. Anote o horário em que os sons foram coletados, para perceber se há variações.

Às vezes, você pode querer isolar um som que não aparece muito na gravação por causa dos ruídos circundantes. Para fazer um tratamento do som gravado, você pode utilizar o *software* gratuito **Audacity**, para computador. Isso ajuda a isolar sons específicos que você quer destacar.

É só transferir os arquivos de som para o computador e abri-los no programa. Por último, responda às seguintes questões e compartilhe as respostas com os colegas:

1. Qual foi o som mais fraco que você mediu?
2. Qual foi o som mais forte medido?
3. Consulte o gráfico da página 18: qual é o intervalo referente à frequência do som mais forte e à do som mais fraco encontrados anteriormente?
4. Consulte a tabela da página 19: qual é a resposta típica a esses tipos de ruído após repetida exposição?
5. Quais sons eram mais comuns: os naturais, os humanos ou os artificiais?

A seguir, faça esta exploração: ponha uma música para tocar em um fone de ouvido na intensidade em que você costuma ouvi-la no dia a dia. Aproxime o decibelímetro dos fones e faça a medição da intensidade sonora da música. Depois de obter o valor da intensidade, consulte a tabela (p. 19) e responda: a qual tipo de som ele pode ser comparado e qual é a resposta típica à exposição repetida a esse som?

Agora, consulte o gráfico (p. 18) e responda: qual é o intervalo referente à frequência desse som?

Definidos os resultados, discuta com os colegas e o professor os possíveis danos ao sistema auditivo que podem ser causados pela utilização de fones de ouvido em alta intensidade.

2. Mapeamento do espaço por meio da fotografia

Agora que observamos as possibilidades de realizar um mapeamento afetivo dos espaços por meio das tecnologias audiovisuais, vamos mapear novamente o espaço escolhido, porém do ponto de vista subjetivo, usando a **fotografia**.

Do mesmo modo que você registrou as paisagens sonoras do espaço escolhido, agora vai fotografar e filmar esse espaço, de acordo com sua perspectiva, atentando para como seu olhar o enquadra.

Com um celular ou uma câmera fotográfica, registre imagens e vídeos de suas percepções do espaço que respondam às questões: O que chama sua atenção no espaço?; Quais elementos merecem destaque?; Quais enquadramentos possíveis permitem ver novos elementos?; Como esses enquadramentos permitem maior compreensão desse espaço?

Com base no material recolhido, compartilhe sua perspectiva com os colegas e prepare-se para o próximo passo.

ISSO PODE AJUDAR

Audacity. Neste endereço você encontra um tutorial (em inglês) sobre como fazer a redução de ruído: <https://manual.audacityteam.org/man/noise_reduction.html>. Acesso em: 18 dez. 2019.

CUIDE DA SEGURANÇA

Fique atento a situações de risco em lugares públicos.

MODERNA

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

ETAPA 2

A ARTE INTERVINDO NOS ESPAÇOS DO MUNDO

A arte pode mudar um espaço?

Cronograma: 4 semanas

PORO

Jardim, intervenção artística realizada pelo coletivo Poro em Belo Horizonte, MG, 2002. A proposta da intervenção foi fazer flores de papel-celofane vermelho e "plantá-las" em canteiros abandonados da cidade.

E EU NISSO TUDO?

1. Você já viu ou fez parte de alguma intervenção artística, fosse ela de teatro, dança, música ou artes visuais? Se sim, como ela interferiu na sua percepção do espaço em que aconteceu? Resposta pessoal.
2. Como você definiria o que é uma intervenção artística em um espaço?
3. Como as práticas corporais podem contribuir para criar espaços socioculturais e políticos?

> Intervenções são quase sempre efêmeras. Duram o tempo de uma panfletagem no centro da cidade ou o tempo de uma folha de ouro cair de uma árvore. Duram o tempo do deslocamento do ritmo cotidiano para um ritmo poético, questionador. É possível re-sensibilizar o espaço urbano?
>
> COLETIVO PORO. Apresentação. Disponível em: <http://poro.redezero.org/apresentacao/>. Acesso em: 29 out. 2019.

O mapeamento, como vimos anteriormente, é uma maneira de apropriar-se do espaço. Ao representar um espaço, adquirimos consciência não apenas de sua forma, mas também de como ele é ou pode ser utilizado.

Nesta etapa, vamos estudar e refletir sobre intervenções artísticas, isto é, modos de apropriação e ressignificação poéticas do espaço.

2. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes consigam dissertar sobre a possibilidade de utilizar-se das diversas linguagens artísticas como uma das maneiras possíveis de intervenção sobre um espaço.

3. Chame a atenção do estudante para o fato de que práticas corporais, assim como as ações artísticas de dança, podem ser realizadas nos espaços de modo a criar sociabilidade, integração cultural, construção da identidade e sentimento de pertencimento.

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

Os rios invisíveis da metrópole

RAMILLA SOUZA

Cena da peça de teatro *A cidade dos rios invisíveis*, do coletivo paulistano Estopô Balaio, São Paulo, SP, 2019.

Você com certeza já leu ou ouviu falar que a cidade de São Paulo é a maior metrópole da América do Sul.

Com mais de 20 milhões de habitantes, a cidade, considerada o centro econômico da América do Sul, é, além de um polo de desenvolvimento, um polo de miséria. Grande parte de sua população vive nas periferias, sem contar com estruturas básicas de saneamento, saúde e transporte. Você sabia que essa mesma metrópole foi quase toda construída em cima de rios que foram canalizados e acabaram transformados em ruas e avenidas?

Um dos grandes problemas da cidade são as **enchentes**, que geralmente atingem os bairros construídos nas várzeas dos rios, nos meses chuvosos (entre novembro e abril). Elas ocorrem devido a um processo natural de cheia e de seca dos rios, agravados pela ação humana.

O crescimento desordenado e a alta especulação imobiliária, além de levar à canalização de rios da área metropolitana, fizeram com que as populações menos favorecidas fossem morar principalmente nas áreas de várzea dos rios, transformando muitas vezes a época das chuvas em um período de grandes dificuldades para a população.

Foi pensando nisso que o coletivo teatral Estopô Balaio criou sua Trilogia das Águas, da qual faz parte a **peça** *A cidade dos rios invisíveis* (2019).

ISSO PODE AJUDAR

Enchentes. Assista no *link* a seguir ao breve documentário *Entre paredes de concreto*, sobre os rios subterrâneos de São Paulo e o problema das enchentes: <https://www.youtube.com/watch?v=I9GF0qpOhOY>. Acesso em: 18 dez. 2019. Direção de Diana Zatz e Adolfo Borges.

Peça. Assista no *link* a seguir a uma reportagem sobre a peça *A cidade dos rios invisíveis*: <https://www.youtube.com/watch?v=mNCXL-Mhbhs>. Acesso em: 22 out. 2020.

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

MODELO

O Estopô Balaio é um coletivo de teatro de São Paulo formado principalmente por artistas migrantes da região Nordeste do país. Como objeto de sua pesquisa teatral está o Jardim Romano, um dos bairros paulistanos mais assolados por enchentes.

A cidade dos rios invisíveis, no entanto, não é uma peça de teatro tradicional.

Ela tem início em uma movimentada estação de trem no centro da cidade. Lá, os espectadores embarcam em um vagão com destino ao Jardim Romano. Ao chegar ao bairro, o grupo realiza intervenções artísticas pelas ruas, e o espetáculo tem fim nas margens do Rio Tietê, um dos principais e mais poluídos da capital paulista.

Os procedimentos de intervenção artística do Estopô Balaio são teatrais, ou seja, vêm da linguagem artística que chamamos de teatro. O trajeto realizado no Jardim Romano, no entanto, aproveita-se de uma série de manifestações artísticas já presentes no cotidiano do bairro e as aglutina em uma só montagem teatral que fala da cidade, dos rios subterrâneos, do processo de favelização e da vida da comunidade local.

E EU NISSO TUDO?

1. Você já viu alguma intervenção teatral na rua relativa a algum problema da comunidade? Se sim, que procedimentos teatrais despertavam discussões e quais eram elas? Resposta pessoal.
2. De que maneiras, em sua opinião, o teatro pode ser usado como uma possibilidade de reimaginar espaços e criar novas formas de convívio em determinada comunidade? Resposta pessoal. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

Regras poéticas: *Outros setores para Brasília*

FOTOS: PORO

Outros setores para Brasília, do coletivo Poro, 2012. Intervenção artística realizada por meio de placas instaladas em vários locais de Brasília, DF.

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

MODERNA

FOTOS: PORO

Outros setores para Brasília, do coletivo Poro, 2012. Intervenção artística realizada por meio de placas instaladas em vários locais de Brasília, DF.

O **coletivo Poro**, formado pelos artistas Brígida Campbell e Marcelo Terça-Nada!, propõe, desde 2002, o que chamou de intervenções poéticas em espaços urbanos.

Os artistas realizaram a intervenção *Outros setores para Brasília* em 2012. **Brasília**, em seu plano urbanístico, é dividida em setores (comercial, hoteleiro etc.), que seguem regras de urbanização específicas.

De acordo com o plano original, do arquiteto Lúcio Costa, o setor hoteleiro, por exemplo, deveria conter apenas hotéis, o comercial, apenas comércios, e assim por diante, cumprindo as funções necessárias a uma cidade moderna.

Desconstruindo essa concepção, o Poro criou e implantou na capital placas parecidas com as que sinalizam seus setores, mas deu-lhes nomes mais lúdicos e menos institucionais, sugerindo com eles regras poéticas para o uso do espaço.

ISSO PODE AJUDAR

Coletivo Poro. Assista no *link* a seguir ao documentário *Poro: intervenções urbanas e ações efêmeras*, produzido pelo coletivo em parceria com a Rede Jovem de Cidadania: <https://vimeo.com/8725870>. Acesso em: 18 dez. 2019.

Brasília. Assista no *link* a seguir a um vídeo sobre a história da construção de Brasília: <https://www.youtube.com/watch?v=6xMwzPuQEQk>. Acesso em: 18 dez. 2019.

E NÓS NISSO TUDO?

Após assistir ao documentário do coletivo Poro e observar novamente as imagens de suas intervenções artísticas, conversem, debatam e argumentem sobre a questão a seguir com os colegas e o professor:

- De que formas vocês acham que uma intervenção artística pode mudar a utilização de um espaço público? Por quê? Resposta coletiva. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

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

ATIVIDADE PESQUISA, ARTIGO DE OPINIÃO E *PODCAST*

Individual e coletiva

A arte e as práticas corporais podem mudar um espaço?

Você deverá, mais adiante, escrever um **artigo de opinião** (gênero argumentativo) sobre a pergunta formulada acima. Para se preparar, será preciso, antes, pesquisar o assunto e aprofundar-se na questão.

Na internet

A internet é um imenso e rico espaço de informações; muitas delas, porém, são falsas ou imprecisas. Para que você tenha um resultado eficiente em sua pesquisa, sugerimos que observe os procedimentos a seguir.

1. Faça uma espécie de *brainstorming* (ou "tempestade de ideias") sobre a questão formulada. Você pode partir de perguntas básicas, como:

- Que tipo de espaço costuma ser mais procurado para ser transformado? Com que objetivo?
- Quais as principais características das intervenções: são permanentes ou sazonais, realistas ou fantásticas?
- Quais as principais diferenças entre uma intervenção artística e uma intervenção por meio de práticas corporais?
- Há grupos que intervêm nos espaços de sua região? Se sim, onde e como foram realizadas essas ações?
- Quais *sites*, autores ou pessoas ligadas à arte podem falar com mais propriedade sobre a questão?
- De que forma a pesquisa sobre os coletivos citados nesta etapa pode contribuir como fonte de referências na escrita do seu texto?
- Há vídeos ou reportagens que mostrem algumas dessas iniciativas?

Depois disso, você estará mais próximo das respostas à questão e poderá ir, aos poucos, refinando sua pesquisa, utilizando palavras-chave cada vez mais específicas e apropriadas para o tema.

2. Outro aspecto importante na pesquisa é verificar a **credibilidade** e a **idoneidade** das informações consultadas. Para isso, sugerimos que você se faça perguntas a respeito da fonte. Por exemplo:

- Quem é o autor do texto (um particular, um profissional, um órgão oficial, uma empresa)?
- Qual é o objetivo do *site* em que o texto está publicado (divulgar, vender, informar…)?
- A quem ele se dirige, ou seja, qual é seu público-alvo?
- Quais interesses podem estar por trás do texto? Ele é atualizado? Cita corretamente as fontes?
- Quais seriam os ***sites* de checagem de informação** úteis na hora de lidar com as informações encontradas na pesquisa?

Após responder a essas questões, você terá elementos para interpretar as informações encontradas, uma vez que estará mais consciente do que está por trás delas.

Realize sua pesquisa, leia os textos, anote o que considerar relevante.

Em todas as fases desse processo, registre suas observações no **Caderno de Projetos**.

Chame a atenção dos estudantes em relação a dois pontos: o primeiro diz respeito à formulação da pergunta que norteia a investigação. É importante que os estudantes possam reconhecer que a qualidade dos resultados de uma pesquisa depende diretamente da qualidade da formulação da(s) pergunta(s) inicial(is). O segundo ponto envolve a seleção das fontes mobilizadas; o professor deve chamar a atenção dos estudantes em relação à escolha das fontes, a partir dos critérios de credibilidade e idoneidade.

MILTON RODRIGUES ALVES

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

MODERNA

Materiais necessários

- Celular ou computador com acesso à internet
- Uma conta nas redes sociais

Elaboração de artigo de opinião

Depois de realizar a pesquisa e a leitura dos textos e familiarizar-se com a questão disparadora desta etapa, escreva seu **artigo de opinião**. Você deve redigir um texto argumentativo-opinativo que procure defender um **ponto de vista** com **argumentos** baseados em suas reflexões e conhecimentos sobre o tema. Seu artigo será publicado nas redes sociais.

Vamos relembrar alguns passos que podem ajudá-lo na elaboração de seu texto. Acompanhe-os:

1. Formule uma **tese** a respeito dessa questão e a defenda de modo lógico, coeso, sintético e claro, a fim de que o leitor a compreenda sem dificuldade. Lembre-se de que a tese é um recorte do tema e, portanto, deve refletir um ponto de vista mais específico sobre ele.
2. Um bom ponto de partida para a elaboração de seu artigo é pensar antes de iniciar o texto:
   - Quem serão seus leitores? (Seguidores nas redes sociais, colegas do *blog* da escola etc.)
   - Qual é a finalidade do texto? (Defender seu ponto de vista sobre a questão, provocar reflexão em sua comunidade na *web* etc.)

   Ao ter em mente seu leitor e a finalidade, é possível antecipar perguntas e comentários que ele faria sobre o tema, e procurar responder a eles ao longo do texto.
3. Nesse processo, será necessário apresentar os **argumentos** que sustentam sua tese: informações de especialistas, fatos e opiniões selecionados, organizados e interpretados em seu texto.

   Você também pode incluir uma **contra-argumentação** a fim de refutar ideias correntes e rasas sobre o tema.
4. Para finalizar seu artigo, é importante retomar a tese inicial, concluindo-o de acordo com o que foi argumentado.

Ao longo da produção do artigo de opinião, é importante frisar aos estudantes que, por mais que o texto apresente um ponto de vista particular sobre o tema, ele deve estar fundamentado em argumentos sólidos, formulados a partir da pesquisa realizada. Uma vez que o artigo de opinião defende pontos de vista, o estudante deve estar atento para o modo como ordena seus argumentos, assim como para os dados e resultados obtidos em sua pesquisa prévia. Por fim, com o objetivo de propor um diálogo entre os diversos artigos de opinião produzidos ao longo dessa prática, pode-se propor aos estudantes que criem um roteiro e gravem um *podcast*.

Materiais necessários

- Celular ou computador
- *Softwares* de edição e captura de áudio e fones de ouvido

Podcast

1. Em grupo, vocês utilizarão os artigos de opinião como apoio escrito para criar um ***podcast***, um texto em linguagem oral. Lembrem-se: um texto oral tem suas características próprias, como modulações e tons de voz, pausas, modos específicos de dar ênfase a determinados pontos etc.
2. Escolham um colega para ser o apresentador e introduzir o tema do artigo de opinião. Ele conduzirá também a conversa dos convidados, fazendo a abertura e o fechamento do assunto. Se quiserem, vocês podem colocar uma música como vinheta de abertura e de fechamento.
3. Cada um deve fazer uma lista de argumentos utilizados no artigo como um roteiro de apoio para fundamentar oralmente sua opinião. Vocês podem utilizar também exemplos de trechos lidos sobre o tema.
4. Façam alguns ensaios antes de gravar o áudio. Ele pode ter de 2 a 3 minutos de duração.
5. Quando estiverem seguros, façam a gravação e depois a coloquem em uma plataforma de ***streaming***.

Podcast: gravação de áudio digital que pode ser baixada ou acessada via *streaming* de diferentes dispositivos (computadores, celulares, *tablets*, reprodutores de mp3 etc.).

Streaming: tecnologia que faz transferência de dados via internet. Essa tecnologia permite a transmissão em tempo real.

MODERNA

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

ETAPA 3

PRODUTO FINAL: INTERVENÇÃO ARTÍSTICA

Como intervir poeticamente e mudar as percepções sobre um espaço?

Cronograma: 4 semanas

É muito difícil definir com um só termo o que é uma intervenção artística. Trata-se, em geral, de uma manifestação que interliga várias linguagens artísticas e, por isso mesmo, com muitos significados. No dicionário, intervenção é o

> ato de exercer influência em determinada situação na tentativa de alterar o seu resultado; interferência. Ação de expressar, de modo escrito ou artístico, um ponto de vista, acrescentando argumentos ou ideias.
>
> DICIONÁRIO *On-line* de Português. Intervenção (verbete). Disponível em: <https://www.dicio.com.br/intervencao/>. Acesso em: 29 out. 2019.

No campo das artes, a intervenção é empregada com múltiplos sentidos, ou seja, não há uma única definição para o termo. Ela normalmente ocorre no espaço público, em paisagens naturais e nas cidades, e sua intenção é promover ali uma interferência, algo que cause transformação, reação e/ou sensibilização das pessoas que passam por aquele lugar.

As intervenções artísticas tentam aproximar a arte da vida cotidiana, possibilitar que seja vivida e sentida em outros espaços que não os convencionais. Nesse sentido, buscam provocar e deslocar o olhar do público: fazê-lo ver um espaço fora da perspectiva habitual.

Para isso, utilizam linguagens, técnicas e meios expressivos diversos, aliando artes visuais, artes cênicas, música e práticas corporais em interferências urbanas que podem ser ações efêmeras ou não; podem transformar a paisagem; ocupar espaços e praças públicas; criar cenas; proporcionar situações de interação entre as pessoas em jogos coletivos, ginástica etc.

A questão que parece motivar as mais variadas formas de intervenção artística é a vontade de trazer a arte para o dia a dia das pessoas, propiciar a elas uma pausa sensorial, estética ou reflexiva no cotidiano.

Apresentamos, em seguida, um roteiro de como elaborar sua própria intervenção artística.

HENRY MILLEO/FOTOARENA

Intervenção artística feita com crochê em árvore no Museu Oscar Niemeyer (MON), em Curitiba, PR, 2014. Autoria de Suzana Bitencourt.

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

MODERNA

Guia prático de como fazer uma intervenção

Decisão

A seguir, sugerimos algumas perguntas que podem ajudar na decisão inicial de qual intervenção realizar. Discutam coletivamente para respondê-las.

ONDE?

Como geralmente as intervenções acontecem em espaços públicos, a primeira coisa que precisamos saber é onde intervir. Na Etapa 1 deste projeto, já foram discutidos possíveis espaços dentro e fora da escola que podem ser alvo de intervenções.

COMO?

Depois de fazer o levantamento e a escolha de possíveis espaços-alvo da intervenção, é preciso entender o que pode ser realizado. Do que vocês acham que aquele espaço precisa? Como ele pode ser alterado por uma intervenção? Lembrem-se de que uma intervenção pode ter durações diferentes. Pode ser momentânea, ou longa e demorada.

O QUÊ?

É hora de perguntar o que vocês querem fazer. Para responder à pergunta, podem-se realizar as seguintes dinâmicas:

- ***brainstorming***: a "tempestade de ideias" é sempre um bom caminho. Lembrem-se de que, no *brainstorming*, valem todas as opções: as factíveis e as impossíveis. Elaborem uma lista com tudo o que vier à cabeça, até as coisas mais absurdas.
- **análise de factibilidade**: concebida a primeira lista, em que vale tudo, reúnam-se novamente e analisem as possibilidades de execução das intervenções em espaços concretos. É possível juntar algumas ideias? Que materiais são necessários para fazer essa ou aquela intervenção? Quais deles estão à disposição de vocês e quais vocês terão de conseguir? Isso tudo pode influenciar na decisão da intervenção a ser feita.

Elaboração e planejamento

Depois de escolhidos os lugares e criada a primeira ideia de intervenção, é hora de elaborá-la e planejá-la. Para isso, utilizem como guia as seguintes etapas:

1. Qual é o objetivo da intervenção?

Tentem sintetizar os objetivos da intervenção em uma frase. "Queremos que…" geralmente é um bom começo de formulação. Alguns exemplos:

MODERNA

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

- "Queremos que todos os que passem por esse muro pensem em como é importante a coleta seletiva de lixo". (Projeto de pintura de um mural sobre sustentabilidade e reciclagem.)
- "Queremos possibilitar um momento de respiro e poesia no cruzamento mais agitado da região". (Projeto de instalar faixas com poesias em uma movimentada avenida da cidade.)
- "Queremos que algumas culturas do movimento façam parte da cultura do espaço (capoeira, ginástica para todos etc.)". (Projeto de criação de práticas corporais no espaço público.)

2. Estudo dos materiais

Façam uma lista dos materiais necessários para a realização da intervenção e decidam quem, no grupo, fica responsável por conseguir o quê. Lembrem-se de que é preciso escolher bem os materiais. Em uma de suas intervenções, intitulada *Olhe para o céu* (2009), os artistas do coletivo Poro atiraram panfletos com imagens de pássaros do último andar de um prédio. Para que os panfletos "voassem", produzindo o efeito desejado, eles tiveram de escolher determinado tipo de papel para imprimi-los.

3. Quando a intervenção será realizada?

Devem ser realizados testes para avaliar se a ação escolhida terá êxito. Estabeleçam, então, um cronograma: quando serão feitos os testes (se necessários) e quando será realizada a ação?

4. Distribuição de tarefas

Quem vai fazer o quê? Dividam o grupo em pequenos núcleos práticos de ação. Quem vai conseguir os materiais? Quem vai pedir as permissões necessárias para a realização da intervenção? Sugerimos que os grupos distribuam as tarefas abaixo:

Produção

Conseguir as permissões necessárias e coordenar o trabalho de obtenção dos materiais.

Divulgação

Pensar em formas de divulgação da ação e de captar a atenção da comunidade para a intervenção.

Documentação

Pensar em maneiras de registrar a intervenção. Lembrem-se de que a documentação (por meio de vídeos, fotografias e outros tipos de registro) da intervenção é algo de extrema importância, pois permite novos olhares sobre a ação e algumas vezes é a única prova de que ela aconteceu.

Realização

Com a intervenção planejada e elaborada e as tarefas distribuídas, é hora de realizar a ação na data e no local combinados.

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

MODERNA

ATIVIDADE INTERVENÇÕES POÉTICAS

Individual e coletiva

Depois de escolhido o espaço, reúnam-se e preparem-se para a ação. Intervenções, como vimos, são feitas mais facilmente com trabalho coletivo – afinal, muitas cabeças pensam melhor do que uma só!

Idealização e preparação das intervenções

Definição de datas com a direção da escola

O primeiro passo é garantir que as intervenções ocorram com a anuência da direção da escola. Elejam um representante do grupo que possa combinar dias e horários possíveis com a pessoa responsável pela gestão escolar.

É importante levar até ela um pequeno projeto, com um resumo breve das ações que serão realizadas. Quanto mais claras forem para a direção as ações a ser realizadas e qual espaço será necessário para realizá-las, mais facilmente se poderá chegar a um acordo.

Lembrem-se de que as intervenções poéticas têm o objetivo de alcançar o máximo de pessoas possível, e a direção poderá auxiliá-los na divulgação. Com as datas em mãos, passem para a próxima fase da preparação.

Programação das intervenções

Façam uma lista das intervenções que serão feitas. Caso o evento se estenda por mais de um dia, listem quais serão feitas em cada dia. Criem um cronograma: ele servirá para que todos se orientem sobre o que será realizado e onde.

Levantamento dos materiais

Definam os materiais necessários para a realização do evento. Lembrem-se de que o "Guia prático" prevê uma discussão sobre os materiais específicos usados nas intervenções.

Discriminem, agora, os materiais que podem ser compartilhados entre os grupos e estabeleçam quem ficará responsável pela montagem e pela desmontagem de cada intervenção.

Divulgação

Como a intervenção é um ato público, é preciso que o máximo de pessoas saiba que ela vai acontecer. Sempre é possível contar com espectadores e participantes inesperados, mas um bom plano de divulgação ajuda o evento a ter maior visibilidade.

Definam qual é o melhor meio de divulgação: colar cartazes na escola, imprimir *flyers*, divulgar nas redes sociais etc.

Checklist

Elaborem, coletivamente, uma lista de verificação (*checklist*) para saber o que ainda falta fazer e evitar confusão, esquecimento e atrasos. É preciso que tudo esteja sob controle.

LEMBRETE

Como as intervenções artísticas geralmente acontecem uma só vez, o papel da equipe responsável pela sua documentação audiovisual e fotográfica é importantíssimo. É possível, depois, compartilhar esses registros, aumentando, assim, o efeito da ação poética.

Realizando as intervenções

No(s) dia(s) marcado(s), cheguem com antecedência ao local para prepará-lo. O que precisa ser feito? É preciso pendurar algo, mudar algo de lugar?

Assim que terminarem as intervenções, lembrem-se de deixar o espaço limpo. Tentem perceber a diferença na percepção do espaço antes, durante e depois das intervenções.

MODERNA

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

ETAPA 4

AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO

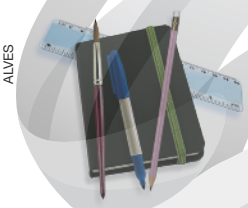
Avaliação coletiva do projeto e do grupo

Depois de executada a intervenção, é importante que você se reúna com seus colegas e professores para discutir. Conversem sobre os seguintes pontos:

- Como avaliam cada etapa até a realização das intervenções?
- O que havia sido planejado aconteceu? Se houve imprevistos, de que forma o grupo lidou com eles?
- Como eventuais erros poderiam ser evitados? O que mudariam no planejamento?
- O que foi fácil e o que foi difícil de executar nas intervenções?
- Como foi o desempenho do grupo na realização da proposta?

Autoavaliação

- Como foi fazer o mapeamento do espaço na primeira etapa do projeto? O que você achou mais fácil? E mais difícil?
- Como você contribuiu para as discussões coletivas?
- Como foi produzir o texto argumentativo na segunda etapa? Qual foi a parte mais fácil e a mais difícil de elaborar? Por quê?
- Como foi seu desempenho pessoal no trabalho do grupo? Como você se sentiu ao realizar as intervenções?
- Como você define a recepção do público em relação às ações realizadas?



MILTON RODRIGUES ALVES

Anote em seu **Caderno de Projetos** todas as suas impressões: o que saiu e o que não saiu como previsto e o que poderia ter sido feito para corrigir as possíveis falhas deste projeto. Essas informações podem ser utilizadas por você em futuras intervenções.

Você pode também realizar um registro pessoal do processo. Vale colar imagens, fotografias, recortes, fazer anotações, desenhos…

© JR

Intervenção artística *Women Are Heroes*, 2008 (detalhe).

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

MODERNA

PROJETO 2

TEMA INTEGRADOR: PROTAGONISMO JUVENIL

AS JUVENTUDES E SUAS VOZES

O que são e o que podem as juventudes?

MODERNA

Videotutorial

- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.

Nem adulto nem criança. É assim que se tem conceituado o indivíduo que está em um período da vida que corresponde à adolescência e à juventude. Tal período não escapa de certos clichês, muitos deles contraditórios: o jovem é entendido como alguém em transição, incapaz de tomar certas decisões, mas, ao mesmo tempo, apto a assumir determinadas responsabilidades; é visto como entediado e rebelde, perigoso e inofensivo, revolucionário e alienado etc.

Octavio Paz, ensaísta, poeta e pensador mexicano, sintetiza os entraves pessoais manifestos na adolescência e na juventude:

> [...] o adolescente, vacilante entre a infância e a juventude, fica suspenso um instante diante da infinita riqueza do mundo. O adolescente se assombra com ser. E ao pasmo segue-se a reflexão: inclinado para o rio de sua consciência pergunta-se se este rosto que aflora lentamente das profundezas, deformado pela água, é o seu. A singularidade de ser – mera sensação na criança – transforma-se em problema e pergunta, em consciência inquisidora.
>
> PAZ, Octavio. *Labirinto da Solidão e post scriptum*. São Paulo: Paz e Terra, 2006. p. 35.

No meio de tantas questões, fica difícil responder à pergunta: afinal, o que é a juventude? Ou melhor: o que são as juventudes e o que elas podem?

Essa será a questão norteadora deste projeto. Ao longo dele, vocês vão refletir, pesquisar, discutir e propor ações, sempre tendo em mente as juventudes.

COURTESY OF PEST CONTROL OFFICE, BANKSY, BETHLEHEM, 2005

Soldier throwing flowers (Soldado atirando flores), obra de Banksy pintada no muro que divide Israel e Palestina. Belém, 2005.

E EU NISSO TUDO?

Respostas pessoais.

1. Como você se entende como jovem?
2. Como as pessoas ao seu redor lidam com sua juventude?
3. Você gosta de ser jovem ou preferiria estar em outra etapa da vida? Por quê?
4. Você se identifica com o texto e/ou com a ilustração? Por quê?

Chame a atenção do estudante para os preconceitos que pairam ao redor da vida dos jovens. Você também pode expandir a questão: como os jovens são tratados em casa? E na escola? E pelo Estado? Ao mesmo tempo, converse com a turma sobre algumas vantagens de ser considerado menor de idade de acordo com os documentos oficiais.

MODERNA

OBJETIVO DO PROJETO

Este projeto propõe a organização da Mostra Escola Aberta para as Juventudes, evento cultural planejado e produzido pela turma para a comunidade escolar e a do entorno.

JUSTIFICATIVA

As juventudes têm hoje uma realidade cada vez mais dinâmica e fluida. Por isso, são cheias de incertezas, relacionadas, sobretudo, às constantes mudanças nas formas de interação social promovidas pela tecnologia. Nesse contexto, vemos surgir novos jeitos de ser jovem.

Pensando nessas questões, sugerimos a criação da Mostra Escola Aberta para as Juventudes. A proposta é conscientizar os estudantes de que a escola é um espaço que acolhe as diversidades e reconhece os jovens como interlocutores legítimos no processo de aprendizagem, propiciando-lhes situações cuja tônica seja o respeito ao ser humano e aos seus direitos.

A Mostra, ao abrir-se para escutar as juventudes, deve ser vista como um veículo da expressão criativa do que as juventudes são, podem e almejam no mundo contemporâneo.

SITUAÇÃO-PROBLEMA

O que é ser jovem hoje? Como expressar essa juventude? Como usar criativa e criticamente a potência dessa fase da vida?

COORDENAÇÃO DO PROJETO

Este projeto deverá ser coordenado pelo professor de Língua Portuguesa, com o acompanhamento dos professores de Arte, de Língua Inglesa e de História.

TEMA CONTEMPORÂNEO TRANSVERSAL

- Multiculturalismo

CRONOGRAMA E ETAPAS

Etapa 1 QUE JOVEM SOU EU?
4 semanas
Criar um autorretrato que expresse quem é você, quais são seus sonhos e desafios.

Etapa 2 COMO EU ME EXPRESSO?
5 semanas
Produzir poesia (escrita, falada, cantada, filmada etc.) e apresentar as produções em um sarau.

Etapa 3 O QUE SE ENTENDE POR JUVENTUDE?
4 semanas
Elaborar uma Declaração dos Direitos das Juventudes de forma artística.

Etapa 4 PRODUTO FINAL: MOSTRA ESCOLA ABERTA PARA AS JUVENTUDES
5 semanas
Idealizar, produzir e realizar a Mostra Escola Aberta para as Juventudes, na qual os materiais criados ao longo das etapas serão partilhados com a comunidade escolar.

Etapa 5 AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO
Realizar avaliação coletiva do projeto e do grupo e autoavaliação.

COMPETÊNCIAS GERAIS

3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

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.

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

HABILIDADES DA BNCC

Competências específicas de Linguagens	Principais habilidades
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.	**(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.
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.
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.	**(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.

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

MODERNA

ETAPA 1

QUE JOVEM SOU EU?

Cronograma: 4 semanas

Como eu me vejo?

JONATHAN LINS

Fotografia feita pelo projeto **Autorretrato Nordeste** – Quilombos de Alagoas, realizado na comunidade do Bom Despacho, na zona rural do norte de Alagoas, em 2014. Nessa oficina de fotografia, os jovens puderam aprender técnicas de captação de imagem digital para registrar aspectos de sua comunidade.

E EU NISSO TUDO?

Observe a imagem e converse com o professor e com os colegas:

1. Você se identifica com os jovens da fotografia? Por quê? Resposta pessoal.
2. Você costuma fotografar? Quais são os principais temas que você fotografa? Resposta pessoal.
3. Você tem o hábito de fotografar seus colegas, como na imagem? Caso a resposta seja afirmativa, em quais situações isso ocorre? Resposta pessoal. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.
4. E quanto a fotografar a si mesmo: você costuma tirar *selfies*? Com qual frequência? Resposta pessoal. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.
5. Para quem você fotografa? Resposta pessoal.

ISSO PODE AJUDAR

Autorretrato Nordeste. Este é um projeto de arte visual que une fotografia, cultura e novas tecnologias. Veja mais informações no *link* a seguir: <https://retratonordeste.blogspot.com/>. Acesso em: 16 dez. 2019.

Nesta etapa do projeto, vamos trabalhar com os significados de ser jovem na atualidade e refletir sobre as formas de expressão dessas juventudes. Em uma discussão coletiva com os colegas, vocês poderão perceber tanto aspectos comuns às diferentes juventudes quanto sua pluralidade em termos de gostos, histórias, emoções, projetos de vida, condições sociais, hábitos, religião etc.

A noção de **identidade**, portanto, será fundamental neste trabalho. Afinal, ser jovem é também se deparar com essas misturas que cada um carrega; é viver o momento da vida em que se constrói a própria maneira de enxergar

MODELO

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

o mundo, por vezes em um movimento de distanciamento daquilo que foi aprendido com a família, por vezes mergulhando nas tradições familiares; é conscientizar-se cada vez mais de que as práticas da comunidade, do núcleo familiar, da escola, da vizinhança etc. atravessam as formas de estar no mundo.

O que é ser jovem?

Leia abaixo a letra da música "Mundo jovem", da cantora e compositora Negra Li.

Mundo jovem

[refrão]
Ei, mundo jovem
Mundo jovem, mundo jovem
O futuro é de vocês
Ei, mundo jovem
Mundo jovem, mundo jovem
Vocês só têm viver
Ei, mundo jovem
Mundo jovem, mundo jovem
O mundo é de vocês
Ei, mundo jovem
Mundo jovem, mundo jovem
Livre pra viver

Como pode o homem viver e esquecer o futuro?
Sabe que ele planta hoje, amanhã os jovens que colherão os frutos
Visam o poder, fama, lucro, dinheiro sujo, é inútil
Sabedoria é bem melhor do que isso tudo, é o nosso estudo
Pra gente mudar o mundo é só estar junto; não é pedir muito
Basta ceder um pouco, respeitar o outro, amarem todos, ser justo
Na lembrança a infância, inocência de criança é a esperança
É tempo de mudança, confiança

Ei, mundo jovem... [repete o refrão]

Homens de pouca fé reclamam daquilo, disso
Se sentem sozinhos mas nunca evitam fazer inimigos
Dê exemplo aos seus filhos, a vida é como é
Ensine-os a não enfrentar e sim desviar dos conflitos
Todos têm dentro de si um pouco de herói, um pouco de covarde
Pra se desculpar, enfim, é preciso ter muita coragem
Nunca é tarde
Quem tem atitude e força de vontade faz sua parte
Não é um covarde

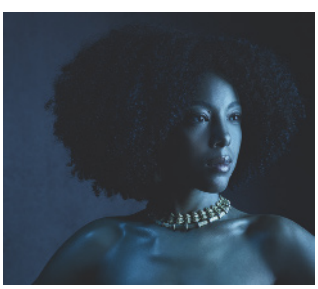
Ei, mundo jovem... [repete o refrão]

Quem não quer viver a liberdade de um jovem?
Quem não quer viver sem preocupar-se com a morte?
Então não ignore
O mundo chora quando chove
Só você não vê
E insiste em perder sua juventude
Está dentro de você, sua virtude é poder escolher
Então mude pelo bem, não seja rude
Mude pelo bem
Mude

[repete refrão]

MUNDO jovem. Intérprete: Negra Li. Compositor: Paul Ralphes. *In*: NEGRA Livre. Intérprete: Negra Li. [*S.L.*]: Universal Music, 2006. 1 CD, faixa 6.

MAURÍCIO NAHAS



A paulistana Negra Li é um dos principais nomes do *hip-hop* nacional, ao lado de Karol Conka, Lurdez da Luz e Flora Matos. Ela tem feito um importante trabalho de fortalecimento e visibilidade da mulher no *rap*.

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

MODERNA

E NÓS NISSO TUDO?

MILTON RODRIGUES ALVES

Reúnam-se em duplas e respondam às seguintes questões em seu **Caderno de Projetos**:

1. Segundo a música, o que é ser livre?
Sugestão de resposta: é escolher ser justo, lutar pelo bem, "não ser rude", respeitar o outro, amar, estar juntos – tudo isso levando em conta o mundo à sua volta, que "chora quando chove".
2. O que essa liberdade teria a ver com juventude, segundo a música?
3. Vocês se identificam com essas ideias de liberdade e juventude? Por quê?
Resposta pessoal.
4. Agora, compartilhem suas respostas verificando semelhanças e diferenças.
Resposta pessoal. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

Já vimos que são complexas as questões enfrentadas pelos jovens nesta etapa de vida tão transformadora.

Algumas dessas questões estão ligadas às **expectativas**, tanto as próprias quanto as de familiares e as dos contextos sociais em que cada jovem está inserido.

É nesse sentido que as perguntas a seguir foram formuladas: elas visam ajudá-lo na elaboração do seu autorretrato. Anote suas respostas no **Caderno de Projetos**.

2. Sugestão de resposta: segundo a música, muitos adultos deixam para as próximas gerações os resultados ruins de seus atos (por exemplo, almejar "poder, fama, lucro, dinheiro sujo"; ou reclamar de tudo, se sentir sozinho, "mas nunca evita[r] fazer inimigos"; não dar o exemplo a seus filhos, ensinando-os a não ter uma atitude de enfrentamento em situações de conflito, ou mesmo ensinar a pedir desculpas, o que demonstraria "muita coragem"). Como a música dirige-se ao "mundo jovem", fica implícito que o eu lírico chama o ouvinte a não repetir esses erros, a exercer sua liberdade de estar consciente dos problemas da vida e fazer escolhas mais consequentes e solidárias.

E EU NISSO TUDO?

Respostas pessoais.

1. Quais são as expectativas que você tem em relação à sua juventude? E as de sua família ou de seus responsáveis?
2. Você tem espaços para expor suas expectativas e ser respeitado em suas opiniões?
3. Quais são os maiores desafios que você encontra na juventude?

Agora vamos nos aprofundar na diversidade dos fatores que estão envolvidos no processo de construção da identidade.

Segundo o pesquisador jamaicano Stuart Hall (1932-2014), nossa identidade é fruto de nossa conexão com o mundo da cultura na qual estamos inseridos. Em um contexto de intensa globalização como o em que vivemos, ela vai sendo constituída a partir das mais diversas matrizes: da nossa história familiar, do local onde nascemos, do contato com outras culturas, das redes sociais de que participamos, das músicas, roupas e *games* que apreciamos etc.

Diante de tantas influências, a identidade do jovem é, em nossa sociedade, alvo de intensa disputa nas mídias, propagandas e redes sociais, que visam moldar o modo como o jovem se vê de acordo com seus interesses, sobretudo comerciais. Assim, é preciso ter consciência crítica e refletir sobre o que está por trás das escolhas que você faz e não se deixar consumir por elas.

BECK, Alexandre. *Armandinho sete*. Florianópolis: Edição do autor, 2015.

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

MODERNA

Podemos dizer, então, que as juventudes são atravessadas pela cultura do consumo, segundo a qual possuir determinados objetos parece ser fundamental para ser quem se é, uma vez que isso proporciona maior inserção e valorização nos ambientes em que se vive.

Esse processo é bastante evidente na indústria da moda, por exemplo, na qual a ***fast fashion*** impera com roupas feitas para durarem apenas até a próxima estação. Outro exemplo são os telefones celulares, os eletrodomésticos, os móveis etc., produzidos de modo a se tornarem rapidamente obsoletos, estimulando, assim, o desejo por outros mais novos, avançados.

ISSO PODE AJUDAR

Fast fashion. Para saber mais sobre este movimento, seus impactos no meio ambiente, o consumo desenfreado de roupas descartáveis e suas indesejáveis consequências, sugerimos os seguintes *sites*:

- <http://minhocario.eco.br/2016/09/16/fast-fashion-e-a-crise-ambiental>. Acesso em: 16 dez. 2019.
- <https://projetocolabora.com.br/ods12/a-moda-que-incomoda>. Acesso em: 4 dez. 2019.
- <https://www1.folha.uol.com.br/colunas/luiza-duarte/2019/04/quem-fez-as-suas-roupas.shtml>. Acesso em: 4 dez. 2019.

GREGOR FISCHER/DPA/AFP

Roupas velhas e manequins vestidos foram exibidos na exposição *Fast fashion, the dark side of fashion* (moda expressa, o lado sombrio da moda), que tratava dos mecanismos e consequências do consumo e da indústria da moda. Museu das Culturas Europeias, Berlim, Alemanha, 2019.

Não só as roupas que vestimos e o celular que usamos influenciam a imagem que temos ou gostaríamos de ter. Segundo o pesquisador argentino Néstor Canclini, vivemos um momento histórico de **culturas híbridas**, ou seja, não somos mais apenas o produto da cultura da qual fazemos parte; somos fruto das expressões culturais locais e globais, sobretudo com o desenvolvimento das tecnologias de comunicação.

Um exemplo disso é a ascensão do *K-pop* entre jovens brasileiros, um gênero musical surgido na Coreia do Sul que se caracteriza pelo grande apelo audiovisual, pelos passos de dança e pela mistura de estilos, como *pop*, *rock*, *hip-hop*, além da música popular coreana. E do outro lado do oceano cresce a procura de jovens asiáticas por cirurgias plásticas que tornem suas pálpebras mais ocidentais. Esses fenômenos ocorrem pelo fato de certos padrões culturais impostos pela economia ou pelo consumo exercerem influência sobre outras culturas.

Como já mencionado, um dos efeitos é a polêmica cirurgia de pálpebras, ou blefaroplastia, conhecida em inglês como *double eyelid surgery*, tema do artigo que você e seus colegas vão ler a seguir.

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

Professor, explique aos estudantes que, se observarmos atentamente o título ou a manchete de um texto – assim como o primeiro parágrafo e os recursos visuais, caso disponíveis –, teremos uma ideia do assunto ou do objetivo geral dele.

How double eyelid surgery has become a rite of passage for many South Korean youths

BLACKDAY/SHUTTERSTOCK

Close-up of female eyes before and after east asian blepharoplasty or double eyelid surgery.

Living in a society obsessed with public perception and appearance, many young South Koreans are going under the knife to elevate their social status, boost their wealth, land a better job and find the perfect partner.

People say a first impression can leave a lasting imprint. And your eyes, more so than any other facial features, play a key role in securing that connection. After all, they are often the first thing we're drawn to on another person. In South Korea especially, a perception-driven and hyper-competitive society where having an attractive appearance can be an economic **asset**, your ability to appeal to the masses is **paramount** to your success in life. That's why many are trying to shift the odds to their favour by **undergoing** surgery.

Many South Koreans are born with small eyes, heavy drooping eyelids or monolids (without a **crease**), and culturally this has become seen as unattractive or giving an **uninviting** impression. Considering it's widely accepted that bigger, **western-looking** eyes enhance attractiveness and serve to provide a better first impression, it's not a surprise as to why so many people are **keen** to change them. As a result, many turn to plastic surgery to attempt to alter their fate [...].

When you're the product of a society that is obsessed with appearance, transforming your look to "solve" your problems doesn't feel that drastic. [...]

On the positive side, it does look like change might be on the horizon. The recent rise of the women's rights movement and the breakout of #MeToo in South Korea has made way for "Escape the Corset", the **burgeoning** uprising of women challenging Korea's unrealistic standards of beauty. They're calling time on the idea you need to spend countless hours and tonnes of money on make-up and skincare just to try adhering to some unattainable ideal. Through viral posts of destroyed piles of cosmetics, videos of make-up removal and head shaving rituals, they're undoubtedly disrupting the system, and I'm hopeful their work helps more people reconsider their surgery dependency too.

Of course you can wear make-up or get plastic surgery, and still call yourself a feminist, but empowerment only comes when everybody accepts there's more than one definition of beauty.

Available at: <https://i-d.vice.com/en_uk/article/8xyzag/double-eyelid-rite-of-passage-korea-beauty>. Accessed on: Nov. 18, 2019. Suppressions for pedagogical purposes marked with [...].

Asset: bem, ativo.

Paramount: fundamental.

Undergo: submeter-se a.

Crease: vinco.

Uninviting: pouco convidativo(a), atrativo(a).

Western-looking: de aparência ocidental.

Keen: interessado(a).

Burgeoning: crescente.

E EU NISSO TUDO?

2. "They're calling time on the idea you need to spend countless hours and tonnes of money on make-up and skincare just to try adhering to some unattainable ideal [...]. Of course you can wear make-up or get plastic surgery, and still call yourself a feminist, but empowerment only comes when everybody accepts there's more than one definition of beauty." Resposta pessoal.

1. Como vimos anteriormente, nossas identidades culturais não são permanentes ou únicas, mas sim híbridas, e o artigo apresenta um exemplo disso. Você é capaz de identificar exemplos de influências culturais na sociedade brasileira? Resposta pessoal. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.
2. O artigo menciona um movimento de conscientização contra os padrões de beleza irreais na Coreia do Sul, chamado *Scape the corset*. Identifique no artigo o trecho que menciona as estratégias usadas pelo movimento. O que você acha dessa iniciativa?
3. Em seguida, reflita: você concorda que essa conscientização é necessária? Que outras estratégias poderiam ser usadas para questionar padrões de beleza irreais na nossa sociedade? Justifique. Respostas pessoais.

MODERNA

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

E EU NISSO TUDO?

MILTON RODRIGUES ALVES

Retome seu **Caderno de Projetos** e responda:

1. Como você escolhe as produções culturais de que mais gosta (livros, músicas, filmes, séries etc.)? Resposta pessoal.
2. Dê um exemplo pessoal de algo que consome e considera representativo das influências de que falamos há pouco. Ao fazer isso, use a palavra **identidade**. Resposta pessoal. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

Como eu me represento?

© BARRY KITE – COLEÇÃO PARTICULAR

LEGACY1995/SHUTTERSTOCK - CAPELA SISTINA, CIDADE DO VATICANO

Photo-Op (2015), colagem feita pelo estadunidense Barry Kite. A obra faz referência ao afresco *A criação de Adão* (ao lado), pintado por volta de 1511 pelo artista italiano Michelangelo no teto da Capela Sistina, no Vaticano, Itália. Na colagem de Barry Kite, Deus e Adão são representados como astronautas estadunidenses no espaço e Adão segura um *selfie stick* ou "pau de *selfie*".

Conversamos sobre o hábito, hoje muito comum, de tirar *selfies* – e de compartilhá-las, não raro expondo-se inadvertida e perigosamente.

Não é só agora que o ser humano gosta de se autorretratar. Há inúmeros artistas que o fizeram ao longo da história, sobretudo em pinturas.

Durante o **Renascimento**, essa arte floresceu e se consolidou. E não por acaso: aquele momento histórico foi marcado por uma espécie de revolução artística, filosófica e científica, na qual o ser humano passava a ocupar o centro das reflexões. Aproximar-se o máximo possível da realidade era o grande desafio dos artistas, e fazer retratos (e autorretratos), uma demonstração de suas habilidades técnicas e estéticas.

De lá para cá, o gênero não parou de se expandir e de se transformar. O pintor holandês Vincent van Gogh (1853-1890), por exemplo, foi um dos que mais se destacou na arte de se autorretratar – mas com um sentido bastante diferente do buscado pelos renascentistas. É o que veremos em seguida.

Renascimento: movimento artístico, científico e filosófico ocorrido na Europa entre os séculos XIV e XVI que marca a passagem da Idade Média para a Idade Moderna. Nele destacam-se o resgate e a valorização de ideias clássicas da Antiguidade greco-romana e a reintrodução do homem tanto como sujeito quanto como objeto do conhecimento.

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

MANUAL DO PROFESSOR

EXPLORANDO O ASSUNTO

Van Gogh no espelho

Vincent van Gogh é um dos artistas mais conhecidos da pintura ocidental. No entanto, isso não foi verdade durante sua breve e tumultuada existência. O holandês passou por diversas crises de intenso sofrimento psíquico, o que explica em grande medida suas dificuldades financeiras. Isso não o impediu de pintar cerca de 900 telas em aproximadamente dez anos de intensa produção; paradoxalmente, vendeu apenas uma em vida.

Foi graças ao apoio de seu irmão Theo que Van Gogh conseguiu manter-se e, sobretudo, dedicar-se à pintura. A relação entre os irmãos está registrada na extensa correspondência entre ambos. Nas cartas, Vincent compartilhava suas ideias e projetos artísticos, desenhava, falava de suas dificuldades afetivas, psíquicas e financeiras, pedia ajuda – e Theo sempre o ajudava.

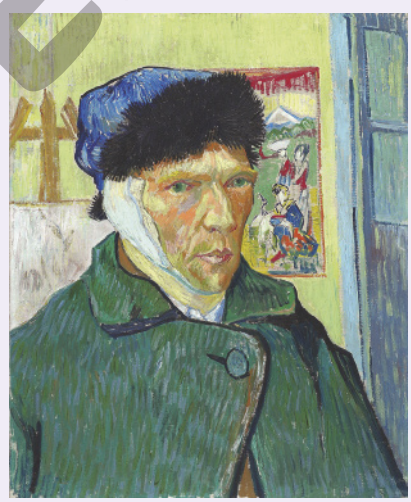
Entre as inúmeras obras de Van Gogh, há uma série de autorretratos. Neles, o artista buscava expressar como se sentia no momento de se autorrepresentar. Em uma das cartas enviadas a Theo, o pintor diz: "Espero que repares que a expressão do meu rosto se tornou mais calma, embora o olhar esteja menos firme que antes, segundo me parece". Ele se referia ao quadro *Autorretrato sem barba*, de 1889, representado abaixo, junto de outros autorretratos do artista.

VINCENT VAN GOGH – COLEÇÃO PARTICULAR

VAN GOGH, Vincent. *Autorretrato sem barba*. 1889. Óleo sobre tela, 40 × 31 cm. Coleção particular.

VINCENT VAN GOGH – INSTITUTO DE ARTE DE CHICAGO, CHICAGO

VAN GOGH, Vincent. *Autorretrato*. 1887. Óleo sobre tela, 41 × 32,5 cm. Instituto de Arte de Chicago, Estados Unidos.



VINCENT VAN GOGH – GALERIA DE ARTE DO INSTITUTO COURTAULD, LONDRES

VAN GOGH, Vincent. *Autorretrato com a orelha cortada*. 1889. Óleo sobre tela, 60 × 49 cm. Galeria de Arte do Instituto Courtauld, Londres, Reino Unido.

E EU NISSO TUDO?

Observe atentamente as três imagens anteriores.

1. Trata-se de diferentes visões do artista sobre si mesmo. Que elementos distintivos você percebe nelas? Como são usadas as cores nos três quadros? Que tipo de cores o pintor usa? É possível ver as suas pinceladas? Há profundidade na tela com fundos destacados?
2. Que impressões pessoais cada um dos autorretratos provoca em você?

Resposta pessoal.

1. Espera-se que o estudante faça uma leitura da obra destacando o uso das cores e o que elas expressam, a diferença do olhar do artista nas três obras, o efeito das pinceladas, os elementos de fundo. Nesse momento, você pode contar brevemente a história de Van Gogh, dando elementos para que o estudante possa refletir sobre cada imagem. No *link*: <http://brasilescola.uol.com.br/biografia/vincent-van-gogh.htm> (acesso em: 18 dez. 2019), há um resumo interessante da biografia do mestre holandês.

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

ATIVIDADE **PESQUISA E PRODUÇÃO DE AUTORRETRATO** *Individual*

Pesquisando autorretratos

Há inúmeros artistas de diferentes países e épocas que fizeram autorretratos. Para que você possa pesquisar mais referências, procure por Sofonisba Anguissola, Tarsila do Amaral, Cindy Sherman, Eliseu Visconti, Francis Bacon, Artemisia Gentileschi, Auguste Courbet, Andy Warhol, Frida Kahlo e Anita Malfatti, por exemplo.

Anote no **Caderno de Projetos** as informações que encontrou e as impressões que teve sobre as obras.

MILTON RODRIGUES ALVES

Produzindo um autorretrato

Até aqui, discutimos sobre os diversos aspectos relativos à identidade e à autoimagem dos jovens. Refletimos também sobre *selfies* e autorretratos artísticos. Chegou a hora de você produzir uma representação de si mesmo, levando em conta o que foi visto.

Para isso, sugerimos que, antes, faça uma introspecção e reflita sobre quem é você: gostos, histórias, experiências, influências… Anote suas reflexões no **Caderno de Projetos**. Em seguida, escolha uma das maneiras de se autorretratar expostas abaixo e faça o que se pede.

Autorretrato visual por meio de colagem

Faça uma colagem que configure seu autorretrato. Para isso, você pode:

- selecionar fotografias suas que mostrem você em diversas fases da vida, ou fotografias que você tirou (de outras pessoas, por exemplo);
- utilizar outros materiais (ou fotografias deles): velhos brinquedos, objetos significativos, peças de roupa marcantes, cópias de documentos oficiais, desenhos, textos etc.

Disponha criativamente seu autorretrato em uma cartolina.

Materiais necessários

- Cartolina
- Fotografias
- Objetos de valor afetivo
- *Smartphone*

Autorretrato audiovisual

Crie um autorretrato fazendo um vídeo. Reflita sobre o que você gostaria de registrar para compor seu autorretrato:

- Você dança, pratica algum esporte, participa de um grupo de teatro? Você pode registrar um momento em que esteja realizando uma dessas atividades.
- Há alguma história que gostaria de contar? Por exemplo, a de uma experiência que tenha sido especialmente significativa na sua vida? Ou uma história que ouviu ou leu e que o marcou de maneira especial? Transforme-a em registro audiovisual.
- Há pessoas, animais, lugares que você gostaria de registrar para o autorretrato por representarem, de algum modo, quem você é?

Depois de recolher o material, pense em uma maneira de editá-lo e crie seu autorretrato audiovisual. Você pode editar seu vídeo pelo próprio celular, pois há vários editores de imagens e vídeos gratuitos. Dê uma olhada nesta página, que agrupa vários tutoriais de vídeo: <https://catracalivre.com.br/criatividade/5-canais-do-youtube-de-tutoriais-de-edicao-de-video/> (acesso em: 18 dez. 2019). Sugerimos que você estabeleça um tempo limite de duração do vídeo: entre 1 e 5 minutos.

Independentemente da forma que escolher, os autorretratos produzidos poderão ser apresentados na Mostra Escola Aberta para as Juventudes.

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

MODERNA

ETAPA 2

Cronograma: 5 semanas

COMO EU ME EXPRESSO?

De que formas posso usar a palavra para me expressar?

PABLO BERNARDO

Duelo de *MC's* Nacional, 2017. Esse evento ocorre em Belo Horizonte, MG, desde 2007. Na imagem, Drizy (MG) e Cesar (ES), que disputaram a final; o capixaba saiu vencedor.

A seguir, apresentamos a letra de um *rap* de Nill. Faça a leitura silenciosa dela e, em seguida, ouça a canção. É possível acessar o vídeo em: <https://www.youtube.com/watch?v=xU8cIFQPTn4> (acesso em: 18 dez. 2019).

Jovens telas trincadas

[refrão]
Jovens telas trincadas como suas relações, é
Um milhão de planos pra preencher seus corações
Jovens telas trincadas como suas relações, é
Um milhão de planos pra preencher seus corações, é

Ela me disse que prefere os vícios
Do que ficar vendo seu pai no celular de domingo
O bairro parece nobre, acho que não temos amigos
Pelo visto não temos amigos
Me veja pela tela do iPhone, se não é difícil
Viver sem te ver é difícil
Mesmo os nossos assuntos não passando do início

Já não basta a fila do mercado, não tem caixa postal
A gente briga pelas teclas, isso é tão normal
Vou esperar a chuva passar, sair de casa
O nosso olho brilha e ainda enxuga lágrimas

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

Ela me disse, não se sente bem
Não consegue falar de amor com ninguém
Nossa vida tem dado voltas, você também
Será que não nota? Não sei
(Repete refrão)

Ô mano vi seus áudio aqui agora, rachei o bico
Jesus não vai ajudar em nada, quem vai ajudar é nós (risos)
Parça, esse cara não é de postar esses bagulho de coraçãozinho não, mano
Pode pá que roubaram a senha
Oh, na humilde, manda essa fita pra mim, pra escutar aqui mano
Oh, mano, manda esse áudio pra mim aí, tem coragem?

O que você está fazendo? Pode parar
Ei, você, para de chorar, eu amo você
Como a vida vai acontecer, florescer
Para, para, para
Quebrou o seu celular

JOVENS telas trincadas. Intérprete: Nill. Compositor: Nill. *In*: REGINA. Intérprete: Nill. [*S.L.*]: Sound Food Gang, 2017. 1 CD, faixa 7.

E EU NISSO TUDO?

1. Sobre o que a letra da música fala?
Nesta letra, o *rapper* Nill fala sobre a dificuldade que as pessoas enfrentam para ter relações mais profundas em uma sociedade hiperconectada.
2. Você já conheceu pessoas pela internet? Chegou a conhecê-las pessoalmente?
Respostas pessoais.
3. Assista a esta entrevista do cantor, na qual ele discorre sobre essa música: <https://www.youtube.com/watch?v=GA03TgEd3eU>. Acesso em: 27 dez. 2019. Depois, responda: você concorda com os argumentos apresentados por ele? Por quê?
Respostas pessoais. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

Você viu que, depois da repetição do refrão, o *rapper* introduz uma conversa em um aplicativo de mensagens instantâneas. Nessa conversa, as vozes que dialogam não se expressam de acordo com a chamada norma-padrão da língua portuguesa. Por exemplo, nos trechos "seus áudio" e "esses bagulho", em que os substantivos não estão no plural, como a regra determinaria; ou em "quem vai ajudar é nós" (em vez de usar "somos nós").

Isso se deve a uma escolha do artista, que decidiu reproduzir as falas de maneira descontraída, como elas de fato acontecem no dia a dia, criando, assim, um efeito de veracidade e de proximidade com o leitor.

Algumas pessoas poderiam menosprezar a música por causa dessa opção, alegando que a letra estaria cheia de erros e de gírias. No entanto, os linguistas têm, há algum tempo, adotado outros critérios em seus estudos e pesquisas sobre a língua: o de **adequação** à situação comunicativa e o conceito de **variedades linguísticas**. Isso porque **toda língua** é um um organismo vivo, que não cessa de se modificar ao longo do tempo (**variações históricas**).

Além disso, as línguas apresentam **variações regionais**. Assim, um soteropolitano, por exemplo, terá não apenas um sotaque diferente do de um gaúcho, mas também usará alguns termos e expressões próprios da capital baiana e vice-versa. Outro exemplo são as **variações sociais** ou culturais, que ocorrem de acordo com hábitos e culturas de diferentes grupos sociais. Essa variação ocorre porque os grupos sociais têm diferentes

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

MODERNA

conhecimentos sobre a língua e modos próprios de atuação: gírias e jargões próprios de certos grupos (skatistas, grupos profissionais etc.) e aspectos ligados ao grau de instrução.

Uma língua varia de acordo também com a adequação que o falante faz de seu nível de linguagem à situação comunicativa e ao gênero de texto exigido, como no caso do *rap* visto anteriormente.

Todas essas variações, quando não compreendidas, podem levar ao **preconceito linguístico**, gerado pela ideia equivocada de que há uma única forma correta de uso da língua.

E EU NISSO TUDO?

3. Resposta pessoal.
Professor, a respeito de preconceito linguístico, sugerimos o *site* <https://www.portugueselegal.com.br/?s=preconceito&x=15&y=21> (acesso em: 18 dez. 2019). Nele, Carol e Pablo, professores de Língua Portuguesa, dedicam-se a abordar o tema de maneira ao mesmo tempo simples, bem-humorada e embasada. Sobre adequado, certo, errado e outras questões da língua, sugerimos o livro *Viva a língua brasileira!*, de Sérgio Rodrigues (São Paulo: Companhia das Letras, 2016).

1. Você usa gírias para se comunicar no dia a dia? Quais? Em que contextos?
Respostas pessoais. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.
2. Você consegue distinguir gírias ou maneiras de falar próprias da sua geração que alguém de geração anterior tenha dificuldade de entender?
Resposta pessoal. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.
3. Você já sofreu ou presenciou casos de preconceito linguístico? Conte para a turma como foi.

Mais adiante, vamos realizar um pequeno sarau com produções poéticas da turma, que poderá ter diferentes dinâmicas, como a clássica declamação de poemas ou uma batalha de *rap* ou *slam poetry*, por exemplo. Agora, porém, vamos fazer algumas reflexões sobre poesias e poemas.

E EU NISSO TUDO?

2. Resposta pessoal. Essa pergunta leva à reflexão de que a poesia é uma manifestação artística acessível a todos e, especialmente, às juventudes contemporâneas. Logicamente, não se espera que *todos já tenham feito poesia*, mas que consigam identificar momentos de sua vida em que a poesia está presente e exerce influência.

1. Você já fez poesia? Resposta pessoal.
2. Quem, em sua opinião, pode fazer poesia?

O que é e o que pode a poesia?

Essa pergunta já foi feita por muitas pessoas, ao longo da história da criação poética, no mundo inteiro. Isso porque, da mesma maneira que a língua, a poesia também varia em suas formas, dependendo do contexto social em que é feita.

Assim, se quisermos recuperar um exemplo clássico, podemos citar a *Ilíada*, de Homero. Sabe-se, por exemplo, que, apesar de ter sido escrita por volta do século VI a.C., a obra grega, escrita em hexâmetros (ou seja, versos de seis sílabas poéticas), era já declamada pelos aedos – poetas especializados em decorar e declamar versos épicos – muitos séculos antes. Alguns pesquisadores fazem a suposição de que o hexâmetro é uma métrica que, ao ser falada, assemelha-se muito à cadência natural da fala no idioma grego antigo.

Uma coisa parecida acontece com a literatura de cordel, típica do nordeste brasileiro. Escritos geralmente em versos decassílabos (ou seja, versos de dez sílabas poéticas), os poemas de cordel também têm uma cadência rimada que se assemelha à da fala cotidiana.

Por outro lado, sabemos que, assim como o domínio da chamada língua culta é visto historicamente como sinal de *status* e de poder, o domínio da poesia que se produz em uma língua também o é. Assim, criaram-se diversas escolas de estudo da linguagem poética ao longo da história. Essas escolas, ao estabelecer determinadas regras para a criação poética, muitas vezes acabam limitando o acesso à poesia. Contra isso têm falado poetas de várias épocas e lugares, defendendo a ideia de que a poesia é para todos.

MODERNA

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

Futurismo, modernismo e poesia negra: a revolução dos jovens também na poesia

Um dos movimentos que contestou mais radicalmente a lógica do academicismo na criação poética foi o futurismo russo, que ocorreu entre as décadas de 1910 e 1920. Ligados ao pensamento revolucionário que culminaria na Revolução Russa de 1917, os futuristas, liderados pelo poeta Vladimir Maiakóvski (1893-1930), combatiam as tendências acadêmicas através da criação de poesias que não se submetiam às regras prescritas e que, em seu entender, eram a poesia do futuro.

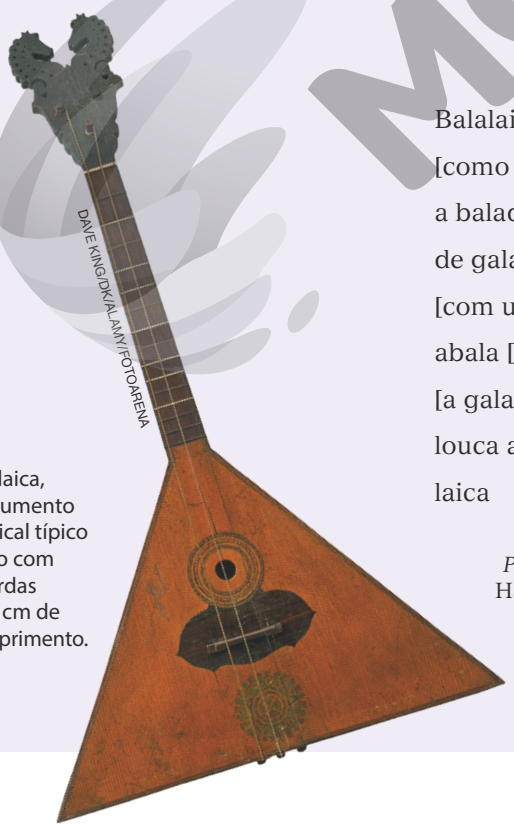
O futurismo, em essência, era um movimento jovem: todos os seus membros tinham entre 15 e 30 anos de idade. Os futuristas, além de se organizarem para publicar seus poemas, faziam questão de divulgá-los para a sociedade: realizavam saraus nos quais suas novas obras eram lidas e discutidas, promovendo uma verdadeira revolução na sociedade conservadora russa de então. Maiakóvski, por exemplo, andava vestido com uma jaqueta amarela e um lenço roxo amarrado no pescoço, o que, no começo do século XX, era um escândalo.

VLADIMIR VDOVIN/SPUTNIK/AFP

O poeta russo Vladimir Maiakóvski em 1912.

Cada um dos autores futuristas tinha um estilo muito diferente. O que os unia, além da juventude, era a contestação às formas clássicas da escrita poética. Em vez de tentar encaixar seus poemas em formas preestabelecidas, os futuristas inspiravam-se na linguagem popular e dela extraíam a forma (o ritmo e a métrica) de suas produções poéticas.

Leia, a seguir, o poema "Balalaica", de Maiakóvski, escrito em 1913 e traduzido por Augusto de Campos:



DAVE KING/DK/ALAMY/FOTOARENA

Balalaica, instrumento musical típico russo com 3 cordas e 68 cm de comprimento.

Balalaica

Balalaica
[como um balido abala
a balada do baile
de gala]
[com um balido abala]
abala [com balido]
[a gala do baile]
louca a bala
laica

MAIAKÓVSKI, Vladimir. *Maiakóvski – Poemas*. Tradução de Augusto de Campos, Haroldo de Campos e Boris Schnaiderman. São Paulo: Perspectiva, 1982. p. 65.

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

MODELO

No Brasil, esse processo não foi diferente. Ao longo de nossa história, vemos sempre surgir novas expressões poéticas contestadoras das regras vigentes nos respectivos momentos históricos. Vamos ler, a seguir, dois exemplos disso.

O primeiro é um poema de Oswald de Andrade (1890-1954), modernista conhecido por sua iconoclastia e humor; o segundo poema é de Carolina Maria de Jesus (1914-1977), poeta brasileira de vasta obra literária, reconhecida apenas recentemente.

COLEÇÃO PARTICULAR

O escritor brasileiro Oswald de Andrade.

3 de maio

Aprendi com meu filho de dez anos
Que a poesia é a descoberta
Das coisas que eu nunca vi.

ANDRADE, Oswald de. *Trechos escolhidos* por Haroldo de Campos. Rio de Janeiro: Agir, 1977.

ACERVO UH/FOLHAPRESS

A escritora brasileira Carolina Maria de Jesus em 1960.

Muitas fugiam ao me ver

Muitas fugiam ao me ver
Pensando que eu não percebia
Outras pediam pra ler
Os versos que eu escrevia

Era papel que eu catava
Para custear o meu viver
E no lixo eu encontrava livros para ler

Quantas coisas eu quis fazer
Fui tolhida pelo preconceito
Se eu extinguir quero renascer
Num país que predomina o preto

Adeus! Adeus, eu vou morrer!
E deixo esses versos ao meu país
Se é que temos o direito de renascer
Quero um lugar, onde o preto é feliz.

JESUS, Carolina Maria de. *Antologia pessoal*. Organização de José Carlos Sebe Bom Meihy. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1996.

 # E NÓS NISSO TUDO?

Respostas coletivas. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

1. Os poemas lidos podem ser considerados contestadores? De que maneira(s)?
2. Vocês acham que as contestações feitas nos poemas continuam pertinentes? Por quê?

MODERNA

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

Slam: palavra pé na porta

SÉRGIO SILVA

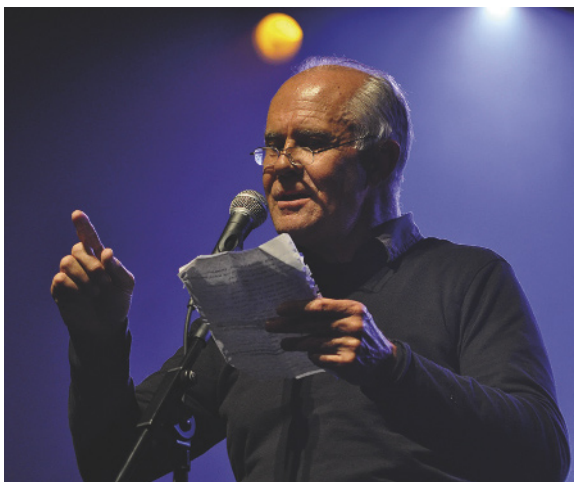
Poeta Cinthya Santos, a Kimani, vencedora do Campeonato Paulista de Poesia Falada – *Slam* SP de 2017.

Se as formas e expressões poéticas foram e são objeto de constante transformação, a maneira de divulgar poesia também é.

Um exemplo disso é o *slam* de poesia (em inglês, *poetry slam*). Criado nos Estados Unidos em meados da década de 1980, trata-se de um movimento de contestação à lógica do academicismo na produção poética.

O primeiro evento aconteceu em um clube de *jazz* da cidade de Chicago, nos Estados Unidos, em 1986. Ali, Marc Kelly Smith (1949-), operário da construção civil e poeta, junto com o *Chicago Poetry Ensemble* (Grupo de Poesia de Chicago), organizou a primeira competição de poesia falada. Segundo o próprio Smith conta em seu livro *Crowdpleaser* (título que significa "aquele que agrada à multidão"), a ideia veio de uma insatisfação com a maneira fria e elitizada com que eram realizados os saraus de poesia no meio acadêmico. No *slam*, segundo ele, deveria haver uma forma mais democrática e mais próxima do público.

Quando o *slam* foi criado, o fato de haver uma competição foi alvo de muitas críticas dos círculos literários mais tradicionais. Argumentava-se que isso reduzia o valor artístico das poesias, que passavam a ser feitas para agradar ao júri e ao público. Mas o caráter popular e lúdico está na própria concepção do *slam*.



ARQUIVO PESSOAL

Marc Kelly Smith declamando para o público, 2012.

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

ATIVIDADE PESQUISA Coletiva

Slams

Materiais necessários

- Computador com acesso à internet ou *smartphone*

Dividam-se em grupos. Cada grupo ficará responsável por trazer para a turma um exemplo de poesia apresentada em *slam*. Sugestões:

- *Slam* das Minas, São Paulo, SP.
- *Slam* Dandaras do Norte, Belém, PA.
- *Slam* Resistência, São Paulo, SP.
- *SLAM* BR, Campeonato Nacional de Poesia Falada, Brasil.
- One Mic Stand, Manchester, Reino Unido.
- Delhi Poetry Slam, Nova Délhi, Índia.
- South African National Poetry Slam, África do Sul.

MILTON RODRIGUES ALVES

Para escolher os poemas, discuta com seu grupo orientando-se pelas perguntas sugeridas a seguir. Registre as respostas e reflexões no **Caderno de Projetos**.

- Há algum tipo de reivindicação ou denúncia mais específica feita pelo coletivo estudado? Qual? Respostas pessoais. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.
- O *slam* estudado relaciona-se com a juventude, na sua opinião? De que modo? Respostas pessoais. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

Uma vez feita a pesquisa e discutidos os diferentes *slams*, partilhem com os demais grupos os resultados de suas investigações.

Rap, a palavra cantada

Na década de 1970, afro-americanos e imigrantes latinos e jamaicanos nos Estados Unidos começaram a se expressar através do grafite, da dança *break* e do *rap*, em um movimento cultural que ficou conhecido como *hip-hop*. O *rap* surgiu no bairro do Bronx, em Nova Iorque. Lá, os jovens faziam festas na rua utilizando sistemas de som com alto-falantes, toca-discos e um microfone; nessas festas, o *MC* (abreviação para "mestre de cerimônia") apresentava o *DJ* (*disc-jockey*), declamava poesias, geralmente improvisadas, ao som das músicas e mantinha o público entretido.

A partir de certo momento, os *DJ's* passaram a retirar as músicas das gravações originais, deixando apenas os *beats* (batidas ou bases), o que permitiu que os *MC's* cantassem e improvisassem suas próprias poesias. Posteriormente, os *DJ's* começaram a criar suas próprias bases, pegando trechos de músicas (técnica conhecida como *sampling*) e compondo as próprias como uma colagem.

RUI MENDES

Os Racionais MC's, em 2012. O grupo paulistano é considerado a maior referência de *rap* do Brasil.

MODERNA

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

O *rap* e a cultura *hip-hop* chegaram ao Brasil na década de 1980, inicialmente na cidade de São Paulo; um pouco mais tarde, chegaram ao Rio de Janeiro e se espalharam pelas periferias e comunidades de diversas cidades do país.

Com o tempo, o *rap* foi ganhando espaço nas rádios e na televisão e atingiu um público de classe média e alta. Em outras palavras, foi apropriado pela indústria musical e pela lógica mercadológica. Além disso, o *rap* conquistou espaço e reconhecimento na intelectualidade e entre acadêmicos. Um exemplo disso está no fato de o álbum "Sobrevivendo no Inferno" (1997), dos Racionais MC's, ter sido inserido como obra obrigatória no vestibular de 2018 da Unicamp (Universidade Estadual de Campinas).

Tudo isso, porém, não tornou o *rap* menos contestador e marginal, e a prova disso é que não cessam de surgir grupos dos mais diversos cantos do país, sobretudo nas periferias.

ATIVIDADE PESQUISA *Coletiva*

Rap

Como vimos, o *rap* nasceu nos Estados Unidos, ou seja, com letras em inglês, mas já faz tempo que se espalhou por diversos países do mundo.

Será que são grandes as diferenças entre os *raps* produzidos em línguas diversas?

Para responder a essa pergunta, vamos novamente buscar subsídios em pesquisas.

Dividam-se mais uma vez em grupos. Cada grupo ficará responsável por trazer e apresentar para a turma um exemplo de *rap*. Sugerimos os seguintes grupos ou *rappers*:

- Racionais MC's, São Paulo, SP.
- Brô MC's, Reserva de Dourado, MS.
- Jéssica Caitano, Triunfo, PE.
- Public Enemy, Nova Iorque, EUA.
- Falz, Lagos, Nigéria.
- Missy Elliott, Virgínia, EUA.
- Dee MC, Kalyan, Índia.
- The Brotherhood, Londres, Reino Unido.

Materiais necessários

- Computador com acesso à internet ou *smartphone*
- Aparelho de som

Ao ouvir os *raps*, fiquem especialmente atentos aos ritmos, a fim de perceber similaridades e diferenças entre eles.

Uma vez escolhida a música, discuta com seu grupo guiando-se pelas perguntas a seguir; depois, anote as observações e reflexões no **Caderno de Projetos**.

MILTON RODRIGUES ALVES

E NÓS NISSO TUDO?

1. Como a métrica poética e as rimas se relacionam com os tempos dos compassos musicais? Em geral, as estruturas rítmicas são similares. As sílabas tônicas tendem a cair nos tempos fortes dos compassos.
2. E quanto às letras: como estão associadas à realidade social vivida pelo(s) artista(s)? Resposta pessoal.
3. Vocês acreditam que o *rap* se relaciona especialmente com a juventude? Por quê? Respostas pessoais. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

Terminadas a pesquisa e a discussão em grupo, cada equipe vai reproduzir o *rap* escolhido em sala de aula, utilizando um aparelho de som (pessoal ou da escola).

Ao fim, abram uma roda de conversa para comentar com os colegas toda a atividade.

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

MODERNA

ATIVIDADE SARAU *Coletiva*

Materiais necessários

- Microfone
- Caixa de som
- Iluminação
- Fichas de avaliação

Chegou a hora de preparar o sarau. Sarau é um evento aberto e democrático, em que têm lugar manifestações artísticas de todo tipo.

A primeira coisa a fazer é escolher um nome para o sarau. Como se pode expressar, em um nome, o caráter democrático e aberto das diferentes formas de expressão das juventudes?

Outro aspecto preliminar é fazer o planejamento do evento, organizá-lo. Propomos que, para realizar essa tarefa, a turma se divida em três grupos: um para a pré-produção, outro para a produção e o terceiro para a pós-produção.

1. Pré-produção

Este grupo ficará responsável pelo planejamento de tudo o que vai acontecer no evento (quando, onde, quem, como). Para isso é preciso:

- fazer um levantamento de quem tem poesias para apresentar. Como serão selecionadas as obras? Haverá inscrições?
- fazer um levantamento das necessidades técnicas de cada uma das apresentações: microfone e caixa de som? Luz? Quanto tempo levará a montagem e a desmontagem de cada apresentação?
- definir uma data e um local para o sarau e tomar todas as providências para isso (pedir autorização para a escola, por exemplo).

2. Produção

Este grupo ficará responsável por garantir que todas as coisas estejam no lugar e na hora prevista para a realização do sarau. É preciso:

- conseguir o material técnico necessário na lista da pré-produção;
- instalar o que for necessário (vídeo, som, microfones…);
- elaborar um plano de divulgação. Como as pessoas ficarão sabendo do sarau? Cartazes pela escola? Redes sociais?

Uma ou mais pessoas (de preferência que não tiverem trabalhos a serem apresentados) devem fazer o papel de mestres de cerimônia, ou seja, fazer as apresentações dos trabalhos, chamar os artistas ao palco, controlar a lista dos inscritos etc. Cabe também aos *MC's* manter o ritmo e a atmosfera do sarau.

3. Pós-produção

Cabe a este grupo cuidar do espaço após a realização do sarau, deixando-o do jeito que estava antes de o evento acontecer. Para isso é preciso:

- checar se todo o material usado está em ordem, sem danos;
- devolver o material emprestado;
- limpar o espaço depois do evento.

Uma vez concretizado o sarau, é hora de a turma fazer uma avaliação do evento. Para isso, sugerimos que, no dia do sarau, sejam distribuídas fichas para o público, para os estudantes que vão se apresentar e para as equipes de produção. Essas fichas devem ser elaboradas previamente. Que perguntas podem ser formuladas a fim de que as pessoas expressem seu grau de satisfação com o evento?

Essa avaliação, se bem conduzida, pode servir para que a turma entenda o que funciona e o que não funciona em uma apresentação coletiva. Além disso, pode contribuir para a preparação da Mostra Escola Aberta para as Juventudes, a ser realizada como produto final deste projeto.

MODERNA

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

ETAPA 3

O QUE SE ENTENDE POR JUVENTUDE?

Quem define quando começa e quando termina a adolescência?

Cronograma: 4 semanas

MARLENE BERGAMO/FOLHAPRESS

A juventude tem papel fundamental na discussão de questões sociais. Muitos são os grêmios e coletivos de jovens que reivindicam e propõem melhorias em diversas áreas. A fotografia ao lado é um bom exemplo disso: ela mostra uma das históricas manifestações dos secundaristas realizadas em 2015 na cidade de São Paulo, SP.

Professor, a obra em que nos baseamos para citar Phillippe Ariès é: *História Social da Criança e da Família*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1981.

Para responder a essa pergunta, temos de problematizar o próprio conceito de juventude. O historiador francês Phillippe Ariès (1914-1984) atenta para o fato de que, ao longo da história do Ocidente, a adolescência só aparece como ideia a partir do final do século XVIII. Antes disso, os conceitos de infância e adolescência não existiam de modo tão definido. Até então, a passagem para a idade adulta se dava a partir do momento em que a pessoa pudesse sobreviver sem os cuidados básicos maternos. Uma vez autônoma da mãe, a criança ingressava imediatamente nas diversas esferas do mundo dos adultos.

É a partir do século XIX, com o avanço da industrialização e a reorganização das forças produtivas das sociedades, que a infância e a adolescência passam a ser vistas como momentos específicos da vida humana e, portanto, merecedoras de cuidado especial.

Foi também no século XIX que os períodos de duração da infância e da adolescência passaram a ser delineados com maior especificidade. Por exemplo: a adolescência masculina acontecia entre a primeira comunhão e a formação acadêmica ou militar do jovem, ao passo que a adolescência feminina era entendida como o período entre a primeira comunhão e o casamento. Nesse processo, campos do saber como a Biologia e a Medicina também passaram a delimitar a adolescência com base em critérios biológicos (tais como puberdade e mudança hormonal) e cognitivos.

No Brasil, o ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente) considera adolescente a pessoa que se encontra entre os 12 e os 18 anos. Já a OMS (Organização Mundial da Saúde) entende que adolescente é toda pessoa entre os 10 e os 19 anos.

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

Como se pode ver, os critérios que definem o que é infância, adolescência e juventude são majoritariamente sociais e sofreram grandes mudanças ao longo da história.

 # E NÓS NISSO TUDO?

Respostas pessoais. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

Conversem orientando-se pelas seguintes questões:

1. As periodizações de infância e adolescência fazem sentido para vocês? Por quê?
2. Quando vocês consideram ter começado sua adolescência? Por quê?
3. A adolescência de seus familiares e amigos mais velhos foi diferente da sua? Caso a resposta seja afirmativa, compartilhem algumas dessas diferenças.

Quais documentos definem o conceito de juventude no Brasil e no mundo?

Apesar das variáveis em relação à compreensão da adolescência, sabemos que, hoje, os jovens possuem uma gama de direitos e deveres em nossa sociedade, pois são considerados cidadãos.

Entretanto, os critérios e limites da cidadania juvenil não são claros. Por exemplo, no Brasil, o jovem não está habilitado a dirigir um veículo até os 18 anos, mas pode votar a partir dos 16 anos.

Por outro lado, há toda a questão da privação de liberdade de jovens infratores. Muitas das instituições que recebem essas crianças e esses adolescentes são alvo de denúncias, por exemplo, por não cumprirem sua função legal de oferecer formação educacional e profissional a seus internos, ou por estarem superlotadas.

Desse modo, uma vez que são as convenções sociais, jurídicas e biológicas que definem direitos e deveres dos adolescentes, é importante conhecer a legislação atual sobre o assunto, inclusive para ter mais subsídios na hora de perguntar e projetar: qual é a juventude que queremos? Quais são nossos sonhos e nossas propostas para transformar as condições da juventude brasileira?

ATIVIDADE SEMINÁRIO E DEBATE *Coletiva*

Documentos oficiais sobre a juventude

Materiais necessários

- Computador com acesso à internet, *tablet* ou *smartphone*
- Livros

Sob a orientação do professor de História, organizem-se em três grupos.

Cada grupo será responsável por estudar um dos três textos jurídicos elencados a seguir (todos destinados a salvaguardar crianças e adolescentes na contemporaneidade) e realizar um breve seminário sobre ele.

Ao longo da pesquisa, fiquem atentos para coletar informações referentes às seguintes questões:

- Quando, onde e em qual contexto histórico o documento foi produzido?
- A quais problemas sociais ele responde (jurídico, criminal, trabalhista, protetivo etc.)?
- Qual é o conceito de adolescência presente nele?

MODERNA

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

- Como o grupo relaciona as informações dos documentos com o que acontece em seu cotidiano e na região em que a escola está localizada?

Os textos a serem analisados têm como esteio a Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH). Proclamada pela Assembleia Geral da Organização das Nações Unidas (ONU) em 1948, a DUDH surgiu como resposta às barbáries produzidas e vivenciadas pela humanidade ao longo da Segunda Guerra Mundial (1939-1945).

O documento – do qual o Brasil é signatário desde o primeiro momento – influenciou as políticas de direitos humanos de diversos países; nossa Constituição, por exemplo, consolidou seus fundamentos apresentando-os como os de nosso Estado Democrático de Direito.

O objetivo principal da DUDH é garantir "o reconhecimento da dignidade inerente a todos os membros da família humana e dos seus direitos iguais e inalienáveis".

Sugerimos, portanto, que todos os grupos leiam integralmente esse documento, uma vez que ele servirá de referência para os demais que serão trabalhados.

Declaração Universal dos Direitos Humanos

TRECHO

Artigo I

Todos os seres humanos nascem livres e iguais em dignidade e em direitos. Dotados de razão e de consciência, devem agir uns para com os outros em espírito de fraternidade.

DECLARAÇÃO Universal dos Direitos Humanos. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000139423>. Acesso em: 22 out. 2020.

THE COMMERCIAL APPEAL/ZUMA PRESS/FOTOARENA

Registro histórico do instante em que a estudante negra Elizabeth Eckford desafiou o preconceito da sociedade estadunidense e se dirigiu a uma escola no sul dos Estados Unidos (Little Rock Central High School, em 1957). Na época, a Suprema Corte estadunidense determinou que a instituição escolar recebesse estudantes negros. A questão da igualdade racial e do combate ao racismo aparece em documentos oficiais sobre os direitos humanos nos séculos XX e XXI.

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

MODERNA

REGRAS DE BEIJING (Regras Mínimas das Nações Unidas para a Administração da Justiça da Infância e da Juventude)

O que são

Adotadas pela ONU em 1985, as Regras de Beijing visam regulamentar especificamente os direitos dos menores infratores, "reconhecendo que os jovens, por se encontrarem ainda numa etapa inicial do desenvolvimento humano, requerem uma atenção e uma assistência especiais, com vista ao seu desenvolvimento físico, mental e social, e uma proteção legal em condições de paz, liberdade, dignidade e segurança [...]".

TRECHO

PRIMEIRA PARTE – PRINCÍPIOS GERAIS

1. Orientações fundamentais

1.1. Os Estados membros procurarão, em conformidade com os seus interesses gerais, promover o bem-estar do menor e da sua família.

1.2. Os Estados membros esforçar-se-ão por criar condições que assegurem ao menor uma vida útil na comunidade fomentando, durante o período de vida em que o menor se encontre mais exposto a um comportamento desviante, um processo de desenvolvimento pessoal e de educação afastado tanto quanto possível de qualquer contato com a criminalidade e a delinquência.

1.3. É necessário tomar medidas positivas que assegurem a mobilização completa de todos os recursos existentes incluindo a família, os voluntários e os outros grupos comunitários, assim como as escolas e outras instituições comunitárias, com o fim de promover o bem-estar do menor e reduzir a necessidade de intervenção da lei e tratar de forma eficaz, equitativa e humanitária o jovem em conflito com a lei.

1.4. A Justiça de menores deve ser concebida como parte integrante do processo de desenvolvimento nacional de cada país, no quadro geral da justiça social para todos os jovens, contribuindo assim, ao mesmo tempo, para a proteção dos jovens e a manutenção da paz e da ordem na sociedade.

1.5. A aplicação destas regras deve ser feita dentro do contexto das condições econômicas, sociais e culturais existentes em cada Estado membro.

1.6. Os serviços de Justiça de menores devem ser sistematicamente desenvolvidos e coordenados tendo em vista aperfeiçoar e apoiar a capacidade dos funcionários que trabalham nestes serviços, em especial os seus métodos, modos de atuação e atitudes.

REGRAS de Beijing. Disponível em: <http://www.neca.org.br/programas/regras-minimas-de-beijing.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2019.

ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente)

O que é

O ECA é um marco jurídico regulatório da infância e da adolescência no Brasil. Nele se estabelecem disposições que visam à "proteção integral à criança e ao adolescente" (artigo 1º). Foi criado em 1990, isto é, dois anos depois da promulgação da Constituição de 1988, conhecida como Constituição Cidadã.

Alguns dos tópicos que mais se destacam no ECA são relacionados às infrações cometidas por jovens e às medidas protetivas (crianças) e socioeducativas (adolescentes) às quais eles são submetidos.

MODERNA

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

TRECHO

Art. 3º A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade.

Parágrafo único. Os direitos enunciados nesta Lei aplicam-se a todas as crianças e adolescentes, sem discriminação de nascimento, situação familiar, idade, sexo, raça, etnia ou cor, religião ou crença, deficiência, condição pessoal de desenvolvimento e aprendizagem, condição econômica, ambiente social, região e local de moradia ou outra condição que diferencie as pessoas, as famílias ou a comunidade em que vivem.

Art. 4º É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

ESTATUTO da Criança e do Adolescente. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm>. Acesso em: 25 nov. 2019.

Adolescência, juventude e redução da maioridade penal

O que é

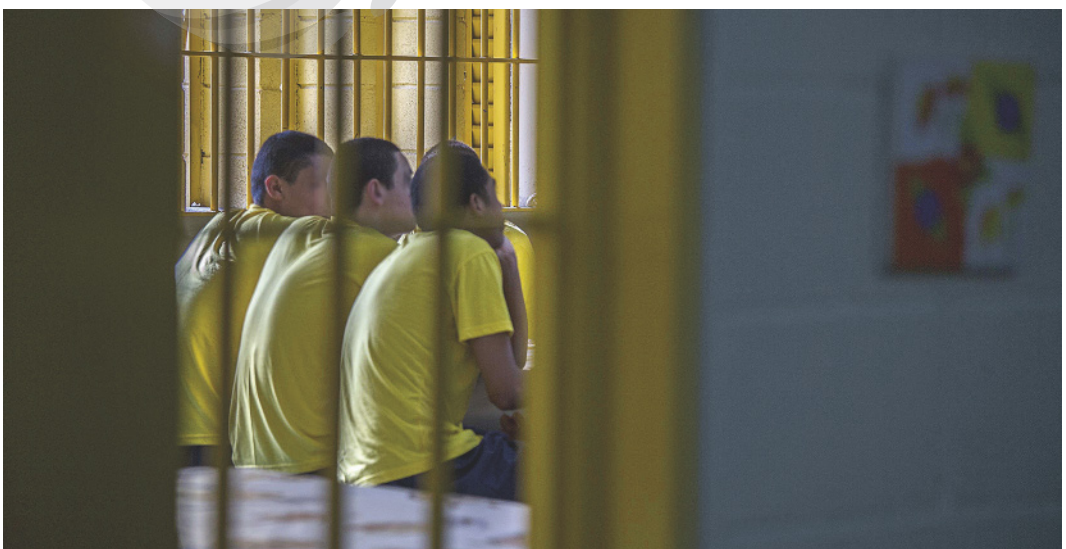
Neste documento, elaborado e assinado pela ONU em 2015, indicam-se diretrizes para a questão da criminalidade juvenil no Brasil.

TRECHO

- Nenhuma pessoa menor de 18 anos pode ser julgada como adulta;
- Seja adotada uma idade mínima abaixo da qual o Estado renuncie a qualquer tipo de responsabilidade penal;
- Seja implementado no país um sistema de responsabilidade específico para menores de idade, que garanta a presunção da inocência e o devido processo legal, e que se estabeleçam penas diferenciadas, onde a privação de liberdade seja aplicada tão somente como medida de último recurso.

ADOLESCÊNCIA, juventude e redução da maioridade penal. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/wp-content/uploads/2015/06/Position-paper-Maioridade-penal-1.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2019.

MARLENE BERGAMO/FOLHAPRESS



Jovens internos que passam por medidas socioeducativas na Fundação Casa, São Paulo, SP, 2015.

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

MODERNA

No Brasil, a questão da privação de liberdade para crianças e adolescentes infratores é muito complexa e delicada. Veja alguns dados.

Em apenas seis anos, o número de adolescentes em privação e restrição de liberdade aumentou 58,6% no Brasil. De 16.940 jovens cumprindo alguma medida socioeducativa desse tipo em 2009, o índice passou para 26.868 em 2015. Desse total, 18.381 jovens estão em medida de internação (68%), 2.348 em regime de semiliberdade (9%) e 5.480 em internação provisória (20%). Outros 659 adolescentes estão em atendimento inicial, internação sanção ou medida protetiva (medida socioeducativa suspensa para tratamento em clínica de saúde).

[...]

Em relação ao perfil dos adolescentes e jovens em restrição e privação de liberdade, o último Sinase revela que 96% do total são do sexo masculino e 61% foram considerados negros ou pardos, enquanto o índice de brancos é de 23%, e 14% não tiveram registradas sua cor ou raça.

"Isso por um lado mostra a seletividade, o racismo dos policiais e do sistema judicial, mas também indica que negros e pardos estão mais expostos à violência e a criminalidade", avalia Ariel.

Do total de jovens cumprindo pena, 57% têm entre 16 e 17 anos, e 17% entre 14 e 15 anos. Neste recorte, chama a atenção que 23% dos internos têm entre 18 e 21 anos. "Isso demonstra que o adolescente é punido", afirma o representante do Condepe, questionando o "mito" da impunidade que parcela significativa da sociedade tem com relação ao tema.

VELLEDA, Luciano. Em seis anos, número de jovens cumprindo medida privativa de liberdade aumenta em 58,6%. *Rede Brasil Atual*, 9 fev. 2018. Disponível em: <https://www.redebrasilatual.com.br/cidadania/2018/02/em-seis-anos-numero-de-jovens-cumprindo-pena-aumenta-em-58>. Acesso em: 25 nov. 2019.

Após a pesquisa e a coleta das informações mais importantes dos documentos indicados, organize com seu grupo um seminário, no qual vocês apresentarão para o restante da turma os dados mais relevantes. Ao se apresentarem, atentem especialmente para o modo como cada documento conceitua a juventude e define os direitos e deveres das pessoas dessa faixa etária.

E NÓS NISSO TUDO?

Respostas coletivas. Ver comentários no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

Após terem apresentado o seminário e assistido aos dos outros grupos, debatam coletivamente as seguintes questões:

1. Que pontos pesquisados nos documentos oficiais dialogam melhor com os problemas que a juventude da sua região enfrenta?
2. Quais são as insuficiências dos documentos em relação a esses problemas?
3. Que temas, direitos e deveres dos jovens vocês acham que deveriam ser contemplados nos documentos oficiais e não o foram?
4. De que maneira a leitura dos documentos contribuiu para aumentar seus conhecimentos sobre a situação do jovem infrator no Brasil de hoje?
5. Quais são as sugestões da turma para contornar esse problema?

MODERNA

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

ATIVIDADE **DECLARAÇÃO DOS DIREITOS DAS JUVENTUDES** *Coletiva*

Elaboração artística dos Direitos das Juventudes

Chegou o momento de preparar a Declaração de Direitos das Juventudes em linguagem artística. Essa declaração será apresentada na Mostra Escola Aberta para as Juventudes, que finaliza este projeto.

A leitura do artigo 227 da Constituição Brasileira, reproduzido a seguir, poderá servir de motivação para o trabalho a ser feito.

> É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à saúde, à alimentação, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, crueldade e opressão.
>
> CONSTITUIÇÃO da República Federativa do Brasil. Artigo 227. Disponível em: <https://www.senado.leg.br/atividade/const/con1988/con1988_06.06.2017/art_227_.asp>. Acesso em: 25 nov. 2019.

Vocês serão os autores da Declaração dos Direitos das Juventudes. As questões propostas a seguir podem servir de guia para essa tarefa:

- Quais são as juventudes que queremos?
- Quais são os direitos dessas juventudes?

É importante lembrar que a base da Declaração que vocês farão deverá ser os documentos oficiais estudados. Entretanto, a forma de apresentá-la é de livre escolha: *rap*, *slam*, poema, música, *performance*, instalação, panfletos etc.

Na Mostra Escola Aberta para as Juventudes, vocês apresentarão o material criado e debaterão, com o público, perspectivas e propostas para as juventudes contemporâneas e futuras.

MEREDITH STERN – COLEÇÃO PARTICULAR

Interpretações artísticas da Declaração Universal dos Direitos Humanos realizadas por Meredith Stern, com a técnica de gravura em linóleo, em 2017. Uma das muitas possibilidades de criação da Declaração dos Direitos das Juventudes é utilizar técnicas gráficas.

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

ETAPA 4

PRODUTO FINAL: MOSTRA ESCOLA ABERTA PARA AS JUVENTUDES

Cronograma: 5 semanas

Como tornar a escola um espaço aberto para as juventudes?

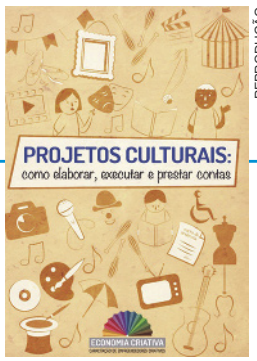
EDSON SATO/PULSAR IMAGENS

Estudantes guarani-Kaiowá dançando na quadra da escola municipal indígena Aldeia de Amambai, em Amambai, MS, 2012.

Chegou o momento de organizar e realizar a Mostra Escola Aberta para as Juventudes na escola.

O tema central da Mostra é juventude(s). Nesse evento, que reunirá pessoas da comunidade escolar e seu entorno, poderá haver:

- obras artísticas (música, dança, apresentação de cenas, obras visuais etc.);
- seminários e debates;
- rodas de leitura e troca de livros;
- sarau;
- exibição de vídeos;
- espaço de comes e bebes.



REPRODUÇÃO

ISSO PODE AJUDAR

No livro *Projetos culturais: como elaborar, executar e prestar contas*, do Sebrae, você pode compreender melhor as etapas de um projeto cultural, como a elaboração, a execução e a prestação de contas, além das técnicas e dos procedimentos para concorrer a financiamentos públicos e privados. Acesse o *link* e confira: <https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/61942d134ba32ed4c25a6439578715ce/$File/5443.pdf>. Acesso em: 16 dez. 2019.

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

Nesse evento, você e seus colegas poderão inscrever os materiais elaborados ao longo do projeto. Poderão também convidar outros coletivos que conheçam, incentivando, assim, o público a também participar da Mostra.

Lembrem-se de que, em qualquer produção de evento cultural, os proponentes devem responder sempre a estas questões básicas:

- **O que é o projeto?**
  Definam com precisão e coletivamente o que é a Mostra que vocês querem realizar.
- **Por que é importante que seja realizado?**
  Apresente uma justificativa para a realização da Mostra baseando-se no caminho trilhado por vocês ao longo do projeto. Vocês devem, coletivamente, tentar responder à pergunta: por que é importante falar da juventude?
- **Qual será o público-alvo da Mostra?**
  Nesse caso, a comunidade escolar e seu entorno.
- **Como será realizado o evento?**
  Quais são as estratégias, as comissões e a logística total do evento? É importante, nesta etapa, dividir muito bem as tarefas entre todos os participantes do projeto.
- **Quanto custará?**
  Realizar um levantamento de todos os gastos (transporte, produção, alimentação, impressão, materiais técnicos etc.) do evento e pensar modos de criar parcerias para o auxílio financeiro.
- **Quando e onde será feito?**
  Prever a melhor data e o espaço para a realização do evento; pensar também em modos de gerir o espaço.

Para organizar o evento, atentem para as seguintes etapas.

Idealização e preparação do evento

Antes de mais nada, será preciso expor a ideia de realizar o evento à direção da escola. Afinal, a Mostra será aberta à comunidade e envolverá muita gente e muito trabalho. Definam juntos uma data e um horário. Será preciso prever, entre outras coisas, o público máximo que o espaço da escola comporta.

Depois de decidir tudo o que é necessário para o evento, a turma deverá se dividir em comissões de organização para a realização das várias tarefas que envolvem a Mostra.

- **Comissão de programação:** responsável por organizar as inscrições das apresentações artísticas, distribuindo-as no tempo de duração do evento. Também ficará a cargo dessa comissão convidar outros coletivos jovens a participar da Mostra.
- **Comissão de materiais técnicos:** responsável por organizar as necessidades técnicas de cada uma das apresentações programadas (microfones, caixas de som, iluminação, instrumentos musicais, material impresso, projetor etc.).
- **Comissão de auxílio financeiro:** responsável por realizar o mapeamento do custo geral da Mostra e por estabelecer parcerias com comerciantes locais que possam investir no evento ou realizar doações de materiais para aliviar os custos gerais.

Materiais necessários

- Microfones
- Caixas de som
- Iluminação
- Instrumentos musicais
- Material impresso
- Projetor

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

MODERNA

Materiais necessários

- Material de divulgação
- Fichas de inscrição
- Câmeras fotográficas
- *Smartphones*
- Placas de sinalização
- Materiais decorativos

- **Comissão de divulgação, registro e comunicação:** responsável por criar a comunicação com a comunidade escolar. Os membros dessa comissão devem criar materiais de divulgação do evento e formulários para que as pessoas possam inscrever suas apresentações. Essa comissão também deve pensar modos de fotografar e gravar a realização da Mostra, para que o processo de aprendizado coletivo seja registrado.
- **Comissão de comes e bebes:** responsável por criar a logística da alimentação no dia da Mostra. Essa comissão deve criar meios para que as pessoas que trabalham com alimentação na região possam vender comidas e bebidas no evento, ou prever um modo de produzir internamente os alimentos.
- **Comissão de organização do espaço e limpeza:** responsável por preparar o espaço antes e depois da Mostra. É importante sinalizar onde estão os banheiros, as salas, as atividades da programação, os espaços onde se pode comer etc., pois os convidados podem não estar habituados com o espaço da escola. Além disso, a comissão pode preparar a escola para receber os visitantes, criando decorações e intervindo no espaço.

Preparação das apresentações dos integrantes da turma

Junto com o professor de Arte, revisem todas as práticas de pesquisa artísticas e literárias realizadas por vocês ao longo do projeto.

- Quais são as criações individuais e coletivas que vocês gostariam de retomar e apresentar?
- Quais avaliam que seria melhor recriar?
- Há novas propostas criativas ainda não desenvolvidas e que gostariam de apresentar?
- Há propostas para a organização dos debates, rodas de conversa e seminários sobre as pesquisas realizadas?
- Na sequência, inscrevam as apresentações na programação da Mostra com a comissão responsável.

LEMBRETE

É preciso prever um tempo para o ensaio das apresentações.

Realização da Mostra e relação com o público

Ao longo da realização do evento, fique atento para suas responsabilidades dentro da sua comissão. Aproveite também para apreciar os trabalhos apresentados pelos inscritos da comunidade escolar.

Pensem em modos de o público da Mostra dar devolutivas sobre o evento. Por exemplo, vocês podem disponibilizar um caderno para que os visitantes escrevam seu nome, contato e opinião sobre o evento, ou criar um questionário de perguntas para que avaliem a organização e as atividades apresentadas.

Tais dispositivos permitirão que a turma tenha mais subsídios na hora de fazer a autoavaliação do projeto, na próxima etapa.

Após a realização do evento, cuidem para que o espaço seja reorganizado e limpo.

MODERNA

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

ETAPA 5

AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO

Ao final do percurso trilhado ao longo do projeto, façam uma roda de conversa para avaliá-lo. Vocês podem se guiar por meio das questões propostas a seguir.

Avaliação coletiva do projeto e do grupo

- Quais foram os acertos e equívocos vivenciados na realização da Mostra? O que vocês repetiriam e o que mudariam na organização do evento?
- Quais foram as pesquisas mais significativas para vocês? Por quê?
- Quais dos debates realizados ao longo do projeto ainda precisam ser aprofundados e discutidos?
- De que modo o projeto contribuiu para enriquecer a visão da turma sobre o conceito de juventude?
- Como foi trabalhar coletivamente? Quais foram os momentos mais e menos prazerosos?

Autoavaliação

- Quais foram os momentos do projeto em que você mais se sentiu entusiasmado e satisfeito com o trabalho em grupo e seus resultados? Por quê?
- Quais foram os momentos em que você se sentiu desconfortável? Por quê?
- Como sua relação com sua própria juventude foi afetada ao longo das pesquisas e produções do projeto?
- Quais foram seus principais aprendizados ao longo da realização da Mostra?

COURTESY OF PEST CONTROL OFFICE, BANKSY, BETHLEHEM, 2005

Soldier throwing flowers, Banksy (detalhe).

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

MODERNA

PROJETO 3

TEMA INTEGRADOR: MIDIAEDUCAÇÃO

ÉTICA NA PRODUÇÃO E CIRCULAÇÃO DE INFORMAÇÕES

Como produzir conteúdo crítico no ambiente virtual?

MODERNA

Videotutorial

- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.

1. Resposta pessoal. Professor, se achar oportuno, comente que a ilustração faz referência à frase do escritor inglês John Donne: "Nenhum homem é uma ilha". Aproveite para fomentar uma discussão sobre a socialização e os meios eletrônicos. Pergunte aos estudantes se conversam com os colegas no intervalo ou se passam esse momento voltados exclusivamente para o celular.

2. Respostas pessoais. Professor, aproveite para sondar como os eletrônicos têm sido usados pelos jovens da sua turma.

© PAWEL KUCZYNSKI

Detalhe da ilustração *Island* (Ilha), 2015, do artista polonês Pawel Kuczynski.

Nos dias atuais, é inegável a influência das mídias e das tecnologias digitais em nossa vida. Elas estão presentes em inúmeros momentos do nosso dia e são capazes de promover novos tipos de interação entre as pessoas, os lugares e as formas de aprender.

É fundamental que as ações no ambiente virtual sejam realizadas com responsabilidade e comprometimento, e que, na escola, possamos refletir e debater sobre o uso das novas tecnologias e a ética que deve regê-lo.

É preciso posicionar-se criticamente diante de questões da atualidade, como o excesso de imagens e informações a que estamos sujeitos diariamente, o amplo acesso a conteúdos diversos via internet, a exposição pessoal nas redes sociais e as discussões e mobilizações políticas *on-line*.

Este projeto é uma proposta para ampliar seu repertório sobre a cultura digital por meio da experimentação de técnicas de criação de um canal, de modo a ajudá-lo a produzir conteúdos virtuais.

Junto com os colegas, você vai criar, estruturar e desenvolver argumentos para um canal virtual da turma, produzindo conteúdos que tratem de temas de interesse pessoal e geral.

E EU NISSO TUDO?

Observe atentamente a imagem ao lado e responda:

1. Ela demonstra qual posicionamento crítico do artista sobre a sociedade contemporânea?
2. Como você caracteriza sua relação com as novas tecnologias? De que forma elas estão presentes no seu dia a dia?
3. Em quais momentos as tecnologias distanciam você do convívio social e em quais momentos elas o conectam a outras pessoas?

Resposta pessoal. Ver comentários no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

MODERNA

OBJETIVO DO PROJETO

Os objetivos deste projeto são a reflexão sobre o consumo e a produção de conteúdo na internet e a criação de um canal virtual de vídeos com conteúdo crítico.

JUSTIFICATIVA

Para compreender como se dá a circulação de informações atualmente, devemos levar em conta a quantidade de sua produção e a velocidade de seu consumo. A virtualização de produção, circulação e consumo de conteúdos nos leva a repensar a ética das trocas informativas e exige de nós uma postura crítica permanente.

SITUAÇÃO-PROBLEMA

Você já viu postagens que estimulam comentários e comportamentos inadequados ou preconceituosos, memes que ridicularizam ou expõem pessoas ou *hashtags* (#) criadas para impulsionar uma discussão? Como podemos nos posicionar criticamente no ambiente virtual?

COORDENAÇÃO DO PROJETO

Este projeto será liderado pelo professor de Língua Portuguesa, com a colaboração do professor de Arte.

TEMAS CONTEMPORÂNEOS TRANSVERSAIS

- Ciência e Tecnologia
- Cidadania e Civismo

COMPETÊNCIAS GERAIS

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.

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.

CRONOGRAMA E ETAPAS

Etapa 1 POR UMA ÉTICA DA INFORMAÇÃO
4 semanas

Pesquisar e debater o funcionamento da produção e da circulação de informações na internet e definir o objetivo e os temas do canal virtual a ser criado.

Etapa 2 ROTEIRO: PASSO A PASSO
4 semanas

Definir o formato dos vídeos e elaborar os roteiros que vão orientar a produção.

Etapa 3 LUZ, CÂMERA, AÇÃO!
4 semanas

Estudar técnicas de registro visual e sonoro e colocá-las em prática nas sessões de gravação.

Etapa 4 AS CENAS VIRAM FILMES
4 semanas

Editar e montar os filmes utilizando *softwares* ou aplicativos de celular específicos.

Etapa 5 PRODUTO FINAL: HORA DE LANÇAR O CANAL!
2 semanas

Traçar o plano de lançamento e divulgação do canal virtual criado.

Etapa 6 AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO

Realizar a avaliação coletiva do projeto e do grupo e a autoavaliação.

MODERNA

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

HABILIDADES DA BNCC

Competências específicas de Linguagens	Principais habilidades
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.
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.
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.

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

MODERNA

ETAPA 1

POR UMA ÉTICA DA INFORMAÇÃO

Como se dão a circulação e a produção de informações na internet?

Cronograma: 4 semanas

Circulação da informação: *fake*, verdade e ética no mundo virtual

© ANDRÉ DAHMER

Tira da série *Malvados*, do cartunista André Dahmer (2014).

E NÓS NISSO TUDO?

Leiam a tira do cartunista André Dahmer e conversem sobre as seguintes questões:

1. Qual é a contradição presente na tira? Qual é a provocação do artista em relação ao que acontece atualmente na internet?
2. A internet é o principal instrumento de informação de vocês ou há outros? Quantas notícias e informações, em média, consomem por dia?
3. Vocês já receberam e compartilharam *fake news*? Se a resposta for afirmativa, como descobriram a inveracidade da informação? Como passaram a se proteger das notícias falsas?
4. Como vocês resumiriam a internet? Resposta pessoal.

Ao longo de sua existência, a internet promoveu uma mudança radical de paradigmas no que diz respeito à comunicação. Um dos movimentos mais sérios é a substituição das mídias e plataformas impressas pelas digitais.

Com a ampliação da rede virtual, também se ampliou o acesso de grande parte da população às notícias e informações sobre acontecimentos do país e do mundo. Além disso, a internet proporcionou uma democratização dos meios de produção de informação: atualmente, com as tecnologias e a rede a nosso dispor, podemos publicar conteúdo a qualquer momento.

Desse modo, velocidade e quantidade são duas características da nossa relação com a informação no atual ecossistema midiático virtual.

No meio de tanta informação, restam-nos algumas perguntas: como e por quem as informações são produzidas? Elas são verdadeiras?

1. Podemos observar que o cartunista expõe a contradição entre a modernização tecnológica do século XXI e o aspecto cultural arcaico do século XIX no Brasil, demarcado por um sistema escravocrata e de cidadania restrita. O cartunista chama atenção para o conservadorismo presente nas mídias contemporâneas e na produção de informação e opinião. Por mais que exista uma aparência de avanço e modernização, a internet também é espaço de discursos que apresentam os valores mais conservadores e preconceituosos da sociedade.

2. Respostas pessoais. Oriente os estudantes a pensar sobre como usar a internet de modo produtivo, não só para entretenimento, mas para ter acesso ao que ocorre em seu país e no mundo.

3. A discussão das *fake news* pode aproximar o estudante da reflexão sobre os riscos do compartilhamento indiscriminado de informação na internet.

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

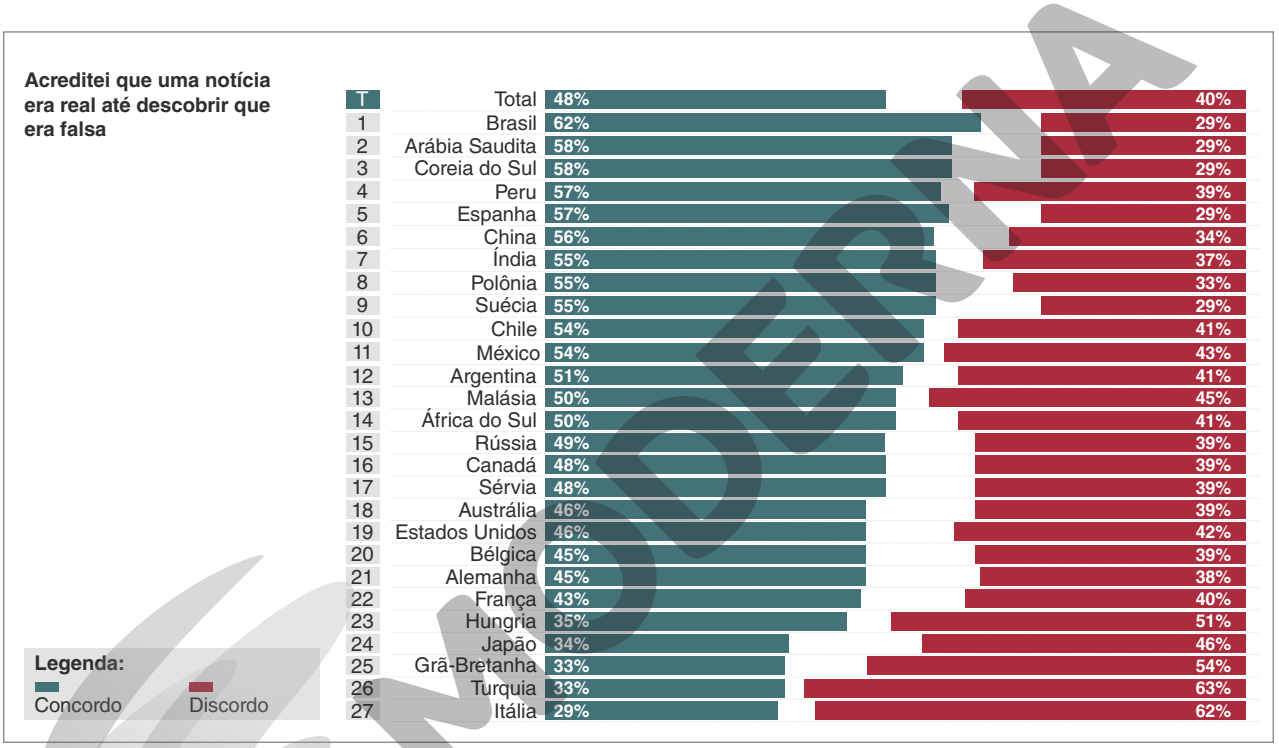
MODERNA

Desde meados da década de 2010, a imprensa mundial passou a investigar o fenômeno das *fake news*, as notícias falsas que vêm sendo produzidas cotidianamente, em sua maior parte por meios virtuais.

Leia a reportagem a seguir:

Brasil é terreno fértil para *fake news*

O Brasil vive um paradoxo. Pesquisas recentes revelaram que nós somos a sociedade que mais acredita em notícias falsas, ao mesmo tempo em que somos o país que afirma se preocupar mais com o que é falso e verdadeiro dentre as informações que circulam na internet. De acordo com estudo realizado em 2018 pelo instituto Ipsos, intitulado "*Fake news, filter bubbles, post-truth and trust*", 62% dos entrevistados no Brasil admitiram ter acreditado em notícias falsas até descobrirem que não eram verdade, valor muito acima da média mundial de 48%.



GUILHERME LUCIANO

Fonte: Elaborado com base em: "Fake news, filter bubbles, post-truth and trust", pesquisa realizada pelo Instituto Ipsos em 2018. Disponível em: <https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2018-08/fake_news-report.pdf>. Acesso em: 18 dez. 2019.

O levantamento também perguntou "por que as pessoas erram?", referindo-se ao fato de se enganarem quanto à veracidade das notícias. Os indivíduos podiam escolher mais de uma resposta.

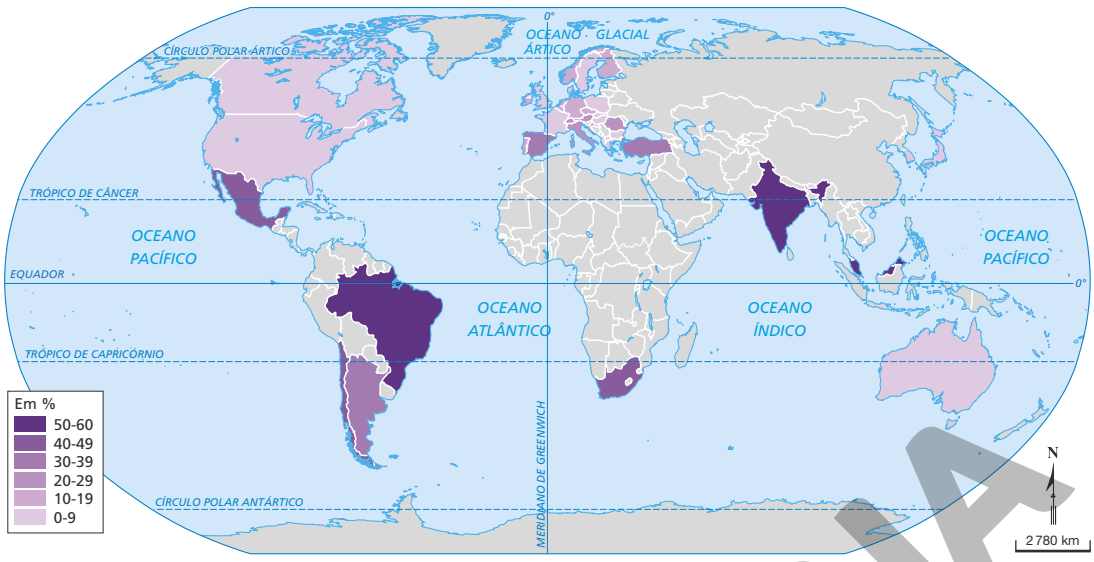
O resultado foi que 49% dos pesquisados brasileiros disseram que os políticos são a causa; 47% acreditaram que as mídias são culpadas; 37% afirmaram que a culpa é da visão torta e negativa das pessoas; 37% responsabilizaram as mídias sociais; 18% alegaram que isso acontece porque as pessoas são ruins com números; e 14% disseram que muitas vezes são os números que estão errados, e não as opiniões das pessoas.

Outro relatório que possui informações para ajudar a explicar a situação nacional quanto às *fake news* é o "Reuters Institute Digital News Report 2019". Segundo essa pesquisa, o WhatsApp se tornou a principal rede social de discussão e troca de notícias no país. 53% dos respondentes dizem usar o aplicativo como fonte de notícias, número bem superior se comparado a países como Reino Unido (9%), Austrália (6%), Canadá (4%) e Estados Unidos (4%).

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

MODERNA

PROPORÇÃO DOS QUE USAM O WHATSAPP COMO FONTE DE NOTÍCIAS*



SONIA VAZ

* Os países em cinza não entraram no relatório.
Fonte: Elaborado com base em: "Reuters Institute Digital News Report 2019". Disponível em: <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/2019-06/DNR_2019_FINAL_1.pdf>. Acesso em: 18 dez. 2019.

Esse levantamento revela que as pessoas, em países como o Brasil, possuem uma tendência maior em fazer parte de grupos de WhatsApp com muitos integrantes, inclusive com desconhecidos, uma tendência que reflete como os aplicativos de mensagem podem ser usados facilmente para compartilhar informações em larga escala, potencialmente encorajando a disseminação de desinformação.

[...]

Confiança nas notícias cai no Brasil e no mundo

Outras informações trazidas pelo estudo da Reuters parecem indicar um aumento do ceticismo das populações pesquisadas em relação às mídias tradicionais. Em todos os países, o nível médio de confiança nas notícias em geral caiu 2 pontos percentuais (de 44% para 42%), inclusive em relação às mídias que as próprias pessoas afirmam usar para se informar (49%).

[...]

Mais pessoas disseram que passaram a evitar ativamente notícias (32%), o que representa um aumento de seis pontos percentuais em relação há dois anos, a última vez em que a pergunta havia sido feita. Entre os motivos estão o efeito negativo no humor (58%) ou a sensação de impotência para mudar os acontecimentos.

Para Frederic Filloux, editor do site Monday Note, as pessoas estão rejeitando o mundo mostrado pelo jornalismo. Em um artigo, ele elenca duas razões principais: as mídias estariam desconectadas da vida das pessoas e também simplificando demais as notícias.

[...]

"Enquanto o jornalismo deveria estar lidando com complexidades e nuances, nada parece melhor do que oferecer uma aproximação atraente associada à emoção. Melhor colocar um *gilet jaune* (colete amarelo) no palco – como as emissoras públicas e todos os canais franceses fizeram – do que um economista para explicar as desigualdades na França", diz Filloux.

Enquanto isso, narrativas superficiais tornam mais difícil a profundidade do debate. É difícil para as pessoas assimilar informações complexas de especialistas, principalmente aquelas que trazem dados negativos. Os subprodutos dessa falta de substância são ansiedade, medo e culpa. Soma-se a isso um excesso de notícias negativas permeando os jornais e noticiários gerando um sentimento de impotência

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

MODERNA

nos leitores e espectadores e temos a fórmula que determina porque [sic] quase um terço dos entrevistados dizem estar evitando notícias. Por fim, conclui Filloux: "Entre a promessa de um futuro sombrio (ambiental ou democrático) e o dedo sem fim apontando diretamente para o leitor, há motivos para deixar as notícias e ir à Netflix, ou ouvir ótimos *podcasts* enquanto bebe um gim. Ou escolher acreditar que a notícia não é real ou que não se aplica a você".

GALHARDI, Raul. *Observatório da Imprensa*, ed. 1051, 20/08/2019. Disponível em: <http://observatoriodaimprensa.com.br/crise-na-imprensa/brasil-e-terreno-fertil-para-fake-news/>. Acesso em: 29 nov. 2019.

Com o problema contemporâneo das ***fake news***, o mundo das trocas de informações e do compartilhamento de conteúdos e de dados científicos é colocado diante de duas questões fundamentais: criar modos para identificar e combater as notícias falsas e criar estratégias para instaurar uma nova ética na produção e na circulação de informações no mundo virtual.

ISSO PODE AJUDAR

Fake news. Leia uma matéria interessante sobre notícias falsas, pós-verdade e um quadro sobre os "7 tipos de notícias falsas". Disponível no *link*: <https://www.politize.com.br/noticias-falsas-pos-verdade/>. Acesso em: 18 dez. 2019.

Para expandir a discussão sobre ética, circulação e produção de informação, vale a pena ler o código de ética dos jornalistas brasileiros. Disponível em: <http://www.abi.org.br/institucional/legislacao/codigo-de-etica-dos-jornalistas-brasileiros/>. Acesso em: 13 nov. 2019.

Como identificar e combater *fake news*?

Notícias de hoje:

REAIS ou *FAKE*?

Todos nós estamos sujeitos a receber e compartilhar *fake news*. Portanto, antes de aceitar e repassar qualquer tipo de informação recebida por meios virtuais, você pode ficar atento aos seguintes cuidados:

1 Leia a notícia completa e não apenas seu título

Desconfie de notícias com manchetes sensacionalistas. Busque a notícia completa para entender de modo pormenorizado os fatos ou as declarações expostos nas manchetes.

2 Verifique a fonte e a autoria da notícia, vídeo ou fotografia

Saber de onde veio uma notícia é fundamental. Investigue todas as fontes da notícia recebida: qual veículo a publicou e quem a escreveu. Para verificar a credibilidade da fonte e do jornalista, busque informações sobre a história do veículo de comunicação e do autor, isto é, sua experiência e prática ética no jornalismo.

3 Encontre outras perspectivas para a notícia

Desconfie da leitura unilateral exposta na notícia que recebe. Busque como outros jornais, portais virtuais e revistas estão noticiando o acontecido. Cotejando as diversas leituras, você terá acesso a um entendimento mais complexo do evento noticiado.

4 Verifique a data e o ano de publicação da notícia ou das imagens

Muitas vezes, imagens e notícias provenientes de um contexto específico localizado no passado são utilizadas como se estivessem dizendo respeito ao que se passa agora. Desconfie dessas imagens e fatos e sempre busque por sua data original de publicação.

5 Se for uma foto ou um vídeo, faça uma descrição num mecanismo de busca

Caso você receba uma informação compartilhada sob a forma de um vídeo e de uma fotografia, vá até um mecanismo de busca virtual e descreva, brevemente, o que está sendo narrado no vídeo ou na imagem. A partir dos resultados da busca, coteje informações para checar a veracidade do material recebido.

6 Pergunte à pessoa que compartilhou a notícia se a informação procede

Por mais que confiemos nas pessoas que nos enviam informações, é sempre bom perguntar se ela checou antes a veracidade do fato. Caso não o tenha feito, você pode instigá-la a também combater as *fake news*, realizando os procedimentos dispostos neste infográfico.

MILTON RODRIGUES ALVES

Elaborado com base em: <https://www.dailyinfographic.com/avoid-fake-news>. Acesso em: 22 out. 2020.

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

MODERNA

ATIVIDADE PESQUISA DE CAMPO PARA A CRIAÇÃO DE TUTORIAL

Coletiva

A comunidade e as notícias virtuais

Agora que vislumbramos possíveis meios para a identificação e o combate às *fake news*, propomos que você e seus colegas realizem uma pesquisa de campo com a comunidade do entorno escolar tendo dois objetivos: recolher dados sobre a relação da comunidade com as notícias virtuais e compartilhar maneiras de identificar e combater as *fake news*.

Com seu professor de Língua Portuguesa, criem:

a) um mapeamento da relação da comunidade com as notícias virtuais

Elaborem um formulário de perguntas a serem feitas aos entrevistados. Podem ser propostas até 15 perguntas. Abaixo, apresentamos algumas sugestões:

- Você recebe notícias por mídias virtuais?
- Você já compartilhou *fake news*?
- Você checa a veracidade das notícias que recebe e/ou compartilha?
- Você busca outras fontes de informação para a mesma notícia?
- Você confia nas notícias que recebe de veículos de imprensa oficiais?
- Você confia nas notícias que recebe de amigos, parentes e conhecidos?

Para facilitar a coleta de dados, criem índices para as respostas, como "nunca", "às vezes", "com frequência", "sempre".

Após a coleta e a comparação dos dados coletados, observem quão vulnerável é a comunidade do entorno escolar para as notícias falsas.

b) um tutorial de como identificar e combater *fake news*

Com base no que foi estudado sobre a existência de notícias falsas e as maneiras de se prevenir contra elas e também nos dados coletados anteriormente, criem um tutorial elencando alguns pontos que possam facilitar a identificação de que uma notícia é falsa.

O texto deve fundamentar-se em algumas respostas dadas ao longo da pesquisa de campo. Fundamentem-no e complementem-no com dicas precisas. Pensem também em uma forma de ilustrá-lo e torná-lo dinâmico, com a finalidade de atrair a atenção do público de sua comunidade.

O tutorial deve propor modos de resolução de problemas evidentes na comunidade no tocante à produção e à circulação de informações. Imprimam cópias dele e entreguem-nas às pessoas que foram entrevistadas e a outros interessados no assunto. Vocês podem também deixá-las em alguns estabelecimentos da região.

A partir dos dados coletados e inspirados pelo infográfico da página 71, os estudantes devem, com o auxílio dos professores de Arte e de Língua Portuguesa, formular um tutorial que possa servir como fonte de informação para o combate às *fake news*. Enfatize que esse tutorial deve dialogar diretamente com as dúvidas ou a falta de informação diagnosticadas na pesquisa.

ISSO PODE AJUDAR

Alguns *sites* que combatem as *fake news*:

- **Aos Fatos**: <https://aosfatos.org>. Acesso em: 26 dez. 2019. Verifica a veracidade de vídeos, correntes e memes da internet.
- **E-farsas**: <http://www.e-farsas.com>. Acesso em: 26 dez. 2019. Analisa a veracidade de informações *on-line*.
- **Vaza, Falsiane**: <https://vazafalsiane.com>. Acesso em: 26 dez. 2019. Apresenta vídeos que ensinam os usuários da rede a reconhecer e combater as *fake news*.

MODERNA

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

O mundo virtual pode ser um potente espaço de conhecimento e troca

Youtubers transformam internet em ambientes de troca e utilidade pública

Com dicas de construção a reflexões sobre sexualidade, jovens inovam nos vídeos e produzem conteúdo de qualidade

De forma acessível e democrática, eles espalham conhecimento. Assim é possível resumir o trabalho de alguns *youtubers* de Minas Gerais que decidiram fazer diferente e transformar seus espaços na internet em ambientes de troca e utilidade pública. A jovem Paloma Cipriano, de 23 anos e com um canal que já beira os 100 mil inscritos, conta que nunca teve a intenção de viralizar na rede. Ela, que produz vídeos com dicas de construção, chamou a atenção pela autonomia e destreza com que lidava com a obra da casa onde mora com sua mãe, na cidade de Sete Lagoas. Por não terem dinheiro para levantar a residência, foi Paloma quem aprendeu a colocar piso, subir parede, recortar cerâmica, aplicar rejunte e mais uma infinidade de coisas.

RAWPIXEL/SHUTTERSTOCK

Muitos jovens aproveitam para alimentar seus canais de vídeo durante passeios e viagens de férias, com informações sobre a cultura e os costumes locais, por exemplo.

"Com muito custo nós conseguimos comprar o material, só que não podíamos arcar com a mão de obra. Com 16 anos fiz um curso de alvenaria e comecei a arrumar a casa", relata. O canal surgiu quando sua mãe resolveu gravar o que ela fazia. "Achei sem sentido, porque para mim era uma coisa super normal, que fazia desde pequena. Mas, de repente, meninas de todo canto começaram a me parabenizar, me mandar fotos do que elas haviam construído e eu vi que poderia dar certo", continua. Um dos desejos da moça é que mais mulheres se interessem pelo seu trabalho, pois seu público ainda é 70% masculino. "Fico feliz de poder incentivar, mostrar que não existe 'coisa de menino' e mudar algumas mentalidades. Nem que as meninas aprendam a colocar um quadro sozinhas, sabe? Isso já é importante. Se elas forem mães, já vão ensinar para as filhas", diz.

LOPES, Raíssa. Youtubers transformam internet em ambientes de troca e utilidade pública. *Brasil de Fato*, 16/02/2017. Disponível em: <https://www.brasildefato.com.br/2017/02/16/profissao-youtuber/>. Acesso em: 26 nov. 2019.

E EU NISSO TUDO?

Respostas pessoais.

1. Quando você começou a utilizar a internet para a comunicação e a troca de informações e notícias?
2. Quais conteúdos virtuais você mais consome e quais são seus temas principais? Por que você consome mais esses conteúdos do que outros?
3. Você já aprendeu alguma coisa assistindo a algum canal virtual? Se a resposta for afirmativa, qual aprendizagem foi essa?
4. Você conhece pessoas que não têm acesso à internet? Se a resposta for afirmativa, como elas lidam com a obtenção e a troca de informações?

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

MODELO

ATIVIDADE PLANEJAMENTO *Coletiva*

Como produzir um canal

ANDREA EBERT

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

MODERNA

E EU NISSO TUDO?

- Você já criou ou teve vontade de criar conteúdos para a internet? Se a resposta for afirmativa, que tipo de conteúdo você compartilhou ou gostaria de compartilhar?
  Respostas pessoais.

Para transformar em ação as reflexões elaboradas anteriormente, você e seus colegas devem planejar cuidadosamente como vão produzir o conteúdo audiovisual.

A produção do canal consiste nas seguintes ações:

- Escolha do nome do canal (Etapa 1);
- Planejamento temático (Etapa 1);
- Planejamento de produção (Etapa 1);
- Roteirização, ensaio e gravação de uma série de 6 episódios (Etapas 2 e 3);
- Edição, transcrição e legendagem do material (Etapa 4);
- Publicação e divulgação (Etapa 5).

Nome do canal e planejamento temático

Nesta fase do projeto, vocês devem, coletivamente, escolher o tema e o nome do canal. Tenham em vista que o conteúdo produzido deve ser provocativo para vocês e também para um público externo.

Alguns temas sugeridos são:

1. empoderamento feminino
2. juventude e diversidade
3. cultura negra no Brasil e no mundo
4. *fake news*
5. ética nas redes sociais
6. democracia no Brasil
7. cidadania e formas de viver junto
8. meio ambiente e preservação
9. arte, cultura e entretenimento
10. imaginários de futuro

Pensem em um nome que seja criativo e, ao mesmo tempo, anuncie o conteúdo que será publicado.

Respondam juntos às seguintes perguntas:

a) Do que trata o canal?

Sobre quais assuntos vocês pretendem falar? Por que consideram esses assuntos relevantes? Onde poderão buscar informações sobre eles?

b) A quem se destina?

Qual é o público-alvo do canal, ou seja, com quem vocês querem dialogar? Quem seriam as pessoas interessadas pelas informações e pelos debates apresentados no canal?

c) Como o tema pode ser desdobrado em 6 episódios?

Como propomos a elaboração de um canal com uma série de 6 episódios, é preciso pensar se o tema escolhido pode gerar desdobramentos suficientes para a produção de todo o material.

Planejamento de produção

Definidos o tema e o assunto de cada episódio, você e seus colegas serão divididos em 6 grupos. Cada grupo produzirá um vídeo.

Todos os participantes devem procurar passar por todas as etapas da produção, em funções rotativas dentro do grupo. Assim, quem fizer o roteiro do primeiro episódio poderá também passar pelo processo de edição de outro episódio e de apresentação de outro.

As etapas são as seguintes:

1. Pesquisa e roteirização.
2. Apresentação.
3. Filmagem e captação sonora.
4. Edição.
5. Transcrição e legendagem.
6. Publicação e divulgação.

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

MODERNA

ETAPA 2

ROTEIRO: PASSO A PASSO

Cronograma: 4 semanas

Como criar conteúdo para a internet?

Chegou a hora de pensar na maneira de apresentar e de roteirizar cada um dos episódios do canal. Um roteiro é um *guia* para todas as pessoas que estão na equipe de produção.

Para fazer o roteiro, é preciso definir: qual é a melhor *forma* de falar o que queremos para alcançar o público-alvo desejado?

Vamos ver alguns exemplos.

Entrevista

SESCTV E INSTITUTO DE ESTUDOS BRASILEIROS DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, SÃO PAULO

O *rapper* Emicida em um episódio da série *Galáxias – Olhares sobre o Brasil*, direção de Isa Grinspum Ferraz (2015).

Pela definição do dicionário, *galáxia* é um:

> sistema estelar, isolado no espaço cósmico, ao qual pertencem o Sol e mais de cem bilhões de estrelas, nebulosas, aglomerados, poeira e gás.
>
> HOUAISS, 2009, p. 947.

A série ***Galáxias***, no entanto, não trata do sentido astronômico da palavra, e sim, do sentido figurado. Para a diretora da série, Isa Grinspum Ferraz, galáxias são os universos particulares que se abrem quando os entrevistados falam o que pensam sobre o Brasil contemporâneo.

ISSO PODE AJUDAR

Galáxias. Série com doze episódios em que quinze convidados debatem temas da atualidade. Disponível *on-line* no seguinte *link*: <https://sesctv.org.br/?s=Galáxias>. Acesso em: 18 dez. 2019.

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

De fato, a série reúne pessoas de "universos" distintos, como o líder indígena e filósofo Ailton Krenak, o *rapper* Emicida, o antropólogo Eduardo Viveiros de Castro, a geneticista Mayana Zatz, entre outros, para debater alguma questão.

Os episódios, como percebemos, são divididos em diferentes temas: "Indivíduos e Comportamento", "Mídia", "Universidade e Ciência", e assim por diante. A *forma do roteiro* é, no entanto, a mesma: os convidados (que são sempre os mesmos) são entrevistados sobre cada tema, dão suas opiniões e contribuições e, no final, o que vemos é uma edição: uma colagem de trechos escolhidos pela direção que, contrapostos uns aos outros, nos apresentam diversas possibilidades de olhar o Brasil.

E EU NISSO TUDO?

- Como você acha que a forma de entrevistas pode ser usada para apresentar um tema?

Resposta pessoal. Espera-se que o estudante consiga desenvolver, com base na observação da série sugerida, que o formato de entrevistas é muito útil para mostrar ao espectador opiniões diversas sobre um mesmo assunto. Já como preparação para a próxima etapa (gravação e edição), é possível chamar a atenção dos estudantes para o modo como as opiniões são montadas e mostram um terceiro panorama sobre o Brasil, permeado pelas escolhas da direção.

Animação em *stop motion* para discutir problemas

Cena do episódio "A grilagem de terras e o Novo Código Florestal em 3 minutos", da série de animações da Agência Pública (2017).

O canal de notícias Agência Pública tem uma série de infográficos animados de quatro minutos sobre questões importantes da realidade brasileira. Assista, com os colegas, aos três episódios indicados no quadro a seguir.

MODERNA

Acesse o conteúdo do Agência Pública, canal independente e sem fins lucrativos, que investiga assuntos de interesse social:

1. Convênios privados de saúde

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ekuFY4Dxopw&list=PLmkLHWZfMzPHpwZXolRhwBi99GCcnEyhS&index=3&t=0s>. Acesso em: 19 nov. 2019.

2. Grilagem de terras

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-FSYM55heH0&list=PLmkLHWZfMzPHpwZXolRhwBi99GCcnEyhS&index=5&t=0s>. Acesso em: 19 nov. 2019.

3. Demarcação das terras indígenas

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=y_tKDCBimTQ&list=PLmkLHWZfMzPHpwZXolRhwBi99GCcnEyhS&index=2&t=0s>. Acesso em: 19 nov. 2019.

Podemos notar que essa série apresenta informações por meio de narração complementada por desenhos, usando a técnica do ***stop motion***.

O objetivo é passar informações complexas de forma simples e num curto período de tempo. Por isso, foram escolhidos o formato animado e o texto narrado.

Enquanto a série anterior, *Galáxias*, requer um tempo para ser vista e outro tempo para que o espectador reflita sobre as questões levantadas, esta utiliza animações para sintetizar as principais informações e indica locais onde é possível fazer pesquisas para complementar o assunto, caso o espectador tenha interesse.

ISSO PODE AJUDAR

Stop motion. Assista ao vídeo para conhecer uma breve história do cinema: <https://www.youtube.com/watch?v=gbgJbFbY28o&t=270s>. Acesso em: 18 dez. 2019.

E EU NISSO TUDO?

- Você conhece outros programas que se utilizam de animações para apresentar conteúdo informativo na internet? Para que tipo de conteúdo você acha que a animação é uma boa opção?

Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes digam que a animação geralmente é usada para mostrar dados, por meio de infográficos, ou para simplificar assuntos complexos e torná-los acessíveis a todos.

Vlog

Um outro formato para a produção de conteúdo digital é o ***vlog***. A denominação *vlog* é uma abreviação de *videoblog*, ou seja, refere-se a um vídeo em que o autor expressa suas opiniões pessoais acerca de qualquer assunto que deseje abordar.

O formato *vlog* é, sem dúvida, o mais utilizado pelos produtores de conteúdo da internet, tanto por seu baixo custo quanto por ser relativamente simples de editar. Além, disso, ele permite uma conversa virtual mais próxima do espectador.

O blogueiro xavante Cristian Wariu, por exemplo, o escolheu para seu canal, intitulado Wariu. Assista com os colegas a alguns episódios do canal, indicado no boxe a seguir.

ISSO PODE AJUDAR

Vlog. Acesse o canal Wariu – Cultura indígena contemporânea, que trata de temas relacionados à cultura indígena, no *link*: <https://www.youtube.com/channel/UCZFj_5-VLQRddUKouwCSpbA>. Acesso em: 18 dez. 2019.

MODERNA

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

CANAL WARIU

O blogueiro xavante Cristian Wariu, em um episódio do vídeo "O que é ser indígena no século XXI", disponível em seu canal na internet (2018).

No canal de Cristian, há geralmente uma câmera parada em *plano fechado* no rosto de Wariu, que conversa com os espectadores sobre questões do dia a dia dos povos indígenas do Brasil.

Alguns temas explorados no canal Wariu são: a tecnologia como ferramenta de luta dos povos indígenas, indígenas nas universidades, significados das pinturas indígenas, a Primeira Marcha das Mulheres Indígenas e o ritual de passagem Xavante.

E EU NISSO TUDO?

1. Para que conteúdos você acha o formato *vlog* ideal?

O formato *vlog*, que consiste em uma câmera parada na frente de um apresentador, geralmente é usado para expressar opiniões pessoais sobre determinado assunto.

2. Se você tivesse de criar um canal para expressar suas opiniões, o faria em que formato? Por quê?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes consigam estabelecer relações entre forma e conteúdo, identificando formatos que tradicionalmente são usados por expressar melhor determinado conteúdo.

E NÓS NISSO TUDO?

Respostas pessoais.

Agora vamos discutir o *formato* em que os episódios poderão ser produzidos.

Algumas perguntas para orientar a discussão coletiva são:

1. Que outras formas existem e podem ser utilizadas em nosso canal?
2. O que a turma acha melhor: todos os episódios no mesmo formato ou cada episódio num formato diferente?
3. Que formato se adapta melhor a cada assunto? Por quê?

Oficina de roteiro

Na Etapa 1, decidimos alguns dos pontos mais importantes sobre o canal virtual a ser criado – *o que* (tema geral) e *para quem* (público-alvo) – e fizemos um planejamento do que é necessário para a produção dos episódios.

Em seguida, estudamos algumas possibilidades de formato: entrevista, animação e *vlog*. Agora, vamos decidir o formato de cada episódio e partir para a elaboração de outra parte extremamente importante: o roteiro.

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

MODERNA

Roteiro

A palavra *roteiro* vem da palavra rota, ou seja, percurso, caminho. O roteiro audiovisual (de cinema ou de um canal virtual) é precisamente isto: um mapa organizador do percurso interno da obra.

Vocês já devem ter parado para pensar em como organizam os pensamentos para falar algo, não é? Primeiro, têm uma ideia daquilo que querem dizer. Em seguida, fazem mentalmente um roteiro rápido e organizam os argumentos e as imagens numa ordem lógica. Para a organização de um episódio, fazemos o mesmo percurso.

Vejam, abaixo, um pequeno guia para elaborar roteiros:

a) Relembrem o objetivo final da série, em geral, e do episódio a ser produzido, em particular.

Retomem as discussões realizadas na Etapa 1 acerca dos objetivos e temas da série de episódios a ser produzida. Qual é o tema principal do episódio que vocês criarão?

b) Planejem o formato em que o roteiro deve ser desenvolvido.

Discutam, em grupo, qual formato pode ser escolhido para que o tema do episódio seja transmitido da melhor maneira possível. Apresentamos anteriormente alguns formatos, mas há muitos outros. Escolham um.

c) Escrevam o texto.

Todo roteiro tem um texto, ainda que, na hora de gravar, alguns permitam mais improvisos do que outros. É importante escrever um texto-base para organizar as ideias. Uma dica: escrevam-no corrido, como se uma única pessoa fosse falá-lo. Discutam-no e melhorem-no com sugestões de todo o grupo de roteiristas. Fiquem atentos às ideias que forem surgindo para as *cenas*, das quais falaremos a seguir.

Atenção: se o grupo escolheu o formato de entrevistas, esta é a hora, também, de elaborar o roteiro de perguntas que serão feitas aos entrevistados.

d) Criem as cenas.

Cenas são os trechos do vídeo que têm um começo, um meio e um fim. Elas geralmente começam num **corte de câmera** e terminam no próximo.

Algumas cenas podem ser muito curtas e conter apenas um comentário ou enfatizar uma expressão facial que mostre a opinião do apresentador sobre o assunto. Outras podem durar vários minutos e conter todo um **argumento**.

Dica: sentem-se em grupo e dividam o texto nas cenas que serão filmadas, numerando-as de acordo com a ordem que vocês estabelecerem. Lembrem-se de que cada cena deve ser composta de maneira que permita que a mensagem seja bem assimilada pelo público-alvo.

Corte de câmera: passagem de uma cena para outra dentro de um filme.

Argumento: pequeno texto corrido que conta de forma simples a história, com início, meio e fim, e apresenta os personagens mais importantes.

MODERNA

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

Uma cena pode ser:

- **interna**: quando a filmagem ocorre dentro de um ambiente fechado, com luz artificial. É ideal para expressar opiniões e fazer planos fechados, que exigem maior concentração do espectador no texto que está sendo dito;
- **externa**: quando a filmagem ocorre ao ar livre, geralmente com iluminação natural ou similar. Por ser feita num ambiente mais "hostil", as cenas externas são mais recomendadas para mostrar imagens, dados e compor partes da narrativa.

Veja o seguinte exemplo de articulação entre cenas *internas* e *externas* num roteiro:

CENA 3 – INTERNA/ESTÚDIO

PLANO FECHADO EM CARLA.

CARLA

Bom, gente, agora, depois de termos ouvido a opinião do professor Cláudio sobre a coleta seletiva, vamos até a cantina descobrir se ela é realmente feita em nossa escola.

CORTA PARA:

CENA 4 – EXTERNA/DIA

PLANO-SEQUÊNCIA DO TRAJETO ENTRE A SALA DE AULA E A CANTINA.

CARLA (**em *off***)

A coleta seletiva é uma solução interessante para o problema do lixo, mas será que ela é feita mesmo?
(Carla se aproxima de um cesto de lixo no corredor.)

Bom, olha só, gente, aqui pelo caminho já encontramos um cesto de lixo no corredor e não diz nada sobre a separação do lixo. Agora estamos chegando na cantina e vamos falar com o "seu" Roberto. *(A câmera vai chegando até a cantina e passa a mostrar "seu" Roberto, o dono da lanchonete.)*

CORTA PARA:

CENA 5 – EXTERNA/DIA

PLANO FECHADO EM "SEU" ROBERTO.

CARLA (em *off*)

Oi, "seu" Roberto, tudo bem? Posso fazer uma pergunta, para o nosso canal virtual? Como a cantina da escola organiza o lixo que é produzido todos os dias pelos estudantes?

SEU ROBERTO

(resposta: gravar entrevista)

Informação do número e indicação de onde acontece a cena.

Descrição do tipo de plano.

Indicação de quem fala.

Indicação do que se fala.

Rubrica ou didascália: sempre vem entre parênteses e descreve a ação realizada pelo personagem ou pela câmera.

Voz em *off*: quando a pessoa que fala não aparece na imagem.

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

MODERNA

e) Organizem o roteiro.

Depois de ordenar as cenas, distribuindo nelas o conteúdo, é preciso organizar o roteiro propriamente dito. Na página anterior, há um exemplo de uma das maneiras de fazê-lo: descrever, cena a cena, o que será filmado.

A seguir, apresentamos outro exemplo que também pode funcionar muito bem para vídeos de internet. Para organizar o roteiro, façam uma tabela com cinco colunas, como a indicada abaixo.

Cena (número da cena)	**Texto falado** (textos falados ou indicações de entrevistas a serem gravadas)	**Fala** (indica se a fala é ao vivo ou gravada em *off*)	***Lettering*** (eventuais legendas que apareçam junto com as imagens)	**Descrição** (descrição dos movimentos da câmera)
3	Bom, gente, agora, depois de termos ouvido a opinião do professor Cláudio sobre a coleta seletiva, vamos até a cantina descobrir se ela é realmente feita em nossa escola.	Carla ao vivo	Será que tem na nossa escola?	Interior/Estúdio. Câmera fechada em Carla.
4	A coleta seletiva é uma solução interessante para o problema do lixo, mas será que ela é feita mesmo? Bom, olha só, gente, aqui pelo caminho já encontramos um cesto de lixo no corredor e não diz nada sobre a separação do lixo. Agora estamos chegando na cantina e vamos falar com o "seu" Roberto.	Carla em *off*	—	Externa. **Plano-sequência subjetivo** de Carla indo da sala de aula até a cantina. No caminho, ela para e mostra um cesto de lixo e depois continua até chegar à cantina para falar com o "seu" Roberto.
5	CARLA Oi, "seu" Roberto, tudo bem? Posso fazer uma pergunta, para o nosso canal virtual? Como a cantina da escola organiza o lixo que é produzido todos os dias pelos estudantes? SEU ROBERTO (resposta: gravar entrevista)	Carla em *off*; "seu" Roberto ao vivo.	Roberto Paiva, proprietário da cantina	Externa. Plano fechado em "seu" Roberto, para a entrevista.

Plano-sequência subjetivo: plano sem cortes em que a câmera faz o papel de "olho" do narrador, mostrando o que ele está vendo.

MODERNA

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

ATIVIDADE ESCRITA DE ROTEIRO *Coletiva*

Aquecimento para a atividade final

Agora, vamos fazer um exercício de aquecimento, de preparação para a atividade final.

Para isso, imaginemos um exemplo de tema. Suponhamos que seu grupo tenha decidido falar sobre a América Latina.

Vocês decidiram isso porque se deram conta de que, embora tenhamos tanto em comum com os demais países desse grupo do qual fazemos parte, muitas vezes nos esquecemos dessa condição e desconhecemos coisas básicas de nossos *hermanos*.

JORGE ANDRES/SHUTTERSTOCK

A paisagem cultural da América Latina é extremamente diversa. Na imagem, foliões mascarados celebram o Carnaval em Puno, no Peru, em 2017, com uma dança típica conhecida como Diablada.

Seu grupo, no entanto, percebe que a América Latina é um tema muito amplo e que será necessário sugerir um recorte para ele. Vamos supor que vocês decidam, então, falar sobre música.

Será que nós, brasileiros, partilhamos com os demais latino-americanos algumas preferências em termos, por exemplo, de gênero musical (*rock*, *rap*, canção etc.)? Será que os artistas locais são mais ou menos ouvidos do que os artistas internacionais? Que ritmos são mais tradicionais em cada país? Será que a música dita erudita tem um público mais amplo do que no Brasil?

Aí vocês pensam: pode ficar complicado falar da música de todos os países da América Latina. Não será melhor fazer um novo recorte? Se sim, com qual critério? O que poderá interessar mais ao espectador?

Notem que já fizemos um exercício muito importante na escrita de um roteiro:

- escolhemos um tema e justificamos essa escolha;
- percebemos que o tema estava muito abrangente e, por meio de algumas perguntas, propusemos alguns recortes, isto é, procuramos melhorar o foco do que vai ser trabalhado.

Agora é a vez de vocês. Continuem a conversar sobre o foco que desejam dar ao tema "música na América Latina", guiados pelas perguntas propostas e/ou por outras que lhes ocorram. Depois, em grupos, partam para a realização do vídeo.

Aí vão mais algumas dicas:

- Uma vez definido o recorte do tema, é preciso pesquisar muito e obter o máximo possível de informações, para não falar bobagem nem desinformar. Munido dessa base, o grupo se sentirá mais seguro.
- Ponham-se no lugar do público e imaginem que perguntas ele poderia fazer, o que ele gostaria de saber, o que provavelmente ele já sabe e o que ignora etc.
- Façam uma lista das informações obtidas. Depois, releiam a lista e cortem-na até chegar ao que, para vocês, é mais importante passar para o público. Hierarquizem as informações e deem nomes simples para elas, para que sirvam de lembrete na hora de gravar: anotem esses nomes e usem diferentes cores para destacá-los.
- Prevejam os recursos visuais e sonoros necessários e os anotem no roteiro. A ideia é sempre evitar que, na hora h, coisas básicas tenham sido simplesmente esquecidas, inviabilizando o vídeo.
- Pensem no tempo do vídeo, que deve ter no máximo 5 minutos. Parece pouco, mas não é.

Lembrem-se: o roteiro não é uma peça escrita para ser lida. É um guia que ajuda o locutor a ter mais controle daquilo que vai falar, o que, indiretamente, contribui para que o modo como o conteúdo será passado ao público seja mais criativo.

Agora, mãos à obra! É importante que o trabalho seja conduzido numa atmosfera de respeito: as ideias de todos podem ser muito boas, se bem desenvolvidas.

Na próxima etapa, vamos colocar o roteiro em ação, ou seja, filmar e editar!

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

MODERNA

ETAPA 3

LUZ, CÂMERA, AÇÃO!

Como registrar as ideias em fotografias e vídeos?

Cronograma: 4 semanas

ANDREA EBERT

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

MODELO

Materiais necessários

- Câmera ou *smartphone*
- Microfone
- Figurino e maquiagem

Vamos estudar, a seguir, maneiras de registrar imagens e sons. Para esta etapa, o grupo pode se subdividir em duas equipes. Uma equipe será responsável pelo registro visual e a outra, pelo registro sonoro.

Para isso, vocês precisam providenciar duas ou três câmeras (ou *smartphones*) e um ou dois microfones. Fiquem atentos para a duração das baterias dos dispositivos e para a capacidade de memória.

Alguns integrantes devem ficar responsáveis pelo figurino e pela maquiagem daqueles que vão aparecer no filme. Definam ainda, entre vocês, quem será o diretor do filme.

O diretor terá a função de acompanhar os ensaios e decidir como o registro visual será feito, incluindo detalhes do cenário e da iluminação. É possível que alguém auxilie o diretor, desempenhando a função de assistente de direção, para ajudar na organização geral das filmagens, fazer os agendamentos e certificar-se de que todos estarão presentes nos dias de gravação.

Ensaiando

Dediquem, no máximo, uma semana para os ensaios. Os apresentadores devem memorizar as falas importantes e se expressar com naturalidade e fluência. Uma dica é ensaiar em frente a um espelho ou com um colega que atente para a entonação e as expressões faciais e corporais e faça críticas sobre elas.

Vocês podem até mesmo registrar o ensaio com a câmera do telefone celular, para ter uma ideia mais concreta de como ficará o vídeo, e fazer as adaptações necessárias.

Os operadores de câmera e som direto podem acompanhar alguns ensaios para observar como vão captar as imagens e os sons, caso o filme exija uma movimentação mais complexa.

Gravando

Antes da gravação, preparem o cenário e a iluminação, que pode ser feita com lâmpadas convencionais. Vocês podem utilizar placas ou blocos de notas adesivas distribuídas em lugares estratégicos para se lembrar das falas.

Câmeras ou *smartphones*?

Câmeras geralmente proporcionam uma melhor qualidade de imagem, mas, caso não haja nenhuma disponível, os *smartphones* são uma alternativa.

É fundamental usar tripés para acomodar a câmera e garantir que as imagens não saiam tremidas e desfocadas. Para dar mais precisão à captação de imagem, existem também os estabilizadores (*steadycams*), que, como o próprio nome diz, estabilizam a câmera quando ela é mexida ou transportada manualmente. Há diversos tutoriais na internet que ensinam a fazer esses equipamentos utilizando materiais baratos.

Material necessário

- Estabilizador/ *steadycam*

Façam um levantamento de quantas câmeras ou *smartphones* vocês terão disponíveis para a gravação de vídeo e áudio. Lembrem-se de que é importante tentar manter em todas as cenas a mesma qualidade de gravação (principalmente das imagens), porque as diferenças de qualidade não poderão ser consertadas ou ajustadas na fase posterior, na edição.

Se possível, escolham a maior resolução disponível nos dispositivos. Tenham em mente que uma filmagem ocupará bastante espaço da memória do dispositivo; então, pode ser necessário que as gravações sejam descarregadas em outros equipamentos ou *sites* na internet que permitem que arquivos sejam guardados na nuvem.

Caso utilizem *smartphones* para a captação de vídeos, eles devem ser colocados sempre na horizontal, uma vez que a televisão e o cinema costumam utilizar essa orientação.

Determinando a ordem das gravações

Quando assistimos a um filme, parece que o tempo se desenrola normalmente e que todas as cenas foram gravadas na mesma ordem dos acontecimentos da história. No entanto, na verdade, as cenas são sempre gravadas levando-se em conta a disponibilidade do local de gravação e da equipe técnica.

Tudo é gravado aproveitando-se o máximo possível do tempo disponível nas locações. Posteriormente, na edição, as cenas serão montadas de acordo com a sequência prevista no roteiro.

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

MODERNA

Por isso, cenas diferentes que ocorram na mesma localização deverão ser filmadas juntas. Antes de saírem gravando o roteiro, estabeleçam a ordem de gravação das cenas levando em conta todos os espaços que serão utilizados.

Plano, cena e tomada

Os planos são as imagens gravadas de maneira contínua, que aparecem para o espectador sem nenhum corte. Uma cena, por sua vez, é a organização dos planos gravados em um mesmo local e no mesmo espaço de tempo. O termo *tomada* refere-se a tudo o que é registrado pela câmera do momento em que começa a gravação até sua pausa.

Imagine, por exemplo, um diálogo acontecendo entre duas pessoas em um filme, no qual os rostos são mostrados alternadamente. Um plano é quando determinada pessoa aparece falando. Assim que a outra pessoa surge, tem-se outro plano. Esses planos são, então, combinados para a montagem da cena.

Claquete

Material necessário

- Claquete ou cartolina

A claquete é usada nas filmagens para organizar as gravações, indicando qual plano, cena e tomada estão sendo gravados. Essa organização ajudará na parte de montagem e edição do filme.

A claquete também tem a função de emitir um sinal sonoro curto, que ajudará a sincronizar as imagens e os áudios na montagem.

Não é necessário que vocês tenham uma claquete de verdade. Vocês podem desenhar uma claquete em uma cartolina e usar uma palma como sinal sonoro da gravação. Só não se esqueçam de que a câmera e o microfone já devem estar gravando quando a claquete for utilizada!

ISSO PODE AJUDAR

Acontecem, anualmente, diversos festivais de filmes que foram gravados utilizando apenas *smartphones*. Tais iniciativas são uma forma de estimular novos talentos do cinema. Conheça algumas delas nos *links* a seguir:

- **Mobile Motion Film Festival**: <https://momofilmfest.com/>. Acesso em: 18 dez. 2019.
- **Mobile Film Festival**: <https://www.mobilefilmfestival.com/>. Acesso em: 18 dez. 2019.
- **Dublin Smartphone Film Festival**: <https://www.dublinsmartphonefilmfestival.com/>. Acesso em: 18 dez. 2019.

Registro visual: enquadramentos ou planos de câmera

O enquadramento determina como os elementos da imagem vão aparecer para o espectador. Objetos e pessoas podem aparecer por inteiro ou em detalhes, e isso definirá qual será o foco de atenção do espectador pelo distanciamento e pelo ângulo.

Os enquadramentos devem ser estabelecidos já no roteiro, para que as sessões de gravação sejam objetivas. Tentem visualizar mentalmente como querem que as cenas se desenrolem. Esse procedimento garante que, a etapa de edição dos materiais seja mais organizada e que o produto final tenha maior qualidade.

Ao enquadrar – paisagens, pessoas, objetos –, decidimos o que fará parte do filme e o que o espectador deverá perceber. A seguir, veja algumas formas possíveis de enquadramento.

MODERNA

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

Plano geral (PG)

Apresenta as pessoas e os objetos por inteiro, assim como o cenário.

REGINA FILMES/CINEMATECA BRASILEIRA, SÃO PAULO, SP

Cena de *Vidas Secas*, 1963, filme dirigido por Nelson Pereira dos Santos.

Plano americano (PA)

Mostra as pessoas do joelho para cima, permitindo que um diálogo seja estabelecido sem que a câmera tenha de mudar de posição.

VIDEOFILMES

Cena de *Central do Brasil*, 1998, filme dirigido por Walter Salles.

Plano médio (PM)

Mostra as pessoas da cintura para cima, permitindo uma melhor observação das expressões faciais e de parte do cenário.

O2FILMES/ALAMY/FOTOARENA

Cena de *Cidade de Deus*, 2002, filme dirigido por Fernando Meirelles e Kátia Lund.

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

MODERNA

Primeiro plano (PP)

Enquadramento em que a pessoa é mostrada do peito para cima. É usado para enfatizar as expressões faciais e emocionais.

CINEMASCÓPIO PRODUÇÕES

Cena de *Bacurau*, 2019, escrito e dirigido por Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles.

Plano e contraplano

Quando duas pessoas estão dialogando frente a frente e uma delas aparece de costas para a câmera. Em geral, grava-se primeiro uma pessoa falando e depois a outra, e toda a cena do diálogo é montada posteriormente na edição.

Em uma entrevista, usa-se essa técnica para filmar, primeiro, as respostas do entrevistado (em geral em PP) e, posteriormente, o entrevistador fazendo as perguntas como se o entrevistado ainda estivesse no local.

TV GLOBO

TV GLOBO

Plano e contraplano no filme *O Auto da Compadecida*, 2000, dirigido por Guel Arraes.

ISSO PODE AJUDAR

Enquadramento. Para conhecer outros tipos de enquadramento e planos cinematográficos, consulte: <https://videopedia.com.br/geral/planos-cinematograficos/#Plano_medio>. Acesso em: 18 dez. 2019.

MODERNA

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

Registro sonoro: operando o som direto

GURUXOX/SHUTTERSTOCK

Gravação de uma cena externa por uma equipe de filmagem. O operador de som segura um microfone do tipo *boom* e o posiciona acima da ação da cena.

Os operadores de som são os responsáveis pela captação do som no dia da gravação. O termo empregado no meio audiovisual para se referir a essa maneira de captação sonora é "som direto".

Caso não tenham microfones e gravadores disponíveis, vocês podem usar gravadores de voz no celular. Para uma boa captação, é ideal o uso de varas que aproximem o dispositivo de quem estiver falando.

Uma maneira barata de fazer uma vara é aproveitar um cabo de vassoura e amarrar um suporte de celular na ponta ou um cachimbo de microfone.

Se vocês forem gravar em ambientes externos, é pertinente que, para evitar ruídos, o dispositivo de gravação esteja com uma proteção de vento (*windscreen*). Vocês também podem encontrar na internet tutoriais de como fazer uma *windscreen* facilmente.

Atenção: a captação do som direto só deve ser feita se o aplicativo de celular que vocês forem utilizar para a edição permitir a inserção de gravações sonoras. O aplicativo sugerido na próxima etapa (FilmoraGo) não tem essa função. Contudo, caso a edição seja feita em computador, o *software* sugerido (Blender) permite que isso seja feito.

Outra coisa importante: quem estiver filmando deve ficar atento para não permitir que os dispositivos de gravação sonora (ou suas sombras) apareçam no vídeo!

Materiais necessários

- Microfone
- Gravador
- *Smartphone*
- *Windscreen*
- Computador com acesso à internet

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

ETAPA 4

AS CENAS VIRAM FILMES

Como utilizar o material gravado para fazer um filme?

Cronograma: 4 semanas

ANDREA EBERT

Agora que vocês têm o material necessário para o filme, vamos aprender a montá-lo, utilizando técnicas e *softwares* específicos para computador ou *smartphone*.

É preferível que o filme seja editado no computador, pois o celular permite apenas uma manipulação muito básica dos arquivos gravados na etapa anterior.

Materiais necessários

- Computador com *software* de edição ou *smartphone*

A edição é um processo trabalhoso e deve ser feita por todos do grupo, em conjunto, com as decisões finais tomadas pela pessoa escolhida para dirigir o filme. Vocês podem, também, dividir o grupo, para que uma parte fique responsável pelo tratamento das imagens e pela composição da trilha sonora e outra parte fique responsável pela montagem.

Antes de partir para a edição do material, no entanto, confiram a seguir alguns tópicos fundamentais para orientá-los nessa tarefa.

Organização de arquivos

Deixem todos os arquivos de áudio e vídeo organizados na ordem em que devem aparecer no roteiro. Para tanto, utilizem as claquetes como referência. Dessa maneira, vocês otimizarão o tempo. É possível subir os arquivos para uma nuvem ou deixá-los guardados em um HD ou *pen-drive*.

Técnicas de edição de vídeo e áudio

A seguir, apresentamos algumas técnicas básicas de edição para a montagem de filmes. Tentem perceber como essas técnicas são usadas nos programas, séries e filmes a que vocês assistem, para construir um "vocabulário" que será usado por vocês na edição do filme.

a) **Corte:** o corte conecta dois planos ou cenas diferentes. Essa técnica é muito utilizada, pois permite uma visualização de diferentes acontecimentos no vídeo. Um exemplo bastante simples: em um diálogo entre duas pessoas, pode-se alternar para a imagem de quem estiver falando utilizando cortes.

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

MODERNA

Os cortes também podem conectar acontecimentos díspares, como um breve plano em uma cidade barulhenta e outro no campo. Há uma enorme variedade de cortes possíveis de serem feitos, sendo necessário sempre ficar atento para a continuidade da narrativa fílmica.

b) ***Fade in*/*Fade out*:** o termo em inglês *fade* significa desaparecer ou enfraquecer. Assim, o *fade in* é uma técnica em que o início do plano surge lentamente, geralmente de uma escuridão. No *fade out* ocorre exatamente o contrário, isto é, o final da cena desaparecerá paulatinamente. Percebam que esses são efeitos de transição entre cortes, quando uma imagem dá lugar a outra de maneira mais sutil, e não em um corte brusco. *Fade in* e *fade out* podem referir-se à imagem ou ao som.

c) Cortes em L ou em J: são duas formas de corte de áudio. O corte em L ocorre quando um áudio pertencente à outra cena (vamos chamá-la de cena **b)** invade o final de uma cena a que estamos assistindo (que vamos chamar de cena **a**). No corte em J, acontece o contrário. O áudio da cena **a** invade o começo da cena **b**. Esta técnica é muito utilizada em entrevistas.

d) ***Foley*:** é uma técnica de pós-produção que consiste em gravar sons que vão complementar as cenas e que não puderam ser captados com qualidade pela captação do som direto, na etapa anterior. Sons de árvores ao vento ou de ondas, por exemplo, são gravados separadamente e, depois, inseridos em determinadas cenas. Embora passe geralmente despercebido, o *foley* é uma técnica bastante utilizada em filmes e ajuda a compor a paisagem sonora e a narrativa fílmica.

e) Tratamento visual e sonoro: para o tratamento do vídeo, há diversas opções disponíveis nos *softwares* e *apps*, como alterar o brilho (ou a luminosidade), o contraste (diferença entre tons de cor mais escuros e mais claros), a saturação (intensidade das cores) ou temperatura (equilíbrio entre azul e vermelho). Tais alterações podem ajudar a melhorar a qualidade das imagens ou mesmo ser usadas para enriquecer o discurso visual. É comum, por exemplo, que cenas em preto e branco (ou seja, dessaturadas) sejam empregadas para representar o passado.

O tratamento sonoro requer a utilização de algum *software* que permita a redução de ruídos. O Audacity é um *software* gratuito recomendável para essa função. No Projeto 1 (página 20), indicamos um *link* com um tutorial de como fazê-lo.

f) Música: ao finalizar a edição das cenas, vocês podem adicionar músicas ao vídeo para compor a trilha sonora. As músicas podem ser compostas e tocadas por vocês ou baixadas de *sites* que permitem o *download* de músicas livres de *royalties*. A música deve ajudar a compor a cena, sempre dialogando com as imagens.

Softwares e aplicativos sugeridos para a edição

Sugerimos a utilização de dois aplicativos gratuitos para a edição dos materiais. Vocês podem experimentar outros, se preferirem.

a) Blender (para computador): *software* gratuito e em código aberto que é intuitivo e fácil de usar, além de permitir de diversas maneiras a manipulação do material gravado na etapa anterior. Ele pode ser baixado no *link* <https://www.blender.org/download/> (acesso em: 18 dez. 2019). Há muitos tutoriais disponíveis gratuitamente na internet que explicam como editar vídeos.

b) FilmoraGo (para *smartphone*): aplicativo gratuito que permite edições básicas de vídeo, bem como a inserção de músicas baixadas em celulares. Também é intuitivo e fácil de utilizar, com tutoriais disponíveis na internet.

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

MODERNA

Legendagem e janela de Libras: garantindo a acessibilidade

As legendas poderão ser colocadas diretamente na plataforma que escolherem para hospedar o canal.

A legendagem descritiva não apenas transcreve falas e diálogos do filme, como indica sons e ruídos da trilha sonora para que pessoas com deficiência auditiva compreendam o que está acontecendo.

A legendagem do vídeo deve ser feita em português ou inglês e pode ser incorporada ao *site* que hospedará o canal do grupo, caso não seja possível inseri-la na montagem.

É interessante, também, que vocês façam uma janela de Libras. Alguém que se expresse em Libras pode contribuir para a acessibilidade do filme. Essa janela deve ser colocada no canto inferior direito do vídeo, na montagem, como na imagem abaixo:

TV CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINAS/PRÓXIMA PARADA

Cena do programa *Próxima Parada*, da TV Câmara, em que se faz uso da janela de Libras (2016). A janela deve ter um tamanho adequado para que os movimentos do tradutor sejam visíveis, mas não deve ocupar um espaço maior do que este.

O tradutor deve assistir ao filme em algum dispositivo enquanto é filmado, de preferência em um fundo branco ou preto. Sugerimos uma televisão e uma câmera que fique na altura de seus olhos.

Ele deve ser filmado em plano médio, para que os movimentos de suas mãos possam ser captados adequadamente. Depois, o enquadramento poderá ser editado no *software* de edição, para que a janela de Libras não ocupe um tamanho maior que o necessário e os movimentos do tradutor apareçam com maior evidência.

Para facilitar o trabalho do tradutor, o filme já deve estar legendado e ele deve ter estudado as falas previamente.

O arquivo da filmagem deve ser inserido no *software* de edição e sincronizado com o filme.

Em seguida, o áudio da filmagem do tradutor deve ser apagado, restando apenas o áudio original, para que não ocorra nenhuma interferência.

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

ETAPA 5

PRODUTO FINAL: HORA DE LANÇAR O CANAL!

Como divulgar o seu canal?

Cronograma: 2 semanas

Depois de todo o processo de elaboração de conteúdo, gravação e edição, chegou a hora de lançar o canal da turma! Para isso, você precisa atentar para algumas questões.

Plano de divulgação

Como vimos no começo deste projeto, muitas etapas são necessárias até a chegada do produto final ao espectador. A divulgação é uma delas. Para garantir que seu canal seja visto pelo público – jovens e a comunidade escolar –, é importante investir na divulgação dele.

Como o grande meio de divulgação hoje em dia é a própria internet, convoque os colegas para espalhar a notícia em suas redes sociais particulares. Vocês podem criar um perfil para o canal. Se toda a turma postar ou elaborar uma ***hashtag*** **(#)**, o alcance do trabalho de vocês será muito maior.

Além disso, assim como foram criadas equipes de trabalho em cada etapa do processo, a divulgação pode ficar a cargo de uma equipe que terá como objetivo manter o canal ativo.

Para mantê-lo ativo, é importante que um vídeo seja postado semanalmente. No caso desse projeto, vocês produziram seis vídeos e, portanto, o canal já tem a garantia de seis semanas de conteúdo!

É importante também que os vídeos sejam postados sempre no mesmo dia e horário, por exemplo, toda quarta-feira às 18 h. Assim, o público vai se acostumando a uma regularidade e acessará o canal mesmo quando não tiver sido atingido pela divulgação de um novo vídeo.

A turma toda pode divulgar cada nova publicação nos seus perfis privados, aumentando a circulação da informação e estimulando que os usuários compartilhem a notícia.

A divulgação pode ser feita via **cartaz digital** e impresso (colado na escola e no entorno), com uma imagem representativa do processo ou um logotipo criado especialmente para o canal. Outra opção é a edição de ***teaser***, espécie de *trailer* que apresenta brevemente o conteúdo.

Utilizem também o *e-mail* para a divulgação. Vocês podem pedir à direção da escola que retransmita a divulgação do canal da sua turma no *mailing* digital da escola (contatos das famílias, professores, outras escolas). Será uma forma de estimular que o trabalho de vocês seja visto por mais pessoas.

Para tornar o vídeo da sua turma atrativo, não se esqueçam de escolher boas ***thumbnails*** – aquelas imagens em tamanho pequeno que ficam junto ao título do vídeo. Elas são utilizadas para tornar a pesquisa mais fácil: as primeiras impressões que o usuário da internet vai ter do seu vídeo são formadas pelo título e pela *thumbnail*.

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

MODERNA

Por fim, é fundamental que você e seus colegas conheçam o **SEO** (*Search Engine Optimization* ou otimização dos mecanismos de busca). Trata-se de um conjunto de técnicas que aumenta a possibilidade de alguém fazer uma pesquisa na internet e chegar ao seu canal.

É uma ferramenta útil para a divulgação do conteúdo. Está presente em todas as redes sociais e acaba, muitas vezes, por determinar o tipo de conteúdo que você e seus colegas consomem.

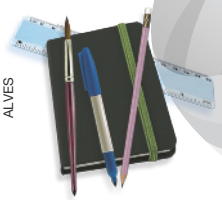
Para que a randomização dos dados pesquisados crie mais possibilidades de resultados na sua página, é preciso usar **palavras-chave** na descrição, no título do vídeo, no canal. Por exemplo: um vídeo de *games* pode ter a palavra *game* no título do vídeo, nas palavras-chave, no nome do canal e na descrição, aumentando a chance de que um usuário, ao pesquisar *game*, chegue àquele canal.

A questão principal é: como interagir com os espectadores e manter o debate aceso?

ATIVIDADE DIVULGAÇÃO *Coletiva*

Lançamento do canal

ALEX STAROSELTSEV/SHUTTERSTOCK



MILTON RODRIGUES ALVES

Agora que você e sua turma criaram o canal e aprenderam um pouco mais sobre como divulgá-lo, é hora de traçar o plano de divulgação.

Com os colegas e o professor, elenquem as palavras-chave do canal.

Utilizem o **Caderno de Projetos** para anotar as ideias.

Após a apresentação de todas as sugestões, vocês vão decidir democraticamente, por meio de uma eleição, quais palavras-chave vão compor a descrição do canal, dos vídeos, dos títulos.

Reúnam os colegas para assistir às produções. Depois, produzam uma descrição para cada vídeo. Além disso, escolham com seu grupo cinco palavras-chave para cada produção. Ao final dessa atividade, teremos todas as descrições prontas.

Com o conteúdo de divulgação pronto, basta criar um calendário de postagem, organizar a divulgação por *e-mail* e por perfis em redes sociais e marcar a data do lançamento!

Dica: conversem com o professor e a direção da escola sobre a possibilidade de organizar um evento de lançamento do canal na própria escola, convidando toda a comunidade para prestigiar esse projeto. Vocês podem organizar um lanche comunitário, no qual cada um contribui trazendo algo para partilhar. Aproveitem esse momento para exibir o projeto da turma!

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

MODERNA

ETAPA 6

AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO

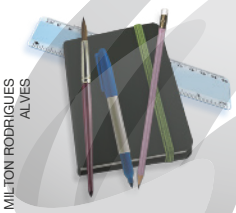
Avaliação coletiva do projeto e do grupo

- Em relação à Etapa 1 do projeto, como vocês avaliam o engajamento do grupo nas discussões e na feitura da atividade? Caso sintam necessidade, descrevam o que acham que poderia ter sido diferente nessa etapa.
- Em relação ao trabalho em equipe, vocês acham que o grupo foi colaborativo? Todos os colegas se responsabilizaram pelo trabalho coletivo? Se houve algum problema, como vocês acham que ele poderia ter sido evitado?
- Quais são os aspectos positivos e negativos do trabalho coletivo?
- O resultado final saiu como planejado ou adaptações foram necessárias?
- De modo geral, como vocês avaliam o resultado do trabalho do seu grupo? E da turma como um todo?

Autoavaliação

- Em quais momentos do projeto você se sentiu mais entusiasmado e satisfeito com o trabalho em grupo e seus resultados? Por quê?
- Como foi seu trabalho durante todo o processo? Quais foram os elementos positivos e negativos?
- O que você mais gostou de fazer? E o que não gostou? Por quê?
- Quais foram seus maiores aprendizados? Sua percepção e sua relação com a circulação e a produção de conteúdos digitais mudaram após a realização do projeto? Em quê?

Anote no **Caderno de Projetos** suas reflexões sobre os temas pesquisados, os desafios das etapas de gravação, edição e legendagem. Relembre o que não saiu como previsto e o que, na sua opinião, poderia ter sido feito para evitar as dificuldades no caminho. O mais importante é que, apesar de possíveis contratempos, você e seus colegas conseguiram criar um canal que expressa o processo pelo qual passaram e do qual podem se orgulhar!



MILTON RODRIGUES ALVES

© PAWEL KUCZYNSKI

Island, Pawel Kuczynski (detalhe).

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

MODERNA

PROJETO 4

TEMA INTEGRADOR: MEDIAÇÃO DE CONFLITOS

TEATRO COMO ESPAÇO DE MEDIAÇÃO DE CONFLITOS

Quais ferramentas artísticas podem nos auxiliar na mediação de conflitos?

Videotutorial

- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.

Em uma sociedade democrática como a nossa, em que a pluralidade de estilos de vida e opiniões deve ser valorizada e respeitada, somos o tempo todo postos à frente de conflitos e da necessidade de propor novas formas para vivermos juntos. Conflitos, portanto, são inerentes à nossa vida, e uma das formas de exercer a cidadania é criar modos de mediar situações em que eles estejam presentes. Por meio dessa criação, buscamos encontrar soluções que façam prevalecer os ideais democráticos, a cultura de paz e o bem comum. Essa ação mediadora resulta em uma potente atitude ético-política diante da realidade que nos cerca.

Há diversas formas de intervir na realidade e propor soluções e novos encaminhamentos para os conflitos cotidianos, como por exemplo debates, assembleias, abaixo-assinados, conferências etc. A arte, ao longo da história, também propõe meios eficazes e criativos de realizar o trabalho de mediação de conflitos.

Uma das linguagens artísticas que mais produz meios de lidar com desacordos é o teatro. Ele permite que realizemos dois exercícios fundamentais para a convivência democrática: o diálogo e a empatia. Colocar-se no lugar do outro, compreender o que motiva as ações alheias e experimentar-se em situações diferentes das do cotidiano são alguns dos fundamentos da arte teatral. Além disso, por ser uma arte pública – o teatro sempre acontece na presença de espectadores –, a linguagem teatral constrói situações de reflexão e aprendizagem coletiva.

Neste projeto, conheceremos o trabalho do teatro político de Augusto Boal. Também realizaremos pesquisas e escolheremos algumas notícias em meios de comunicação sobre situações conflituosas que servirão como base para a concepção de cenas de teatro-fórum. Após estudarmos os princípios da encenação e da composição do teatro-fórum, criaremos cenas que poderão ser apresentadas em uma temporada de um mês para a comunidade do entorno escolar.

MATHEUS ALVES

Espetáculo teatral *O Segredo*, realizado pela Cia Burlesca em Brasília, DF, em 2018. O grupo levou estudantes da rede pública para participarem de discussão sobre a manipulação da informação pela mídia seguida de uma atividade pedagógica com base no teatro de Augusto Boal.

E EU NISSO TUDO?

1. Professor, converse com os estudantes sobre as experiências que tiveram com a linguagem teatral no espaço escolar ou fora dele e se houve momentos em que perceberam que o teatro poderia ser um instrumento de descobertas tanto individuais como coletivas.

Reflita com base na imagem ao lado e responda:

1. De que forma o teatro pode servir como espaço de descobertas pessoais e sociais?
2. Quais situações observadas por você no cotidiano são opressoras? Por quê?
3. Em sua opinião, essas situações conflituosas podem ser mediadas? De que forma?

Professor, reflita com os estudantes sobre o conceito de mediação de conflitos. Muitas vezes um conflito acontece em situações de opressão, e a reflexão sobre esta pergunta é uma maneira de apontar o trabalho que é objeto deste projeto: como transformar o teatro em um meio eficaz para a mediação de conflitos.

2. Antes de tudo, convide a turma a refletir sobre o conceito de opressão, que diz respeito a situações em que há um desnivelamento de força e poder, causando a violação de um dos corpos envolvidos em uma relação. Você pode listar na lousa as respostas dos estudantes, assim como discutir diferentes níveis de opressão nas respostas dadas.

MODERNA

OBJETIVO DO PROJETO

Este projeto propõe a experimentação do teatro-fórum, modo de fazer teatral desenvolvido pelo teatrólogo brasileiro Augusto Boal, para criar possibilidades de mediar conflitos. O objetivo é a montagem coletiva de um espetáculo de teatro-fórum seguido de debate.

JUSTIFICATIVA

Vivemos em uma sociedade democrática, mas que enfrenta diversos conflitos relacionados a questões éticas, raciais, ambientais, de respeito às diferenças entre indivíduos e grupos sociais. Maneiras de lidar com esses conflitos são criadas por espaços de mediação, e as linguagens artísticas, principalmente o teatro, são espaços poderosos para o exercício da empatia. Augusto Boal, ao criar o teatro-fórum, permitiu o debate de questões sociais em cena. Neste projeto, experimentaremos essa forma teatral para pensar criticamente os conflitos ao redor e desenvolver mecanismos para mediá-los.

SITUAÇÃO-PROBLEMA

Você já pensou que uma forma de compreender e mediar conflitos é a ação e a prática teatral? Por que, ao nos colocarmos no lugar do outro, muitas vezes consideramos um acontecimento mais complexo? Como o teatro pode servir para a mediação de conflitos? Como envolver o público no acontecimento teatral mobilizando-o de modo que ele não seja apenas espectador?

COORDENAÇÃO DO PROJETO

Este projeto será liderado pelo professor de Arte e poderá contar com o apoio dos professores de Língua Portuguesa e de Educação Física.

TEMAS CONTEMPORÂNEOS TRANSVERSAIS

- Cidadania e Civismo
- Multiculturalismo

CRONOGRAMA E ETAPAS

Etapa 1 A TÉCNICA TEATRAL NA MEDIAÇÃO
3 semanas

Estudar as bases do teatro-fórum proposto por Augusto Boal e eleger os temas que serão os eixos de criação do espetáculo.

Etapa 2 EM CENA
5 semanas

Experimentar improvisações, criar cenas, ensaiar e montar o espetáculo final.

Etapa 3 PRODUTO FINAL: TEMPORADA DE APRESENTAÇÕES
4 semanas

Produzir e apresentar um espetáculo teatral utilizando as técnicas do teatro-fórum.

Etapa 4 AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO

Realizar avaliação coletiva do projeto e do grupo e autoavaliação.

COMPETÊNCIAS GERAIS

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.

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.

MODERNA

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

HABILIDADES DA BNCC

Competências específicas de Linguagens	Principais habilidades
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.	**(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.
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.
	(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.
	(EM13LGG303) Debater questões polêmicas de relevância social, analisando diferentes argumentos e opiniões, para formular, negociar e sustentar posições, frente à análise de perspectivas distintas.
	(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.
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.	**(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.
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.	**(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.

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

MODERNA

ETAPA 1

A TÉCNICA TEATRAL NA MEDIAÇÃO

Quais situações conflituosas experimentadas ao seu redor exigem mediação?

Cronograma: 3 semanas

Uma poética da autonomia: o sistema teatral político de Augusto Boal

Entre as muitas realizações artísticas de Augusto Boal (1931-2009), uma das mais importantes é o conjunto de teorias e práticas que fundamenta o Teatro do Oprimido. Tal método, que opera como uma prática teatral e educacional ao mesmo tempo, foi criado nos anos 1970. Nesse período, o teatro político de resistência ganhava força como modo de crítica e luta diante da ditadura civil-militar. Boal, com base no estudo de formas teatrais internacionais que vinculavam teatro, política e educação, produziu maneiras de pôr em cena notícias de jornal fazendo com que o público pudesse desconfiar do conteúdo por elas enunciado.

Exilado no começo dos anos 1970, Boal participou de uma campanha de alfabetização no Peru, onde, inspirado pela Pedagogia do Oprimido, do educador brasileiro Paulo Freire, dedicou-se a trabalhar a partir do conhecimento de pessoas em situação de opressão. Nessa experimentação em comunidades latino-americanas, Boal desenvolveu o *teatro invisível* e o *teatro-fórum*, dois modos de encenação que embaralhavam as fronteiras entre quem fazia as cenas e quem as assistia, com vistas a instaurar um debate sobre temas de interesse coletivo. A partir de suas experimentações, Boal passou a sistematizar essa nova forma de teatro e compôs um arsenal teórico e prático que chamou de Poética do Oprimido. Esse abrangente pensamento levou o encenador e pedagogo teatral a criar diversos centros de Teatro do Oprimido ao redor do mundo.

O Teatro do Oprimido consiste em um método para a criação teatral e a instauração de um processo de autonomia dos participantes. O objetivo desse tipo de arte é permitir a quem o pratica assumir cada vez mais a função de protagonista das próprias ações, tanto no teatro como na sociedade em que vive.

FUNARTE, CENTRO DE DOCUMENTAÇÃO, RIO DE JANEIRO

Oficina de Teatro do Oprimido conduzida pelo professor, dramaturgo, encenador e teórico teatral Augusto Boal em Paris, França, 1975.

MODERNA

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

Dois pontos fundamentais considerados pelos criadores desse tipo de teatro são:

- sempre levar em conta e incentivar os saberes e conhecimentos de cada grupo social;
- transformar a passividade daquele que vê, do observador/espectador teatral, em atividade.

Assim, a Poética do Oprimido trabalha para que pessoas que vivem em situações de opressão possam desenvolver uma leitura crítica da realidade que as oprime, de modo a poder transformá-la. Para isso, o teatro mostra-se como instrumento vigoroso, pois permite às pessoas reconhecer e trabalhar expressivamente o próprio corpo, desenvolver recursos de jogo e ação na cena e na vida e criar discursos cênicos para analisar a realidade e propor mudanças e mediações nos conflitos do cotidiano.

O teatro-fórum como modo de expor e mediar situações conflituosas

MATHEUS ALVES

Projeto Ocupação Artística e Cultural da Unidade de Internação de São Sebastião, no Distrito Federal, 2018. O grupo teatral Cia Burlesca trabalhou com adolescentes em conflitos com a lei utilizando a técnica do Teatro do Oprimido de Augusto Boal.

E EU NISSO TUDO?

- Você já assistiu a alguma peça em que os espectadores eram convidados a participar? Caso a resposta seja afirmativa, como acontecia essa participação?

Respostas pessoais.

Entre as formas teatrais criadas por Augusto Boal está o teatro-fórum. Um dos objetivos desse tipo de teatro é encorajar o público – os espectadores que normalmente assistem às apresentações teatrais apenas como observadores – a participar e intervir nos rumos da situação apresentada. Daí a escolha de seu nome: fórum. Sabe-se que esse termo se originou na Roma antiga e dizia respeito a um espaço de coletividade, em geral uma praça pública, onde se realizavam eventos da vida social: mercados, julgamentos, debates, assembleias etc. Ao longo da história, a palavra *fórum* passou a nomear os locais onde se realizam debates públicos, em que questões de relevância social são postas em discussão.

Para Boal, o teatro pode ser utilizado como um potente instrumento para o aprendizado coletivo por meio da proposição de situações que levam os espectadores a refletir sobre as opressões que os cercam e propor modos de mediar conflitos que acontecem na sociedade.

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

MODERNA

Pontos fundamentais do teatro-fórum

1. **Escolha das situações e do debate**

   As situações que geram as cenas do teatro-fórum devem sempre dizer respeito à vida da comunidade na qual a peça será exibida. É importante que os espectadores possam se identificar com os conflitos e as opressões apresentadas para que se engajem na criação de resoluções. É também crucial escolher conflitos sociais mais abrangentes, pois questões muito individuais podem não propiciar espaços de debate potentes. Lembre-se de que, para fazer com que o público encontre respostas significativas, as perguntas levantadas pelo teatro devem também ser interessantes.

2. **Apresentação do espetáculo convencional**

   Antes de os espectadores serem convidados a intervir na peça, é importante que se exponha a situação-problema. Assim, o grupo de atores encena a situação conflituosa sem qualquer intervenção do público. Como em uma peça convencional, essa apresentação pode se dar na forma de cenas, diálogos, mudança de espaço etc. É essencial que o conflito a ser posto em debate coletivo fique evidente nessa etapa.

3. **Função mediadora do coringa**

   Em todo espetáculo de teatro-fórum há uma ou mais pessoas responsáveis pela mediação entre cena e público. Essa figura foi nomeada por Boal como coringa. Entre as funções do coringa estão: convidar o público a participar e intervir na peça, apresentar as regras do jogo para todos, recapitular todas as sugestões propostas pelos espectadores e observar se a intervenção dos espectadores está de acordo com a situação proposta.

Espetáculo *Afeto que afeta*, com a coringa Monique Rodrigues, realizado no Centro de Teatro do Oprimido, Rio de Janeiro, RJ, 2018. O coringa, no teatro-fórum, atua e também faz o papel de mediador do espetáculo.

NOÉLIA ALBUQUERQUE

MODERNA

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

FUNARTE/CENTRO DE DOCUMENTAÇÃO, RIO DE JANEIRO

Experimentos teatrais de Augusto Boal com técnicas do Teatro do Oprimido em Paris, França, 1975.

4. Intervenção dos espectadores e abertura do fórum

Quando o conflito está suficientemente definido pela situação, o coringa interrompe a peça e convida os espectadores a elaborar outras propostas para a resolução do problema. Conforme os espectadores sugerem novas possibilidades de resolução, a ação da peça é refeita e os atores improvisam a situação a partir das propostas apresentadas. Caso o espectador tenha vontade, ele mesmo pode entrar em cena, substituir algum personagem e improvisar a resolução com os outros atores. O coringa deve criar uma tensão no público: se ninguém intervier no mundo, ele continuará sendo assim. É preciso agir. Quando o espectador quiser intervir sem a mediação do coringa, ele pode gritar, da plateia, "Para!", e, então, indicar sua sugestão de transformação. Nessa etapa do fórum, cria-se um espaço para o estudo coletivo de possibilidades de transformação da situação.

5. Finalização do fórum

Após algumas sugestões do público terem sido experimentadas em cena, o coringa precisa fazer uma revisão geral da peça: qual era seu problema, como a situação se resolveria na história original e quais foram as outras resoluções propostas pela plateia. Então, deve perguntar ao público se ele está de acordo com as possibilidades criadas. Nem sempre a resposta será afirmativa, pois o debate instaurado pelo fórum pode prosseguir e disparar a necessidade de novos encontros para se refletir sobre os problemas levantados. O importante é que o coringa perceba que se chegou a algum pensamento coletivo e encerre a sessão do fórum.

O teatro-fórum é um tipo de jogo teatral e, como todo jogo, possui regras a serem seguidas para que ele aconteça com mais vigor.

É necessário lembrar que, mesmo sendo um jogo, o teatro-fórum não é uma competição. Trata-se de uma experiência artística em que os espectadores são convidados a exercitar, por meio do jogo cênico, alguma mudança em suas atitudes na vida fora do teatro. O fórum é, portanto, um jogo de mediação de conflitos, uma maneira lúdica de criar aprendizados coletivos por meio do uso do corpo e da criatividade. Leia a seguir o relato de uma experiência de Augusto Boal com o teatro-fórum.

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

MODERNA

Relato de experiência de teatro-fórum

O relato abaixo é um exemplo do Teatro do Oprimido, que se posiciona a favor das lutas pelos direitos das mulheres, entendendo seu papel como protagonistas na história do conhecimento humano e expondo os conflitos que envolvem o papel da mulher na sociedade.

Líder no trabalho, escrava em casa

Em Paris, durante a greve dos trabalhadores do departamento de contabilidade eletrônica de um banco, fizemos um espetáculo de Teatro-Fórum a respeito de uma mulher que, ao mesmo tempo que era líder sindical no trabalho, era escrava em casa.

1ª ação

Trabalho excessivo, fluxo de clientes. Assim que o banco fecha, a líder sindical tenta organizar seus companheiros, telefona para uns e outros, marca reuniões, encontros, e todos seguem seus conselhos.

2ª ação

Chega (de fora) o marido líder. Buzina. Ela resiste, mas acaba por abandonar tudo e ir embora com o marido.

3ª ação

Em casa. Ela cuida do marido, que a repreende pelas atividades depois do horário de trabalho, as quais, segundo ele, a impedem de cuidar dos deveres do lar. Ela dá banho na filha caprichosa, que exige atenção contínua. A cena termina com a mulher completamente escrava da família.

Fórum

Muitas mulheres participaram do fórum, no papel da protagonista, tentando romper a opressão. Quando isso acontecia, os próprios companheiros do banco se transformavam em opressores e a faziam ceder ao marido. Mesmo quando ela queria continuar com suas atividades, contrariando a vontade do marido, contrariando a vontade dos colegas, seu chefe se contrapunha e praticamente a expulsava. Assim foi, até que uma espect-atriz apresentou a melhor forma de resistência: não permitir a entrada do marido. Nesse momento, o ator-marido renunciou, saiu de cena e permitiu que outros espect-atores assumissem o seu personagem e tentassem experimentar novas formas de opressão marital: telefonema, chantagem emocional, mentiras etc.

Durante a cena que se passava em casa, aconteceu algo curioso: a líder estava tão absorvida pelo trabalho, que não dava a menor importância nem à sua filha nem ao seu marido. A menina, no banho, que a princípio gritava "mamã, mamã, mamã...", agora gritava "papá... papá... papá..." para o marido, que passou a cuidar das tarefas domésticas.

BOAL, Augusto. *Jogos para atores e não atores*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011. p. 37.

NOÉLIA ALBUQUERQUE

Da esquerda para a direita: Rachel Nascimento, Maiana Carvalho, Eloanah Gentil, Carolina Netto, Lumena Aleluia, Fernanda Dias e Cláudia S. Oliveira, integrantes do coletivo Madalena Anastácia, criado em 2015 e composto de mulheres negras que praticam o Teatro do Oprimido. Fotografia de 2017.

MODERNA

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

EXPLORANDO O ASSUNTO

Jana Sanskriti: o maior grupo de Teatro do Oprimido do mundo está na Índia

JANA SANSKRITI CENTRE FOR THEATRE OF THE OPPRESSED

Um dos grupos femininos do Jana Sanskriti apresentando-se em peça em Purulia, Bengala Ocidental, Índia.

A Poética do Oprimido de Augusto Boal espalhou-se pelo mundo, tornando-se um instrumento de pensamento e mudança nas localidades onde passou a existir. O **Jana Sanskriti** Center for the Theatre of the Oppressed (Centro de Teatro do Oprimido Jana Sanskriti), na Índia, é considerado o maior centro de Teatro do Oprimido do mundo.

O Jana Sanskriti começou em 1985 no estado indiano de Bengala Ocidental, com um pequeno grupo de ativistas do movimento social inspirados pelas ideias teatrais de Augusto Boal. Hoje, conta com mais de 40 núcleos de Teatro do Oprimido espalhados por toda a Índia, nove deles formados apenas por mulheres.

A cada dois anos é realizado o Festival Muktadhara de teatro-fórum, que reúne, além dos grupos pertencentes ao próprio Jana, coletivos de Teatro do Oprimido do mundo inteiro, transformando-se numa espécie de convenção internacional para o intercâmbio de técnicas, experiências e saberes desenvolvidos a partir dessa forma de teatro ao redor do globo.

ISSO PODE AJUDAR

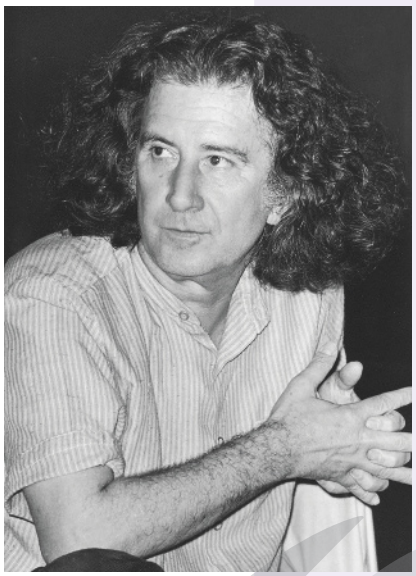
Jana Sanskriti. Acesse o canal virtual do grupo (em inglês) para conhecer essa experiência importante de Teatro do Oprimido na Índia: <https://www.youtube.com/channel/UCnMcpbY5jem14A9LTqWRRpw>. Acesso em: 22 out. 2020.

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

O Jana Sanskriti desenvolveu e aperfeiçoou as técnicas do teatro-fórum. O grupo, no entanto, utiliza-se de formas de teatro popular tradicionais indianas para criar seus espetáculos. Em vez de tentarem reproduzir fielmente a vida em cenas realistas, os personagens vestem uniformes inspirados nas vestimentas tradicionais da Índia e têm um gestual típico das práticas teatrais antigas desse país.

As principais situações das peças do Jana Sanskriti são centradas nos direitos humanos: como eliminar a violência doméstica, fomentar a educação primária e a saúde pública, entre outros. Tudo é trabalhado por meio do teatro.

Um recente estudo do professor Jyotsna Jalan, do Centro de Estudos em Ciências Sociais (Calcutá, Índia), mostra como a prática do Jana Sanskriti contribuiu, ao longo das últimas décadas, para mudar determinados costumes sociais nos lugares onde o grupo atua.



FERNANDO BUENO/ARQUIVO/ESTADÃO CONTEÚDO

O dramaturgo e ensaísta Augusto Boal, Rio de Janeiro, RJ, 1980.

Quem foi Augusto Boal?

Augusto Pinto Boal (1931-2009), mais conhecido como Augusto Boal, foi um diretor, autor e teórico de teatro brasileiro. Conquistou fama internacional por suas propostas políticas de um teatro engajado na transformação social.

Em 1956, Boal ingressou no Teatro de Arena, em São Paulo, como diretor. Lá passou a instigar a formação dos atores e dramaturgos. Criou laboratórios de investigação sobre o sistema de Stanislavski e o Seminário de Dramaturgia. Em 1964, logo após o início da ditadura civil-militar, dirigiu o show *Opinião*, no Rio de Janeiro, e, no ano seguinte, o maior sucesso do Arena, a peça *Arena conta Zumbi*.

Perseguido pelo regime, foi preso e torturado em 1971, o que o levou a exilar-se. No exílio, desenvolveu a estrutura do Teatro do Oprimido, trabalho que continuou ao voltar para o Brasil, em 1986, ampliando as conexões entre teatro e cidadania.

E NÓS NISSO TUDO?

Respostas pessoais. Ver comentários no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

1. Quais são os temas que mais geram conflito na sua escola? E na comunidade do entorno escolar?
2. Quem são os atores envolvidos nesses conflitos (alunos, pais ou responsáveis, funcionários, direção, pessoas externas à escola e/ou à comunidade etc.)?
3. Vocês conhecem ou já vivenciaram histórias de situações de conflito que, ao serem mediadas, foram resolvidas e levaram a uma melhor convivência entre os envolvidos? Quais?

Anotem individualmente as respostas no **Caderno de Projetos**. Evitem dar nomes às pessoas que possam estar envolvidas: a ideia, aqui, não é culpar ninguém em particular, mas fazer um levantamento prévio das experiências e dos conhecimentos de cada um sobre a questão da mediação.

Na sequência, compartilhem as respostas com o restante da turma e conversem sobre elas: uma boa mediação sempre começa com um processo de escuta atenta e de diálogo!

MILTON RODRIGUES ALVES

MODERNA

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

ATIVIDADE PESQUISA *Coletiva*

Escolhendo os temas e as situações de conflito

Para a criação das cenas que serão apresentadas na temporada final do projeto, você e sua turma devem escolher quais situações de conflito serão retratadas. Para isso, realizem pesquisas em meios de comunicação e conversem com pessoas da comunidade para a qual a peça será exibida. Façam uma votação para decidir quais temas serão utilizados.

FERNANDO BUENO/ESTADÃO CONTEÚDO

Augusto Boal interage com o público durante apresentação no Rio de Janeiro, RJ, em 1980. Seu objetivo principal era transformar o espectador em participante ativo do espetáculo.

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

Pesquisando em meios de comunicação

Na sequência, organizem-se em grupos e façam uma pesquisa de textos, vídeos, notícias e reportagens que tratem do(s) tema(s) e que, de alguma forma, apontem caminhos percorridos (com maior ou menor sucesso) na resolução ou amenização da situação conflituosa. Terminadas as pesquisas, compartilhem os resultados com os demais grupos, para que todos estejam munidos do maior número possível de informações.

Materiais necessários

- Computador com acesso à internet
- Acervo da biblioteca

Tanto a pesquisa como o compartilhamento do material pesquisado darão a vocês subsídios para avaliar a dimensão da questão e, consequentemente, propiciarão uma maior compreensão de que o que acontece com vocês não é apenas uma situação particular. Tal compreensão os ajudará a criar, na apresentação das cenas, situações que possam interessar tanto aos criadores das cenas como ao público que virá assistir ao espetáculo.

MILTON RODRIGUES ALVES

Anotem no **Caderno de Projetos** os pontos mais relevantes do que foi discutido e guardem o material pesquisado: tudo isso será retomado na criação de cenas na Etapa 2.

ETAPA 2

EM CENA

Como se cria um espetáculo de teatro?

Cronograma: 5 semanas

Relato de experiência de teatro-fórum

O trecho a seguir, extraído de uma das peças de teatro-fórum dirigidas por Augusto Boal, mostra a estrutura que os atores usavam para a improvisação de cenas no espetáculo, sobre uma usina nuclear. Essa estrutura, que esboça os *acontecimentos* de cada cena, faz parte da concepção de dramaturgia da peça a ser encenada.

Depois de termos escolhido os temas a serem trabalhados na mostra de cenas de teatro-fórum, vamos entender um pouco o processo de criação de um espetáculo de teatro e, ao fim desta etapa, tentaremos organizar nossas cenas em estruturas de *acontecimentos* e *ações*.

Depois da segunda metade do século XX, a produção de energia elétrica a partir dos processos de fissão e fusão nuclear, semelhantes aos usados na bomba atômica, foi alvo de diversas controvérsias. Por um lado, trata-se de uma maneira barata e rápida de gerar energia. Por outro, se o processo de instalação das usinas não for bem executado, há risco de contaminação do meio ambiente com material radioativo.

A usina nuclear

Na Suécia, a controvérsia sobre o uso da energia nuclear e a construção de usinas atômicas era intensa nos anos 70. Diz-se que o principal motivo da queda do primeiro-ministro, Olof Palme, teria sido o fato de ele ter afirmado que continuaria com sua política nuclear. Seus adversários eram contra, mas, uma vez no poder, acabaram fazendo o mesmo... Lá, como aqui...

1ª ação

Eva está no seu escritório de arquitetura e engenharia, trabalhando. A cena mostra os colegas, o chefe, os problemas do dia a dia, o esforço para se conseguirem novos projetos, a rotina dura de buscar trabalho. Mostra a falta de projetos e contratos, o risco de serem obrigados a fechar o escritório, o desânimo.

2ª ação

Eva em casa. O marido está desempregado, os filhos não economizam e estão sempre precisando de mais dinheiro. Uma amiga passa em sua casa, e as duas saem juntas. Vão, justamente, a uma manifestação de protesto contra a construção de novas usinas atômicas.

3ª ação

De volta ao escritório. O chefe entra gritando de alegria, um novo projeto foi aceito. Todos comemoram! Abrem um champanhe! Agora sim, o trabalho vai recomeçar: vai haver dinheiro! Alegria enorme... até que... o chefe explica que o projeto será para desenvolver um sis-

MODERNA

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

JEFF FUSCO/GETTY IMAGES

Usina nuclear de Three Mile Island, na Pensilvânia, Estados Unidos, 2011. Ali ocorreu um grave acidente nuclear em 1979, causando migração em massa da população da região.

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

tema de refrigeração para uma usina nuclear. Eva se divide. Quer o trabalho, que é a sua fonte de renda, e precisa dele, até para apoiar seus companheiros que desejam trabalhar. Mas essa situação lhe propõe um problema moral. Eva apresenta todas as razões que tem para não aceitar este novo projeto, e os seus companheiros mostram as razões contrárias. Eva, contra sua própria vontade e contra sua ideologia, acaba aceitando o novo contrato.

Fórum

Nessa peça, como em todas as outras do Teatro-Fórum, é claro que a protagonista deve cometer um erro e não se portar como uma heroína. O que se deseja é que os espect-atores intervenham e mostrem o que julgam ser a boa solução, a melhor saída, o caminho justo. [...] Cada vez que um espect-ator se dava por vencido e abandonava o papel da protagonista, a peça retornava de imediato em direção ao "sim" de Eva. O público voltava a se agitar, até que um outro alguém gritasse "Para!"; e a cena parava e o novo espect-ator tentava encontrar uma solução, partindo da primeira cena, da segunda ou até mesmo da terceira. Tudo era analisado: o desemprego do marido, a mania consumista da filha, a própria indecisão de Eva. Algumas vezes, as análises eram puramente "psicológicas", até que alguém mostrasse o lado político do problema.

Estamos contra ou a favor das usinas nucleares? Pode alguém ser contra o progresso científico? Pode a palavra "progresso" ser aplicada à ciência quando esta nos leva a inventar armas nucleares? Muita gente não sabia o que dizer, e sempre aprendia alguma coisa com o debate teatral.

Discutia-se também a questão de onde depositar o lixo nuclear. Sobre tudo isso se falava, sempre através do teatro.

BOAL, Augusto. *Jogos para atores e não atores*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011. p. 40.

MODERNA

E EU NISSO TUDO?

Respostas pessoais.

1. Você consegue imaginar as cenas descritas por Augusto Boal no trecho lido?
2. Como acha que aconteceu a encenação dessa minipeça? Como eram os cenários, os figurinos e os personagens?

Como fazer um espetáculo de teatro?

Um espetáculo de teatro (ainda mais um espetáculo de teatro-fórum, do qual o público participa) pode ser algo complexo. Montar um espetáculo vai muito além de decorar as falas e dizê-las em voz alta para o público. A criação teatral é uma criação coletiva em que os criadores (ou grupos de criadores) dividem tarefas para construir uma obra única.

O processo de criação de um espetáculo pode ser dividido em duas grandes áreas interligadas entre si: a **criação artística** e a **produção executiva**. Nenhuma delas é mais importante que a outra.

Antes de decidir quem vai fazer o quê, o coletivo precisa chegar a um acordo sobre os temas que serão abordados e sobre *como* serão abordados. Esse acordo inicial entre todos os membros do grupo chama-se **concepção geral da encenação**.

Discutindo a concepção geral da encenação

Depois de ter selecionado o tema da cena a ser criada, é preciso discutir *com que objetivo* e *como* o grupo a realizará. Vamos usar como exemplo as cenas sobre a usina nuclear que vimos na abertura da etapa.

Em primeiro lugar, é necessário retomar, brevemente, o debate sobre o tema. Provavelmente, o coletivo sueco escolheu o tema da energia nuclear por este estar em voga, então, na sociedade.

Por ser um país pequeno e com poucos recursos naturais, a Suécia prefere produzir energia nuclear a construir imensas usinas hidrelétricas, que demandam espaço e água abundante. No entanto, a instalação de uma usina nuclear oferece inúmeros riscos ao entorno, como acidentes nucleares e a contaminação pela radiação, que podem ser extremamente prejudiciais para a saúde da população.

Além disso, no meio da conjuntura política da Guerra Fria, em que Estados Unidos e União Soviética disputavam a hegemonia mundial em uma corrida armamentista, o perigo de uma catástrofe nuclear era sempre iminente.

Como podemos ver pelo exemplo, o grupo decidiu abordar a questão por meio do ponto de vista da personagem Eva, uma *designer* que trabalha em um escritório de arquitetura e engenharia e participa de protestos contra a criação das usinas nucleares na Suécia.

Ela é a personagem principal e os problemas são apresentados por seus dilemas (no caso, trabalhar e poder alimentar sua família ou manter o ideal da luta contra a energia nuclear).

Assim, pode-se dizer que a concepção geral do espetáculo é expor o problema da energia nuclear por meio da criação de cenas da vida de Eva, uma mulher que se questiona sobre o problema de ajudar a construir uma usina nuclear e alimentar sua família, ou engajar-se pelo ideal da energia limpa.

Perceba como, no exemplo citado, todas as cenas são escolhidas para desvelar a contradição no final: o chefe de Eva chega e propõe à equipe um novo trabalho para uma usina nuclear.

MODERNA

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

Como será a encenação?

Encenar, como a própria palavra já diz, significa colocar em cena. Assim, todo o trabalho de encenação é o trabalho de *compor* o espetáculo, coordenando tudo aquilo de que a cena precisará: **cenografia**, **figurino**, **trilha sonora**, **atuação**, **dramaturgia** e **direção**.

Uma boa pergunta inicial a se fazer é: de que elementos cênicos precisaremos para que a discussão com o público aconteça de forma satisfatória?

Voltemos ao exemplo da usina nuclear. Apenas pelo texto não podemos saber quais foram os elementos escolhidos, mas supomos que as cenas aconteciam de maneira realista.

Quanto mais o público entrasse *de fato* e se *identificasse* com as questões da vida de Eva, mais estaria apto a discuti-las depois. Assim, quanto mais próxima da realidade é a ilustração das cenas da vida de Eva, melhor para a discussão.

A partir da concepção geral da encenação, o grupo pode se dividir para realizar algumas das funções da **encenação**.

Cenografia

A palavra *cenografia*, além do radical *cena*, possui o sufixo *grafia*, ou seja: desenho. A cenografia, dessa forma, é a área do teatro responsável por pensar as diferentes maneiras de representar o espaço cênico. Onde o espetáculo será encenado? Qual é o espaço de que precisam as cenas para serem realizadas?

Voltando ao exemplo, vamos supor uma concepção realista para as cenas da vida de Eva na 2ª ação:

> **2ª ação**
>
> Eva em casa. O marido está desempregado, os filhos não economizam e estão sempre precisando de mais dinheiro. Uma amiga passa em sua casa, e as duas saem juntas. Vão, justamente, a uma manifestação de protesto contra a construção de novas usinas atômicas.

Vemos que o local onde a ação ocorre é a casa de Eva. Em que cômodo ocorre? Sala? Cozinha? Como é esse ambiente? Se há uma mesa, como ela é? Há cadeiras? Os personagens estão comendo, bebendo?

Se o objetivo é fazer com que essas cenas sejam o mais próximo possível da realidade, é preciso atenção para escolher bem os materiais que serão usados em cena.

Figurino

Figurino é como se denominam as roupas e os objetos cênicos de cada um dos personagens. A equipe de figurino geralmente trabalha com a equipe de cenografia.

Assim, se no exemplo da usina nuclear a ideia é aproximar os espectadores das situações apresentadas em cena, provavelmente os figurinos são peças que poderiam ser usadas por pessoas reais. No caso, como se vestiria uma família que passa por dificuldades financeiras? Provavelmente sem luxo, sem acessórios caros, mas com roupas simples, do dia a dia.

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

MODERNA

Trilha sonora

A trilha sonora é um dos recursos mais poderosos de uma encenação. A música pode *enfatizar*, *contrapor*, *ilustrar* e *mostrar* aspectos da situação dramática.

Vamos imaginar o seguinte: uma cena "clássica", com roupas de época. Dois personagens se declaram apaixonadamente e, de repente, começa a tocar, como trilha, o *beat* de um conhecido *funk* carioca. Que sensação isso causa no espectador? O que a encenação pode estar querendo dizer com isso? A diferença entre o estilo da atuação e figurinos e a trilha gera, assim, um efeito de *distanciamento* no espectador e o faz perguntar-se: por que isso é assim?

No exemplo que estamos utilizando, a trilha sonora pode, por exemplo, ilustrar a música que Eva ouve em sua casa (ajudando, assim, a caracterizar a personagem), ou, então, criar o clima de tensão quando ela chega do trabalho, olha as contas a pagar e sua filha pede novos livros para a escola.

Nesse sentido, é importante que a equipe responsável pela criação da trilha sonora trabalhe em contato com as equipes de *atuação* e *direção*, propondo possibilidades de diferentes trilhas sonoras durante o processo de ensaios.

Atuação

O trabalho de atuação é geralmente o mais conhecido fora do teatro. Isso porque os *atores* são as pessoas que, durante o espetáculo, entram em contato direto com o público. Não se trata, porém, de cada um fazer o que quer, mas de um trabalho coletivo que acontece dentro da concepção geral do espetáculo, decidida pelo grupo.

Assim, no exemplo da usina nuclear, concebido para *aproximar o público ao máximo da vida cotidiana e dos dilemas da personagem Eva*, o trabalho do coletivo de atores certamente estaria voltado para criar personagens os mais convincentes possíveis, mais parecidos com pessoas reais.

Dramaturgia

A figura do *dramaturgo* também é bastante importante. Shakespeare, Dias Gomes e Molière são alguns dos mais célebres. A dramaturgia de um processo colaborativo de teatro, no entanto, é um pouco diferente.

Nele, o dramaturgo (a função é geralmente individual, mas também pode ser realizada em grupo) deve acompanhar os ensaios e as improvisações, e ficar atento a coisas interessantes que possam acontecer, para depois fixá-las em papel. Uma alternativa é gravar em vídeo as improvisações dos atores e, ao mesmo tempo, fazer anotações em um caderno, para registrar partes interessantes e partes desinteressantes.

Lembre-se de que o trabalho da *dramaturgia* é também propositivo. Além de organizar as cenas improvisadas, é preciso trabalhar sobre elas, tornando-as mais adequadas para a concepção geral do espetáculo. Uma cena improvisada pode ser boa, mas como a dramaturgia pode reorganizar o material textual para o espetáculo?

Depois da fase das improvisações, a equipe de dramaturgos deve trabalhar sobre as cenas e apresentar uma peça impressa, em que estejam descritas, de preferência, as cenas e as falas dos personagens. É com esse texto pronto que se pode passar aos ensaios e à montagem do espetáculo.

MODERNA

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

Direção

A função de direção geralmente é exercida por uma só pessoa. Isso porque o trabalho da direção, numa encenação coletiva, é coordenar equipes de criadores.

O diretor é quem vê as criações dos diferentes grupos e as "costura" num todo artístico. Assim, é importante que o coletivo decida democraticamente quem vai exercer essa função, lembrando que o escolhido deve possuir grande capacidade de observação e coordenação.

O diretor deve não só acompanhar a criação de cenografia e figurino, mas também ensaiar com os atores, ajudando-os a entender como se posicionar no espaço, e indicar se determinada atuação se coaduna à concepção geral da encenação. A isso chamamos *desenho de cena*, que é responsabilidade, também, do diretor.

PAULO LEITE/ESTADÃO CONTEÚDO

Augusto Boal conversando com a plateia antes do início da peça *Como de Costume*, no Teatro Ruth Escobar, São Paulo, SP, 1980.

O trabalho da equipe de produção executiva

Como dissemos antes, o trabalho da equipe de produção executiva é tão importante quanto o da equipe de criação artística. Diz-se, geralmente, que a produção executiva é quem faz a peça acontecer. Para isso, deve garantir que tudo esteja no lugar, na hora certa. Há necessidade de algo específico para o ensaio? É preciso ensaiar com o cenário? E com o figurino?

Além de pensar tudo isso, a produção executiva coordena a parte operacional entre as diferentes áreas de criação. É ela que estabelece os cronogramas de ensaios, montagem e apresentações. Seguem algumas sugestões para a equipe de produção executiva.

- **Cronograma de produção**

  Comece de trás para a frente. Coloque as datas de apresentação e monte um cronograma geral para as equipes para que tenham fácil acesso, orientando-se com autonomia. Esse cronograma deve conter:

  - Datas para a apresentação dos esboços das equipes de cenografia e figurino.
  - Datas para a entrega dos figurinos e do cenário prontos.
  - Agenda de ensaios e apresentações.

- **Cronogramas internos de cada equipe**

  É importante que a produção executiva crie, com cada uma das equipes, um cronograma específico, levando em conta as especificidades de cada trabalho. Pense:

  - o que deve ser feito (costura/marcenaria, transporte de objetos grandes etc.);
  - quando deve ser feito;
  - quando deve ser entregue (oriente-se pela data do cronograma geral).

- **Cuidado com as pessoas**

  Num trabalho coletivo, não há chefes nem patrões, e o que determina o bom funcionamento de tudo é o espírito de equipe. Muitas vezes, a produção executiva deve cobrar prazos, entregas etc. É importante, no entanto, lidar com as pessoas como parceiras, pois estão todas colaborando para o mesmo fim.

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

MODERNA

Quando e por que improvisamos?

YEVGEN TITOV/ALAMY/FOTOARENA

O improviso na dança busca romper padrões predeterminados de movimento e experimentar linguagens cuja essência principal seja a liberdade do corpo.

Nosso dia a dia está repleto de movimentos improvisados: eles acontecem, por exemplo, quando planejamos um evento, um roteiro ou projeto e algo não sai conforme o esperado; então, acabamos criando outras possibilidades para concretizar nossos objetivos sem ficarmos presos aos planos iniciais.

Desse modo, a improvisação apresenta duas características fundamentais: surge de um acontecimento imprevisto, não planejado; exige a criação de novas possibilidades de solução não pensadas de antemão para contornar o evento inesperado. Assim, podemos dizer que todos nós já improvisamos alguma vez.

Se a improvisação está presente em nosso cotidiano, ela também acontece na arte. Desde os primórdios das experimentações artísticas, muitas das linguagens artísticas, e em particular o teatro, a dança e a música, valem-se da improvisação como possibilidade estética. Leia atentamente o trecho abaixo:

> Improvisar [...] é compor, executar ou fazer no instante, no imediato, qualquer coisa imprevista, não preparada, sendo que, evidentemente, essa própria ausência de preparação pode ser ela mesma preparada, premeditada, e que a margem de variações possíveis pode e, como diremos, deve ela mesma ser programada em relação a um roteiro mais ou menos preciso.
>
> BERNARD apud RYNGAERT, Jean-Pierre. *Jogar, representar*: práticas dramáticas e formação. São Paulo: Cosac Naify, 2009. p. 88.

Assim, diferentemente do que ocorre na vida, na arte o espaço para que a improvisação aconteça pode ser criado, ou seja, pode-se criar um roteiro, peça, espetáculo, coreografia ou partitura que abra espaço para o improviso.

Antes de mais nada, a improvisação, na arte, também é uma técnica, um conhecimento e um saber. Além disso, muitos pesquisadores e artistas chamam atenção para o fato de que, mesmo que sigam um roteiro estritamente rígido, todas as artes que são exibidas presencialmente a uma plateia lidam com o improviso: nenhuma apresentação de música,

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

dança e teatro será igual à do dia anterior. A própria presença das pessoas num mesmo espaço abre possibilidades para que algo imprevisível aconteça.

Há também diversas obras em que o improviso não é apenas um método para levantar material para uma futura criação, mas compreende a criação em si. No teatro-fórum, a improvisação é parte constituinte do espetáculo, uma vez que as intervenções realizadas pelos espectadores não foram escritas de antemão no roteiro ou na dramaturgia.

Agora, veremos as particularidades da improvisação em algumas linguagens artísticas.

ROGERIO VIEIRA

Grupo Barbatuques em *show* do álbum *Ayú* em 2015. Esse grupo musical utiliza os sons do corpo para seu trabalho de percussão. Um dos fundamentos do trabalho do grupo é o improviso musical.

O jogo teatral como possibilidade de improvisação e aprendizado coletivo

Na linguagem do teatro, a improvisação é um elemento crucial. Todo trabalho teatral, por mais ensaiado que seja, deve estar disponível para momentos inesperados, pois o teatro é uma linguagem artística que acontece na relação presencial entre artistas e público. Leia atentamente o excerto abaixo:

> Todas as pessoas são capazes de atuar no palco. Todas as pessoas são capazes de improvisar. As pessoas que desejarem são capazes de jogar e aprender a ter valor no palco. Aprendemos através da experiência, e ninguém ensina nada a ninguém. Isto é válido tanto para a criança que se movimenta inicialmente chutando o ar, engatinhando e depois andando, como para o cientista com suas equações. Se o ambiente permitir, pode-se aprender qualquer coisa, e se o indivíduo permitir, o ambiente lhe ensinará tudo o que ele tem para ensinar. "Talento" ou "falta de talento" tem muito pouco a ver com isso. Devemos reconsiderar o que significa "talento". É muito possível que o que é chamado comportamento talentoso seja simplesmente uma maior capacidade individual para experimentar. Deste ponto de vista, é no aumento da capacidade individual para experienciar que a infinita potencialidade de uma personalidade pode ser evocada. Experienciar é penetrar no ambiente, é envolver-se total e organicamente com ele. Isto significa o envolvimento em todos os níveis: intelectual, físico e intuitivo.
>
> SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003. p. 3.

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

PHOTOGRAPH COURTESY OF THE ESTATE OF VIOLA SPOLIN, ALL RIGHTS RESERVED

Viola Spolin com atores mirins de sua companhia teatral. A estadunidense foi fundadora e pioneira do teatro improvisacional.

Viola Spolin foi uma artista de teatro que criou, pensou e teorizou sobre os jogos teatrais. O conceito de jogo teatral dialoga com os aspectos lúdicos dessa forma de manifestação artística.

A sistematização desses jogos foi feita como uma forma de possibilitar o aprendizado da linguagem teatral tanto para as pessoas que se dedicam à profissionalização na área como também para as que não o fazem.

Afinal, segundo Spolin, todos, independentemente de sua história de vida, podem experimentar praticar essa linguagem artística.

Os pontos fundamentais dos jogos teatrais são:

- **Todo jogo possui regras:** não é porque o jogo lida com o improviso que ele não possui fundamentos e objetivos. São justamente as regras do jogo que permitem que ele se desenvolva: os limites definidos pelas regras servem para expandir e não para prender a capacidade de jogo. Assim, as regras criam algumas bases de sustentação para que os jogadores possam ter plena possibilidade de improvisação.
- **O jogo exige a atenção e a disponibilidade para o tempo presente:** o jogo só acontece aqui e agora. Portanto, é necessária plena atenção dos jogadores para aquilo que está se passando na relação concreta entre os jogadores e não para ideias prévias. Quanto maior a disponibilidade dos jogadores para aceitar os novos caminhos abertos pelo jogo enquanto ele está acontecendo, mais satisfatório será o seu desenvolvimento.
- **O jogo só acontece coletivamente:** ninguém joga sozinho. No jogo teatral, os atuantes devem estar sempre mais atentos aos outros (parceiro de jogo, plateia, espaço etc.) do que a si mesmos. Jogar e improvisar requer um intenso trabalho de aprendizagem que só acontece coletivamente. Deve-se aprender a escutar e observar para expandir a capacidade de jogo de um grupo.
- **O jogo não deve ser julgado pelo público por meio dos critérios de aprovação-desaprovação:** um dos elementos fundamentais do jogo teatral é o público que assiste ao improviso. Muitas vezes, aprendemos mais observando o desenrolar de uma improvisação do que improvisando, e conversar com a plateia após a realização de um improviso pode gerar ótimas reflexões coletivas de modo a aprimorar a capacidade de jogo do grupo. Como o jogo teatral lida com certa exposição de quem joga, a relação entre cena e público deve ser saudável: é preciso ter cuidado para que o público não avalie o improviso com base em critérios como certo e errado ou no gosto pessoal. Quando se assiste a um jogo, deve-se observar em quais momentos o jogo se torna mais vivo (e os motivos que permitem isso) e os momentos em que o jogo se perde.

MODERNA

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

ATIVIDADE **IMPROVISAÇÃO** *Coletiva*

A criação do material cênico por meio da improvisação

MILTON RODRIGUES ALVES

Após terem definido os aspectos conceituais da encenação e da produção executiva, você e seu grupo devem conceber as cenas que serão apresentadas na temporada final do projeto. Para isso, tenham em mãos os materiais pesquisados e as anotações feitas no **Caderno de Projetos**: isso servirá de base nas improvisações.

Sigam os passos abaixo para iniciar o planejamento:

- Dividam a situação-problema em etapas.
- Para cada etapa, criem alguns improvisos para explorar possibilidades cênicas de cada um dos movimentos.
- Após cada improvisação, conversem sobre os pontos mais e menos interessantes que ocorreram e retomem o improviso. Façam isso até achar que as cenas estão boas.
- Após uma sequência de improvisações, definam algumas **marcações** e façam um pequeno **roteiro** de cada uma das cenas.

Com a primeira versão da cena em mãos, os grupos podem começar a ensaiar diante da turma, que, nesse caso, fará o papel de público e poderá intervir.

Materiais necessários

- Pesquisa realizada na Etapa 1
- Caderno de Projetos

LENISE PINHEIRO/FOLHAPRESS

Cena do espetáculo *Barrela*, de Plínio Marcos, encenada no Teatro e Bar Cemitério de Automóveis, São Paulo, SP, 2019. Em primeiro plano: Mario Bortorotto (à esq.) e Walter Batata. Ao fundo: Nelson Peres (à esq.) e Marcos Gomes. A peça foi baseada em um episódio real e em técnicas do Teatro do Oprimido.

MATHEUS ALVES

Projeto da Cia Burlesca que levou o espetáculo *Bendita Dica* a assentamentos e acampamentos do MST e comunidades quilombolas. Cavalcante, GO, 2018. Ao final do espetáculo, realizava-se uma oficina de teatro político sob a ótica do Teatro do Oprimido.

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

ETAPA 3

PRODUTO FINAL: TEMPORADA DE APRESENTAÇÕES

Como se preparar para o dia da estreia?

Cronograma: 4 semanas

Entrar "em cartaz" com um espetáculo

Depois de ensaiado e montado, o espetáculo está pronto para estrear. A estreia é, geralmente, um momento delicado. Depois de semanas, meses e, às vezes, anos de preparação, chega a hora em que "todas as engrenagens da peça estão lubrificadas" e é preciso adicionar ao espetáculo o elemento que faltava: o público.

Assim, no dia e na hora marcados, pessoas que nunca viram a peça terão contato com ela e, mais ainda, tratando-se de teatro-fórum, participarão ativamente dela.

Dúvidas comuns incluem imaginar se o público vai gostar ou não da peça, se fará sucesso ou não. Por isso, é normal haver certo nervosismo. Lembre-se: o mais importante aqui não são os aplausos, mas sim que o teatro seja um *meio eficaz* no debate de questões relevantes, que aja como *mediador* dessas questões.

Augusto Boal apresenta o Teatro do Oprimido em Paris, França, 1975.

FUNARTE/CENTRO DE DOCUMENTAÇÃO, RIO DE JANEIRO

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

Para que a estreia seja bem-sucedida, além de garantir que o espetáculo está pronto (o que demanda um processo de criação bem cuidadoso), outros elementos devem ser levados em conta.

a) Divulgação

Numa temporada de teatro, é muito importante que a estreia atraia muita gente. Como será a primeira apresentação pública do espetáculo, é comum que a divulgação foque parentes, amigos e conhecidos, pessoas que estarão mais dispostas a olhar o espetáculo com bons olhos e participar da discussão.

Mesmo assim, é preciso pensar em modos de *garantir* que haja público na estreia. Aqui vão algumas dicas:

- Deem um nome para o coletivo teatral que está se apresentando. Um nome forte e propositivo chama atenção e cria curiosidade sobre o espetáculo.
- Elaborem material de divulgação, como cartazes, *e-flyers* e *videoteasers* (para serem compartilhados nas redes sociais). Todos eles devem conter informações precisas e claras sobre o espetáculo: local, data e horário.
- Criem "eventos" em diferentes redes sociais para poder convidar as pessoas. Caso alguém precise ser especialmente convidado, vale a pena elaborar um convite individual.
- Reforcem os convites. As pessoas têm diversos compromissos, então geralmente um único convite não é suficiente. Convidem-nas várias vezes, de várias formas, e procurem conseguir a confirmação da presença delas para a estreia.

b) Estreia

No dia da estreia, é importante o máximo de concentração. Por estarem nervosos com a chegada do público (afinal, todos trabalharam muito até aqui), tomem bastante cuidado, especialmente no que se refere à relação interpessoal. Não deixem o nervosismo transformar-se em grosseria. O trabalho foi coletivo até aqui e continuará sendo. Lembrem-se: não existe teatro de uma pessoa só.

Algumas dicas para o dia da estreia:

- Cheguem bem cedo. O nervosismo é o pior inimigo de uma boa estreia, mas não se pode simplesmente ignorá-lo. A solução é criar as condições necessárias para que ele não venha à tona. Cheguem com alguma antecedência para garantir que o espaço onde ocorrerá o espetáculo esteja pronto, no mínimo, uma hora antes, o que permitirá que os atores se aqueçam e preparem a apresentação.
- É preciso aquecer bem o corpo e a voz. Sem pressa. Guardar um tempo para que todos os participantes (não só os atores) façam um aquecimento coletivo é uma boa ideia. Muitos grupos teatrais gostam de fazê-lo, por exemplo, jogando peteca. É um jogo coletivo que aquece o corpo e ajuda na concentração.
- Recebam o público. É sempre bom que uma parte da equipe (principalmente quem não estará em cena) vá até a entrada, receba o público e agradeça a sua presença.
- O teatro-fórum é uma forma de teatro voltada para o diálogo e a mediação de conflitos, e, por isso, é importante que o coringa (ou as pessoas que tive-

Materiais necessários

- Computador com acesso à internet e com *software* de edição de imagens
- Câmera ou *smartphone*

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

MODERNA

rem essa função), antes de começar o espetáculo, converse com o público. É preciso explicar que, depois de apresentada a situação, haverá o fórum ao fim, e quem se sentir à vontade poderá manifestar sua opinião (de forma oral ou em cena). Podem, inclusive, ser propostos um pequeno aquecimento e sensibilização do público.

c) Temporada

Após a estreia, vem outra preocupação importante e que não deve ser esquecida pelo coletivo teatral: como conservar acesa a chama do entusiasmo durante a temporada? Afinal, a "vida" do espetáculo não pode acabar na estreia, deve durar pelo menos até a última apresentação marcada; quem sabe até mereça outras temporadas.

Continuidade da divulgação

Materiais necessários

- Computador com acesso à internet
- Câmera ou *smartphone*

Para garantir um bom espetáculo durante a temporada, é preciso assegurar que haja público. Se para a estreia focamos em conhecidos, como passar agora à divulgação para um público mais amplo? Eis algumas sugestões:

- Façam listas de quem já viu, de quem ainda não viu, de quem poderia ver de novo e convidem essas pessoas visando o material de divulgação preparado para a temporada.
- Não deixem o "evento" morrer: nas redes sociais, alimentem sempre as páginas com informações novas, com pequenos vídeos das apresentações, com material interessante sobre o tema do espetáculo. Movimentar as redes gera curiosidade em quem ainda não viu.
- Peçam a quem já viu que também compartilhe o material de divulgação para que ele atinja ainda mais gente.
- Elaborem sempre uma lista de convidados e confirmados para cada apresentação. Essa é uma boa maneira de saber como anda a divulgação e ajudar a garantir público.

O espetáculo durante a temporada

Para a equipe que estará em cena pode haver um contraste grande entre a adrenalina da estreia e a rotina das apresentações seguintes. É preciso entender que são momentos diferentes, e que é natural que a estreia seja mais "eletrizada". O espetáculo, no entanto, deve manter sua força durante toda a temporada. Assim, leve em conta que:

- cada dia é um dia. Por se tratar de um momento vivo, uma apresentação nunca será 100% igual à outra. Isso é normal;
- aquecimento é essencial. Há dias em que estamos mais ou menos cansados, mais ou menos dispostos. Por isso, chegar cedo para aquecer é sempre importante, tanto individual como coletivamente. Um coletivo de teatro bem aquecido geralmente consegue transmitir melhor ao público as ideias do espetáculo;
- o espírito de equipe deve ser mantido sempre, para garantir que o espetáculo atinja o público da maneira desejada. É interessante organizar, com frequência, uma roda de conversa para discutir como foi a última apresentação. O que foi bom? O que não deu certo? Há ideias novas para propor? Como estava o humor do público?

MODERNA

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

ETAPA 4

AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO

Avaliação coletiva do projeto e do grupo

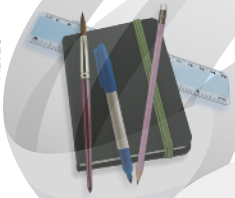
Depois que a temporada se encerra, o projeto termina. Vamos então fazer uma roda de conversa sobre o processo todo. Para isso, tenham em mente as seguintes questões:

- Como a pesquisa e a leitura das experiências do Teatro do Oprimido ajudaram vocês a apreender melhor sua realidade?
- Quais as dificuldades encontradas por vocês na prática de improvisação? Em que ela ajudou no que se refere à mediação dos conflitos?
- Como o público reagiu às sessões de teatro-fórum? Quais foram os pontos positivos e negativos nos modos de se relacionar com o público?
- As situações de conflito apresentadas pelas cenas permitiram transformações interessantes? Quais propostas do público mais surpreenderam o grupo?

Autoavaliação

- Em que momentos do projeto você se sentiu mais entusiasmado e satisfeito com o trabalho em grupo e seus resultados? Por quê?
- Houve momentos em que você se sentiu desconfortável ao longo do projeto? Por que isso aconteceu?
- Como foi sua relação com o público ao longo do acontecimento teatral?
- Trabalhar com mediação de conflitos a partir da linguagem teatral mudou algo no modo como você se relaciona com situações-problema?
- Quais foram seus principais aprendizados ao longo da temporada?

Anote em seu **Caderno de Projetos** o que não saiu como previsto e o que poderia ter sido feito para corrigir as possíveis falhas do projeto. Essas informações podem ser utilizadas por você em futuras criações e projetos.



MILTON RODRIGUES ALVES

MATHEUS ALVES

Cena de *O Segredo*, Cia Burlesca (detalhe).

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

MODERNA

PROJETO 5

TEMA INTEGRADOR: PROTAGONISMO JUVENIL

O JOVEM NO MUNDO DO TRABALHO

Como imagino minha vida profissional?

No século XXI, a tecnologia transformou as relações de trabalho e possibilitou a divisão de tarefas entre máquinas e humanos.

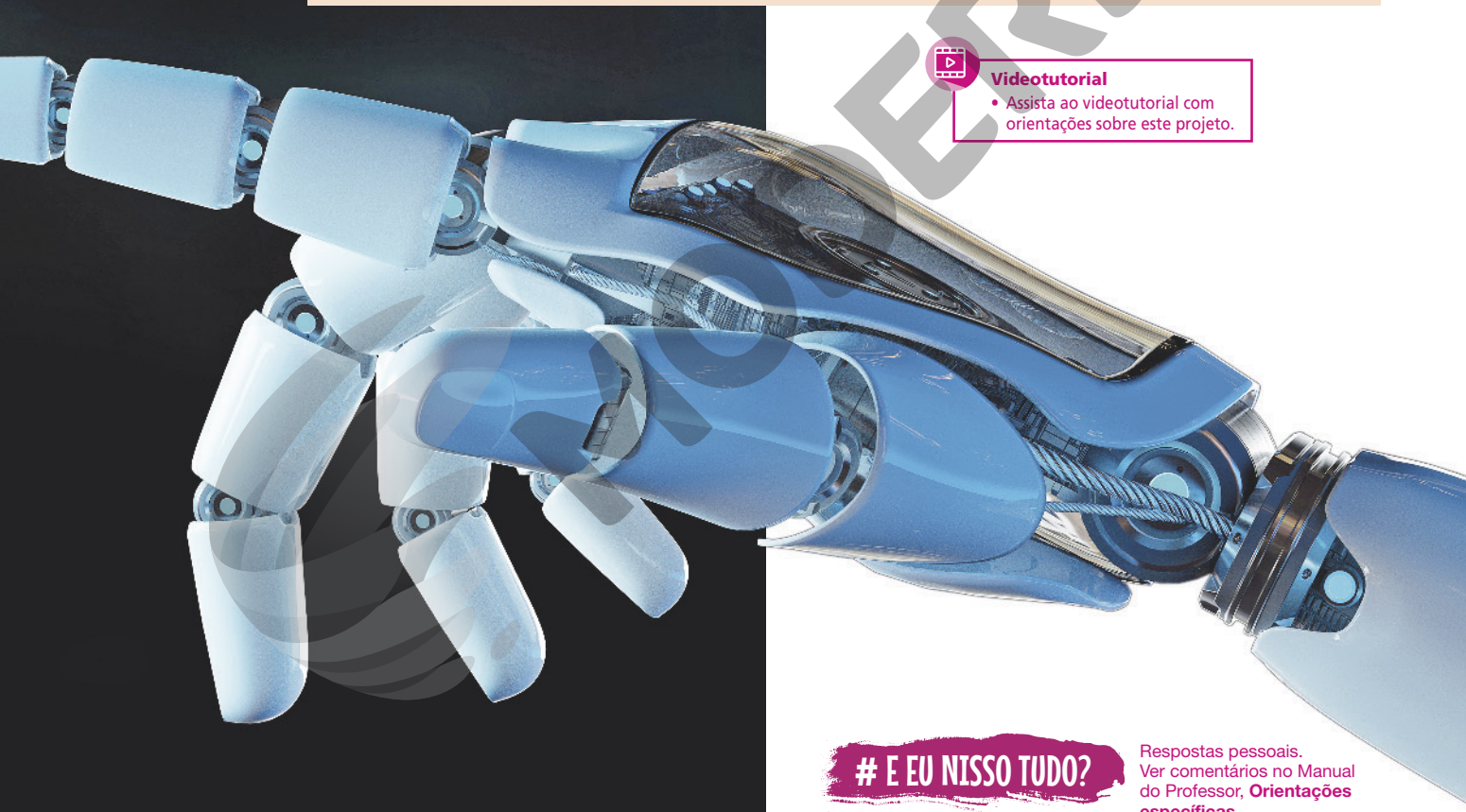
O desenvolvimento tecnológico trouxe grandes mudanças tanto nas relações de trabalho quanto nas profissões. De acordo com debate organizado em 2018 pela Comissão Econômica para a América Latina e Caribe (Cepal), da ONU, 65% das crianças do mundo terão empregos que ainda não existem.

As novas tecnologias, do mesmo modo como fazem surgir algumas carreiras, ameaçam extinguir antigas profissões. O aprendizado de máquina, que é a capacidade de os computadores "aprenderem" a estabelecer padrões sem terem sido programados, e a inteligência artificial, por exemplo, possibilitaram que trabalhos repetitivos, antes realizados por humanos, fossem totalmente automatizados.

Outro fator transformador do mercado de trabalho foi o crescimento do emprego informal em relação ao formal. Em 2018, segundo pesquisa da Organização Internacional do Trabalho (OIT), mais de 61% dos trabalhadores do mundo atuavam na economia informal.

Neste projeto, serão abordadas noções básicas de economia e alternativas ao consumo industrial, como o escambo e a economia solidária.

O produto final será uma atividade na escola envolvendo pequenos produtores, artesãos e familiares: uma jornada de reflexão e aprendizagem sobre economia, com feira de trocas, palestras e dicas de como estimular a economia local.



SDECORET/SHUTTERSTOCK

Videotutorial
- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.

E EU NISSO TUDO?

Respostas pessoais. Ver comentários no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

Observe a imagem desta dupla de páginas.

1. De que maneira o desenvolvimento tecnológico pode impactar o trabalho?
2. Você tem planos para seu futuro profissional? Quais são eles? Caso ainda não tenha planos, quais são seus principais interesses e habilidades?

MODERNA

OBJETIVO DO PROJETO

O objetivo deste projeto é propiciar à comunidade local a vivência de aspectos da economia solidária e buscar maneiras de fomentar a economia da região.

JUSTIFICATIVA

Algumas possibilidades de trabalho surgem no horizonte, devido às novas tecnologias, enquanto outras se tornam obsoletas. Convivemos, também, com uma grande desigualdade social, fruto da falta de políticas públicas, da própria lógica de produção econômica e da precarização do trabalho. Para adaptar-se a esse novo contexto, é necessário ir em busca de conhecimentos e desenvolver competências e habilidades para tornar-se um agente de transformação, seja pela participação em modos de economia mais solidários, seja pela formação de uma consciência crítica e construtiva em relação ao trabalho.

SITUAÇÃO-PROBLEMA

O que é e como funciona a economia? Como o desenvolvimento tecnológico vai afetar o trabalho humano? Qual a diferença entre trabalho formal e informal? Como podemos estimular uma economia mais solidária? Como fortalecer a economia local, em detrimento da produção em larga escala?

COORDENAÇÃO DO PROJETO

Este projeto será liderado pelo professor de Arte, com o apoio dos professores de Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Geografia e História.

TEMAS CONTEMPORÂNEOS TRANSVERSAIS

- Economia
- Cidadania e Civismo

CRONOGRAMA E ETAPAS

Etapa 1 ECONOMIA E TRABALHO NA ATUALIDADE

4 semanas

Compreender conceitos de economia relacionando-os às questões trabalhistas atuais e debater aspectos das leis trabalhistas por meio de exemplos concretos.

Etapa 2 UMA OUTRA ECONOMIA À VISTA

4 semanas

Pesquisar e apresentar iniciativas econômicas de jovens no Brasil e no mundo e produzir um *podcast* com entrevistas de trabalhadores locais sobre suas relações com o trabalho.

Etapa 3 PRODUTO FINAL: JORNADA JOVEM DE TRABALHO E ECONOMIA

4 semanas

Organizar uma jornada na escola com roda de conversa, palestra, feira de trocas e valorização da economia local, envolvendo pequenos produtores, artesãos, familiares e estudantes.

Etapa 4 AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO

Realizar a avaliação coletiva do projeto e do grupo e autoavaliação.

COMPETÊNCIAS GERAIS

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.

3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

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.

MODERNA

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

HABILIDADES DA BNCC

Competências específicas de Linguagens	Principais habilidades
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.	**(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.	**(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.
	(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.
	(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.
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.

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

MODERNA

ETAPA 1

Cronograma: 4 semanas

ECONOMIA E TRABALHO NA ATUALIDADE

Qual é a relação entre economia e trabalho?

Como funciona a economia em nossa sociedade?

PNUD BRASIL/ONU

Instituídos pela ONU, os dezessete Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) orientam as nações a superar os mais urgentes desafios ambientais, políticos e econômicos, e incluem temas como o consumo e a produção responsáveis, trabalho decente e crescimento econômico, indústria, inovação e infraestrutura. Até 2030, todos os países do mundo devem buscar cumpri-los, com vistas a tornar o mundo um lugar mais justo, inclusivo e sustentável.

Frequentemente, em nosso dia a dia, deparamos com a palavra *economia* em noticiários, revistas e jornais digitais e redes sociais. Talvez essa palavra até faça parte de suas conversas com amigos e familiares sem que você se dê conta do significado dela. Contudo o que é **economia**?

De maneira simplificada, podemos defini-la como o conjunto de atividades relativas à produção, à distribuição e ao consumo de **bens** e serviços. Para compreendê-la, vamos analisar como essas relações de produção e consumo se estabelecem.

Vivemos em uma sociedade de economia capitalista, que pressupõe a existência da propriedade privada dos meios de produção. Uma fábrica de carros, por exemplo, não pertence aos funcionários que montam os automóveis, mas sim a empresários ou instituições financeiras que detêm seu capital e controlam suas atividades.

Na sociedade capitalista, o consumo é, supostamente, regulado pelo mercado. Dessa forma, a maioria das trocas dos bens é mediada pelo dinheiro e regida por uma relação de disponibilidade (oferta) e necessidade (procura) dos produtos.

Bens: termo da economia que se refere a tudo o que pode ter uma utilidade, satisfazendo uma necessidade ou suprindo uma carência. Podem ser divididos em *bens econômicos,* que são relativamente escassos e demandam trabalho humano para sua obtenção (como o ouro, por exemplo); *bens livres,* que estão disponíveis em grande quantidade, sem que seja necessário o trabalho humano para sua obtenção (como o ar); *bens imateriais,* que se referem a um serviço realizado por uma pessoa, como um encanador, operário etc.

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

MODELO

Quanto mais escasso é um produto em relação à sua procura, maior seu valor; por outro lado, quanto menor a procura e maior a oferta, menor será seu valor no mercado.

A teoria econômica do **liberalismo**, que prega a livre-iniciativa das empresas, firmou-se na época do fortalecimento do capitalismo, que foi preconizado pelo filósofo e economista britânico Adam Smith (1723-1790).

Uma questão central para Adam Smith era a **livre concorrência**, a disputa no mercado de venda de produtos entre diversas empresas sem (ou com quase nenhuma) interferência do Estado.

Assim, segundo Smith, em virtude da livre concorrência, haveria a tendência de que os preços dos produtos caíssem e sua qualidade aumentasse, uma vez que a competição entre fornecedores seria maior. O Estado não deveria interferir, pois para ele uma "mão invisível" regularia a economia: o indivíduo, visando ao que fosse melhor para si mesmo (ou seja, o aumento dos seus bens e a melhoria das suas condições), poderia promover, automaticamente, o bem-estar coletivo, a prosperidade de toda a sociedade.

Embora o sistema capitalista tenha a capacidade de gerar riqueza e de trazer inovações tecnológicas, nem sempre essa riqueza é distribuída de forma igualitária. Como as atividades visam à máxima lucratividade, o custo do trabalho deve ser o menor possível, muitas vezes provocando a precarização das condições de trabalho. Além disso, o desenvolvimento tecnológico carece da obtenção de matéria-prima. Como veremos em seguida, não existe, necessariamente, a correspondência entre produção, consumo e real demanda da sociedade, fazendo com que a superprodução de mercadorias que não são consumidas ocasione, entre outros efeitos, uma degradação ambiental desnecessária.

DAVID GODDARD/GETTY IMAGES

Área de armazenamento de carros em Corby, cidade do distrito de Northamptonshire, Inglaterra, 2008, perto de atingir a capacidade total depois que milhares de carros não foram vendidos, em razão da crise econômica que abalou o mercado financeiro mundial naquele ano.

Em tempos de crise, em que há superprodução de bens e níveis baixos de consumo, o valor desses bens acaba caindo, o que faz com que os donos dos meios de produção não consigam manter sua taxa de lucro. Estes, por conseguinte, evitam a circulação de seus produtos no mercado, em uma tentativa de fazer o preço subir para patamares que proporcionem a manutenção do lucro. Essa forma de produção, sem nenhuma regulação, está longe de ser sustentável.

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

PRIMA

Como as novas tecnologias influenciam o trabalho?

PETER BYRNE/PA WIRE/ZUMA PRESS/KEYSTONE BRASIL

Drones apelidados de Flecha de Pães carregam pacotes com produtos de uma padaria local. O conteúdo plástico dos embrulhos foi reduzido em 53% e a entrega dispensa o uso de caminhões, o que também colabora com a preservação do meio ambiente. Northwich, Inglaterra, 2019.

Os economistas têm chamado de **Quarta Revolução Industrial**, ou **Indústria 4.0**, o processo de transformação das indústrias, da sociedade e da política ocasionado pela influência e convergência de inovações tecnológicas, como inteligência artificial (IA), realidade aumentada, *big data*, nanotecnologia, impressão em 3D e a chamada **internet das coisas**, entre outras. Especula-se que, devido às transformações motivadas por ela, muitos trabalhos realizados por seres humanos deixarão de existir em breve.

Internet das coisas: interconexão digital de objetos do cotidiano com a internet.

Empresas automotivas, por exemplo, já estão testando veículos autônomos, que não precisam de motoristas. Caixas de supermercados ou de redes de *fast food* estão sendo, paulatinamente, substituídas por terminais de autoatendimento, para o registro e o pagamento das compras. E, em algumas localidades do mundo, as entregas de encomendas e o transporte de produtos já têm sido feitos por drones.

Além de possibilitar a redução dos custos de produção, essas mudanças farão surgir novas profissões. É provável que estas exijam conhecimentos muito específicos e alto nível intelectual para a execução de tarefas que a inteligência artificial ainda não é capaz de fazer, enquanto a manufatura ficará a cargo de robôs e computadores. Profissões como gerente de mídias sociais, engenheiro de aplicativos, técnico em energia solar, engenheiro biomédico e criador de conteúdo virtual foram algumas das que despontaram recentemente.

E EU NISSO TUDO?

1. Como você acha que as novas tecnologias vão influenciar a carreira que você deseja seguir? Resposta pessoal. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.
2. Você já viu, pessoalmente, trabalhos que estão sendo substituídos por máquinas? Quais? Respostas pessoais.

MODERNA

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

Na entrevista a seguir, o cientista da computação Kai-Fu Lee, pioneiro nos sistemas de reconhecimento de voz e no uso comercial da **inteligência artificial**, fala sobre como a tecnologia influenciará o trabalho e quais serão as demandas do futuro. Ele prevê que 40% dos empregos serão realizados por máquinas nos próximos 15 ou 25 anos.

"Estamos vendo os empregos de escritório serem afetados antes dos operários", diz cientista sobre a inteligência artificial

Seu livro narra um cenário em que China e EUA vão reinar absolutos nos negócios com IA. O que um país como o Brasil, fraco em pesquisa e desenvolvimento, pode fazer para tentar ter algum papel nesse setor?

Olhe para o copo meio cheio. Vocês têm uma população grande que fala uma língua só. É [um país] relativamente isolado dos EUA, de forma que não foi "tecnologicamente colonizado" diretamente por eles. Vocês têm o capital de risco muito esperto e empresas experientes, [...] e boas equipes de ***startups***. Mas você está certo: o elemento que falta é a pesquisa e o desenvolvimento. A porcentagem de brasileiros que são cientistas da computação é menos de um décimo daquela dos EUA ou da China, o que impõe um desafio. No longo prazo, creio que governo, universidades e famílias deveriam encorajar a formação de mais estudantes como cientistas de computação. [...] Outra maneira de buscar um papel mais relevante em IA é fazendo parcerias com outros países. [...]

JOHN JAMES/UNIVERSITY OF BIRMINGHAM

Betty, o primeiro gerente robótico de escritórios da Grã-Bretanha, percorre mesas e corredores para monitorar o ambiente. Milton Keynes, Inglaterra, 2016.

Você dedica boa parte do livro a prever que profissões a IA vai mudar. Essa mudança já está acontecendo em grande escala na China?

Estamos vendo os estágios iniciais. O interessante é que estamos vendo os empregos de escritório serem afetados antes dos operários. Uma tecnologia chamada RPA (*processamento robótico automático*), que afeta trabalhos de rotina em escritórios administrativos, pessoas que arrastam arquivos, copiam coisas, mandam e-mails, pedem aprovações... Tudo isso a IA pode aprender a fazer melhor que pessoas, e em algum momento vai substituir parte do trabalho dessas pessoas. Mas isso não é um fenômeno específico da China. As pessoas imaginam robôs tomando o lugar dos operários que fabricam coisas na China — e isso vai acontecer também —, mas os trabalhos de escritório vão ter mudanças mais rápidas.

GARCIA, Rafael. "Estamos vendo os empregos de escritório serem afetados antes dos operários", diz cientista sobre a inteligência artificial. *O Globo*, 17 dez. 2019. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/ciencia/estamos-vendo-os-empregos-de-escritorio-serem-afetados-antes-dos-operarios-diz-cientista-sobre-inteligencia-artificial-24142574>. Acesso em: 30 dez. 2019.

Startups: empresas recém-criadas voltadas à tecnologia e à inovação que têm o objetivo de desenvolver ou aprimorar um modelo de negócio.

Para ele, contudo, as máquinas nunca terão a capacidade de ser criativas nem de mostrar empatia. Por isso, empregos que exigem essas habilidades não serão afetados tão cedo.

ISSO PODE AJUDAR

Inteligência artificial. No *link* a seguir, você pode assistir a uma palestra feita por Kai-Fu Lee intitulada "Como a IA pode salvar nossa humanidade?". Disponível em: <https://www.ted.com/talks/kai_fu_lee_how_ai_can_save_our_humanity/transcript?language=pt-br>. Acesso em: 27 dez. 2019.

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

MODELO

Sistema financeiro

Nos dias atuais, a economia capitalista não está mais baseada, fundamentalmente, na produção industrial. No final do século XX, houve um processo de financeirização da economia, em que o **capital** industrial se uniu ao capital financeiro (ou bancário) e a lógica financeira passou, então, a regê-la, o que causou um crescimento gradativo no mercado de ações.

Capital: bem econômico utilizado para a produção de outros bens ou, ainda, parte dos bens de uma empresa representada pelo dinheiro disponível para investimento.

Renda: total de dinheiro recebido em determinado período, pela remuneração de um trabalho, pelo aluguel de imóveis ou por aplicação financeira.

Uma ação é a menor parcela do capital social de uma empresa, e seu detentor é chamado de acionista. O capital social, por sua vez, pode ser definido de maneira simplificada como o valor investido em uma empresa, em bens financeiros ou materiais.

Algumas empresas têm suas ações negociadas na bolsa de valores. Quando alguém compra ações de uma empresa, está investindo nela. À medida que ela cresce e se valoriza, a ação também o faz; essa valorização atrai mais investidores, o que consequentemente acarreta ainda mais valorização.

Alguns investidores, conhecidos como especuladores, compram e vendem ações apostando respectivamente na alta ou na queda dos seus preços, visando unicamente ao lucro em curto ou médio prazos. A especulação financeira faz, portanto, com que as ações de uma empresa tenham seu valor aumentado sem que haja um aumento real na produção. A extrema valorização de uma ação leva à formação de uma bolha especulativa, cujo estouro, ou seja, a queda drástica nos seus preços, pode dar origem a uma crise econômica.

THONGDEELERD/SHUTTERSTOCK

O processo de compra e venda de ações foi totalmente automatizado. Hoje ele ocorre em uma plataforma própria na internet, denominada *home broker* (corretor doméstico), em que o investidor tem acesso direto ao mercado de ações.

Como a sociedade está organizada economicamente?

Quem tem uma melhor situação econômica (mais dinheiro) pode, evidentemente, consumir mais. A sociedade, portanto, divide-se em **classes econômicas**, que podem ser determinadas pela **renda** obtida por um indivíduo ou uma família.

A Associação Brasileira de Empresas de Pesquisa (Abep) criou o Critério Brasil, que divide a população em **estratos socioeconômicos**, considerando renda familiar, escolaridade, quantidade de diferentes bens domésticos, acesso a serviços públicos, localização do domicílio e quantidade de adultos e menores de 18 anos que compõem a família.

ISSO PODE AJUDAR

Estratos socioeconômicos. Disponível em: <https://www.terra.com.br/economia/infograficos/teste-classe-economica/>. Acesso em: 7 jan. 2020. Nessa página você pode fazer uma pesquisa para saber a classificação socioeconômica de sua família, segundo a Abep.

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

MODERNA

Estrato socioeconômico	Renda média domiciliar mensal (em reais)
A	23.345,11
B1	10.386,52
B2	5.363,19
C1	2.965,69
C2	1.691,44
D-E	708,19
TOTAL	2.908,32

Tabela elaborada com base em: Associação Brasileira de Empresas de Pesquisa (Abep), 2018. Disponível em: <http://www.abep.org/criterioBr/01_cceb_2018.pdf>. Acesso em: 6 dez. 2019.

A famosa crítica da economia política realizada por Karl Marx (1818-1883) separa a sociedade capitalista em duas classes sociais: a burguesia, isto é, a classe que detém os meios de produção, e o proletariado, isto é, a classe trabalhadora que não os detém, e que por isso é obrigada a vender sua força de trabalho para a burguesia. Na fábrica de automóveis, por exemplo, o funcionário recebe um salário em troca de seu trabalho. A própria força de trabalho, portanto, é uma mercadoria, pois pode ser vendida e comprada.

Trabalho formal e informal

No Brasil, o vínculo empregatício registrado na Carteira de Trabalho e Previdência Social (CTPS) é denominado **trabalho formal**. A pessoa com registro na carteira recebe benefícios previstos na lei, como, por exemplo, a aposentadoria e o seguro-desemprego. As leis trabalhistas brasileiras estão regulamentadas na Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), e o empregado contratado com base na CLT é denominado **celetista**.

ISSO PODE AJUDAR

CLT. Consolidação das Leis de Trabalho. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm>. Acesso em: 12 dez. 2019. No *site* você encontrará todas as normas que regulam as relações de trabalho e as regras dos processos trabalhistas na Justiça.

O **trabalho informal**, por sua vez, é aquele em que o trabalhador não tem registro na carteira de trabalho, ou seja, não possui vínculo empregatício. Por essa razão, o indivíduo que trabalha informalmente não pode contar com a proteção das leis trabalhistas previstas na CLT. Apesar disso, o trabalho informal permite maior flexibilização e possibilita ao trabalhador organizar a própria rotina.

As discussões sobre economia formal e informal estão muito presentes na sociedade contemporânea. Atualmente, há um aumento na informalidade no Brasil, que atingiu em 2019 o recorde de 41,4% da força de trabalho ocupada, de acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE).

No mundo inteiro, atualmente, cerca de 60% da força de trabalho é informal, de acordo com a Organização Internacional do Trabalho (OIT).

Para conhecer melhor as vantagens e desvantagens do trabalho informal, leia a seguir uma entrevista com alguns especialistas do mundo do trabalho.

Mercado e economia: como essa relação afeta a informalidade?

[...]

Para entender melhor este assunto que afeta diretamente os trabalhadores brasileiros, o jornal Empregos & Estágios conversou com alguns especialistas na área. Os nomes que nos ajudaram a entender melhor o trabalho informal e

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

MODERNA

as perspectivas para futuro foram: Juan Medeiros, mentor de negócios; TEDx Speaker [e] empreendedor [...]; Fernanda Bernardes, advogada e especialista em Direito do Trabalho e Previdenciário; e Dario Perez, professor universitário e especialista em empreendedorismo, negociação, plano de negócios, finanças, preços e estratégia empresarial.

[...]

As perspectivas para o futuro são boas em relação à geração de vagas formais? Por quê?

Juan Medeiros: Por conta do cenário desfavorável aos empregos formais, vemos centenas de milhares de pessoas começando a se movimentar para se formalizar. Apesar do ônus com gastos para a formalidade, o bônus é muito maior, gerando reputação, credibilidade, possibilidades de incentivos em programas de governo e bancos.

Fernanda Bernardes: Sim, pois a reforma trabalhista inovou em diversos pontos da CLT, trazendo novas possibilidades de contratação, tais como: regime de trabalho 12x36, os contratos de trabalhos intermitentes e outras opções. O objetivo dessas modificações é dar mais flexibilidade e facilidade nas contratações para a geração de novos empregos e a redução da informalidade no mercado de trabalho.

[...]

A informalidade, muitas vezes, surge como alternativa para o desemprego. É possível, então, falar em vantagens desta forma de trabalho? Se sim, quais são elas?

Juan Medeiros: Difícil fazermos uma análise positiva sobre informalidade, mas, enquanto não houver políticas públicas adequadas e justas, é um mal necessário para população desempregada encontrar meios de subsistência.

Fernanda Bernardes: As vantagens para este tipo de trabalho são organização do horário de trabalho, variação de remuneração, liberdade e autonomia para conciliar vida profissional à carreira e possibilidade de obtenção de rendimentos mesmo em um quadro de desemprego elevado.

Quais são as desvantagens do subemprego para o trabalhador e para a economia do país?

Fernanda Bernardes: As desvantagens são inexistência de renda fixa, não ter garantidos os benefícios e proteções sociais da legislação trabalhista, inexistência de férias e feriados remunerados e ausência do auxílio do INSS.

Dario Perez: Um dos fatores ligados às desvantagens para a economia do País é a dinâmica do PIB que está mais ligada à população ocupada no trabalho formal do que na informalidade. Outros fatores prejudiciais à economia do País são ausência de recolhimento de tributos e desobediência a exigências legais e administrativas, levando a concorrência desleal aos formais e contribuindo para o desequilíbrio das contas públicas.

Qual é a renda média desse trabalhador? Ela costuma ser quantas vezes menor que a do trabalhador de carteira assinada?

Juan Medeiros: Em muitos casos, vemos uma receita líquida muito maior do que o emprego formal. Entretanto, pela característica informal o trabalhador ou microempreendedor perde benefícios e possibilidades de crescimento por não estarem aderentes às obrigatoriedades legais.

Fernanda Bernardes: Segundo o IBGE, no segundo trimestre do ano de 2018, o trabalhador informal ganhava, em média, R$ 1.313,00, enquanto o formal, R$ 2.099,00. O rendimento médio do trabalhador de carteira assinada é de 37,4% maior em relação ao do não registrado.

GOBBI, Lígia. Mercado e economia: como essa relação afeta a informalidade? *Jornal Empregos e Estágios*, Rio de Janeiro, ano 14, n. 744, 12 a 25 de abril de 2019.

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

ATIVIDADE DEBATE *Coletiva*

Trabalho formal e informal

A reforma trabalhista de 2017, estabelecida pela Lei nº 13.467, permitiu uma maior flexibilização das leis trabalhistas, e, por esse motivo, provocou uma série de debates sobre seus impactos positivos e negativos. Vamos, nesta atividade, discutir quais as vantagens e desvantagens trazidas por ela.

Para isso, a turma deve se dividir em dois grupos: um deles deverá posicionar-se a favor da reforma trabalhista e o outro, contra ela. Elejam também um **moderador**, que será o responsável pela condução do debate, e criem coletivamente as regras que deverão ser seguidas.

Planejamento

Materiais necessários

- Computador com acesso à internet
- Jornais, revistas e livros

1. Com a ajuda do professor de Língua Portuguesa ou de História, façam uma pesquisa sobre as alterações feitas pela reforma de 2017 nos seguintes pontos da CLT:
   a) acordado sobre o legislado;
   b) contrato temporário;
   c) jornada de trabalho;
   d) regime parcial de trabalho;
   e) terceirização do trabalho.
2. Leiam os respectivos artigos da lei para ver se compreenderam seu teor.
3. Como o debate é um gênero que pressupõe a **defesa de pontos de vista** sobre determinado assunto, é importante que a argumentação de cada grupo seja consistente e bem embasada.
4. Busquem, entre familiares e conhecidos, exemplos práticos da aplicação da CLT. Matérias jornalísticas sobre a reforma, gráficos estatísticos e depoimentos também podem servir como base para os argumentos.
5. Redijam no **Caderno de Projetos** os argumentos a favor da reforma e contrários a ela para que eles possam servir de apoio para o debate.

MILTON RODRIGUES ALVES

Organização do debate

1. No dia do debate, o moderador coordenará o andamento da discussão e seu tempo de duração. Ele fará a apresentação do tema e organizará os turnos de intervenção e os direitos de resposta, garantindo que todos participem democraticamente.
2. Os participantes, cada um na sua vez, devem expor suas ideias de forma clara e fundamentada e respeitar a opinião dos outros. Lembrem-se: devemos discutir ideias, e não impor nossa opinião. Ninguém é obrigado a pensar da mesma maneira que os demais. Por isso, não há lugar para provocações ou zombaria.
3. Não interrompam aquele que está expressando sua opinião. Aguardem a vez de falar. Caso um participante faça uma **contra-argumentação** ao que foi dito por outro, este terá direito à réplica, que será conduzida pelo moderador.
4. Ao final do debate, o moderador deverá fazer um balanço do que foi discutido, destacando os pontos principais.

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

MODERNA

ETAPA 2

UMA OUTRA ECONOMIA À VISTA

Cronograma: 4 semanas

Como a economia solidária pode ser considerada uma alternativa econômica?

ALEXANDERSR/SHUTTERSTOCK

Feiras de trocas são bastante comuns. Na imagem, pessoas trocam roupas usadas em uma praça pública de Caracas, capital da Venezuela, em 2017.

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

O escambo e o surgimento da moeda

Você já deve ter aprendido nas aulas de História como eram feitas as transações comerciais anteriores à criação da moeda. Considerado uma das primeiras transações comerciais de que se tem notícia, o **escambo** ocorria sem o uso de uma moeda, ou seja, mediante trocas entre produtos, matérias-primas, objetos, animais etc.

Essas trocas aconteciam de forma **direta**, ou seja, um produto ou serviço era trocado por outro. Trocavam-se geralmente os excedentes da produção de cada indivíduo ou comunidade, e era preciso que os interesses convergissem para que o negócio fosse realizado.

As trocas levavam dias até que fossem finalizadas, pois, para trocar um produto ou serviço por outro de que precisasse, um interessado tinha de encontrar alguém que não só tivesse aquilo de que precisava mas também precisasse daquilo que ele oferecia. Além disso, havia a necessidade de ambos os negociantes entrarem em acordo quanto à equivalência dos seus produtos.

BIBLIOTECA BRITÂNICA, LONDRES

Maori trocando uma lagosta (1769), obra do navegador polinésio Tupaia (c. 1725-1770). Aquarela. Biblioteca Britânica, Londres.

Existiram e ainda existem no mundo inúmeras formas de economia baseadas em trocas, mas limitadas a pequenas regiões.

Há relatos de que os primeiros contatos entre os portugueses e os indígenas, na época da colonização do Brasil, foram mediados pelo escambo. No entanto, mais recentemente, antropólogos têm questionado a narrativa de que o escambo tenha sido a primeira forma de transação comercial:

> Na verdade, há boas razões para acreditarmos que o escambo não é um fenômeno particularmente antigo, mas que só se difundiu de fato nos tempos modernos. Na maioria dos casos que conhecemos ele acontece entre pessoas familiarizadas com o uso da moeda mas que, por uma ou por outra razão, não têm tanto dinheiro disponível. Sistemas de escambo mais elaborados em geral afloram como consequência do colapso de economias nacionais: mais recentemente, na década de 1990, na Rússia, e por volta de 2002, na Argentina, quando os rublos (no primeiro caso) e os dólares (no segundo) desapareceram.
>
> GRAEBER, David. *O mito do escambo*. p. 44. Disponível em: <https://we.riseup.net/assets/425189/Graeber+O+mito+do+escambo.pdf>. Acesso em: 6 dez. 2019.

De qualquer maneira, essa é uma prática econômica que está presente ainda hoje em nossa sociedade, como veremos a seguir, e está ligada à busca por formas alternativas de consumo. No Brasil, algumas dessas iniciativas foram motivadas pela atual crise econômica, que acarretou o fechamento de muitas vagas no mercado de trabalho.

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

MODERNA

A evolução do dinheiro

Escambo

Como já se viu, designa-se **escambo** a troca direta de uma mercadoria por outra. Ele, originalmente, era empregado pelos primeiros grupos humanos, que viviam da pesca, da caça e da colheita, para adquirir mercadorias de que necessitavam para sobreviver.

Pecúnia: designação comum de dinheiro.

Pecúlio: reserva em dinheiro; dinheiro economizado.

Capital: patrimônio; riqueza.

Quando abundantes numa determinada situação, certas mercadorias passaram a ser usadas como equivalentes. Assim, escolhe-se uma mercadoria para fazer o papel de *equivalente geral de mercadorias*, facilitando as trocas. Esse equivalente, cujo único valor é representar o valor das mercadorias para que possam ser mais facilmente trocadas, é o que chamamos de *dinheiro*. É o caso do gado, que tinha, sobre os outros produtos, a vantagem de se locomover, de se reproduzir e de prestar serviços. Não é à toa que, das palavras latinas *pecus* e *capita*, que significam respectivamente gado e cabeça, derivam as palavras **pecúnia**, **pecúlio** e **capital**, por exemplo.

WORLDHISTORY/ARCHIVE/ALAMY/FOTOARENA

O gado representado em pinturas rupestres de cerca de 5000 a.C. a 1200 a.C. na Gruta Jabbaren, na Argélia.

O **sal**, um produto raro e de difícil extração, muito usado na época para a preservação de alimentos, serviu como meio de pagamento no Império Romano (27 a.C. a 395 d.C.). O próprio exército romano recebia punhados de sal em troca de seus serviços. De onde você acha que deriva a palavra **salário**?

ISSO PODE AJUDAR

Sal. KURLANSKY, Mark. *Sal, uma história do mundo*. São Paulo: Senac, 2004. Com a leitura dessa obra, você poderá conhecer um pouco mais sobre a importância do sal na história da humanidade e como esse produto passou a ser considerado uma moeda de troca.

Uma concha (ou búzio) conhecida como cauri era usada, em tempos mais remotos (2000 a.C.-1500 a.C.), na Ásia e, até o século XX, na África, em transações comerciais. Na segunda metade do século XVIII, um cauri valia $\frac{2}{3}$ de um real português.

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

MODERNA

Búzios, chaves, caudas de elefante, algodão, fumo, pau-brasil, couro, grãos, facas, espadas, discos de pedra, mandíbulas de porco e até crânios humanos já serviram como moedas para alguns povos. Eles tinham aceitação geral e podiam ser trocados por quaisquer outras mercadorias ou serviços, tornando possível, assim, a **troca indireta**.

No entanto, essas moedas apresentavam limitações, como sua perecibilidade e dificuldades para seu transporte, manuseio e divisão, que fizeram com que fossem, gradativamente, substituídas pelos metais preciosos – primeiramente o cobre, o bronze e o ferro e, depois, o ouro e a prata. Esses materiais contavam com a vantagem de ser raros, duráveis, fracionáveis e homogêneos.

ALAMY/ FOTOARENA - MUSEU DE HISTÓRIA NATURAL, LONDRES

Espécie de cauri (*Cypraea Argus*) utilizada como moeda.

Metal

As primeiras moedas de metal (em ouro e prata) surgiram no século VII a.C. Eram fabricadas de forma bastante rudimentar e apresentavam vários formatos: oval, quadrado, anelado etc.

Quem teve a ideia de cunhar moedas com a própria **efígie** foi Alexandre, o Grande, rei da Macedônia que viveu no século IV e foi um dos mais famosos líderes militares da Antiguidade europeia. Depois dele, muitos chefes de Estado, para legitimar seu poder, quiseram imprimir sua figura nas peças de metal.

Efígie: representação de um personagem real ou fictício em uma moeda, pintura ou escultura.

Nas moedas de uma nação, podem-se perceber aspectos tanto culturais como políticos e econômicos, daí sua importância como fonte de investigação histórica. São cunhados nela desde efígies, inscrições, cenas, elementos da fauna e da flora, monumentos e símbolos até famosas obras de arte.

O risco de roubo fez, no entanto, com que os detentores das moedas preferissem guardá-las em casas de custódia, recebendo em troca certificados de depósito. Esses certificados transformaram-se, com o passar do tempo, na própria moeda, agora em papel.

Nos dias atuais, a confecção de cédulas é feita com papel e tinta especiais, que garantem sua durabilidade. A responsável por sua confecção é a **Casa da Moeda** de cada país. Depois de impressas e numeradas, as cédulas são revisadas, cortadas, contabilizadas e embaladas, e só têm validade com o lastro do Banco Central.

YAROSLAFF/SHUTTERSTOCK

Moeda com a efígie de Alexandre, o Grande, rei da Macedônia, usada entre 240 a.C. e 180 a.C. Um dos vários tetradracmas gregos.

Anverso e reverso de uma cédula de 100 reais. No anverso, uma efígie simbólica da República, interpretada sob a forma de escultura. No reverso, gravura de uma garoupa-verdadeira (*Epinephelus marginatus*), peixe marinho da família dos serranídeos, um dos mais conhecidos das costas brasileiras.

ISSO PODE AJUDAR

Casa da Moeda. *Como é fabricado seu dinheiro.* Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6aolLKTHo-I>. Acesso em: 13 dez. 2019. Nesse canal, assista a um episódio que mostra o processo de confecção do dinheiro no Brasil.

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

MODERNA

Trocas nos dias de hoje?

Considerando que, depois da monetização da sociedade moderna, nossas trocas foram substituídas por compra e venda, parece muito estranho imaginar um sistema econômico baseado em trocas hoje em dia. No entanto, buscando contrapor-se ao modelo de compra contemporâneo e ao grande impacto ambiental provocado pelas indústrias no meio ambiente, há cada vez mais pessoas pensando em alternativas econômicas, seja para contornar crises financeiras, seja para repensar a relação com o consumo ou minimizar os impactos no meio ambiente.

Uma dessas alternativas é a chamada **economia solidária**, conceito que abrange diversas habilidades necessárias para refletir e agir no mundo no século XXI. Ela propõe uma contraposição aos modos de produção e circulação das mercadorias, um outro jeito de produzir, vender, comprar ou mesmo trocar, alinhando-se à crescente preocupação da sociedade com a sustentabilidade e a preservação dos recursos naturais do nosso planeta.

Muitas pessoas preferem fazer compras em grandes centros comerciais ou em estabelecimentos que possuem mercadorias mais baratas. Como consequência, a economia da pequena comunidade perde a circulação de renda e o pequeno produtor precisa parar de produzir e é forçado a buscar trabalho em uma grande empresa para sobreviver, o que faz com que a economia local e seus produtos percam espaço para a indústria.

Apesar de ter origem na Europa, a economia solidária ganhou força no Brasil a partir da década de 1990. Em 2003, o governo brasileiro criou a Secretaria Nacional de Economia Solidária, liderada por Paul Singer, professor e principal pesquisador da área. Em 2018, ela foi transformada em subsecretaria e, em 2019, tornou-se um departamento do Ministério da Cidadania. A ideia de Singer era desenvolver uma rede de empreendedores de economia solidária que fizesse com e que o cooperativismo não fosse decorrente da falta de emprego, mas sim uma alternativa consciente.

Alguns princípios são fundamentais para que uma ação seja considerada de economia solidária. São eles:

Cooperação: em vez de competir, todos devem trabalhar de forma colaborativa, buscando os interesses e objetivos comuns, a união dos esforços e capacidades, a propriedade coletiva e a partilha dos resultados.

Autogestão: as decisões nos empreendimentos são tomadas de forma coletiva, privilegiando as contribuições do grupo em vez de ficarem concentradas em um indivíduo. Todos devem ter voz e voto. Os apoios externos não devem substituir nem impedir o papel dos verdadeiros sujeitos da ação, aqueles que formam os empreendimentos.

Ação econômica: sem abrir mão dos outros princípios, a economia solidária é formada por iniciativas com motivação econômica, como a produção, a comercialização, a prestação de serviços, as trocas, o crédito e o consumo.

Solidariedade: a preocupação com o outro está presente de várias formas na economia solidária – na distribuição justa dos resultados alcançados, na preocupação com o bem-estar de todos os envolvidos, nas relações com a comunidade, na atuação em movimentos sociais e populares, na busca de um meio ambiente saudável e de um desenvolvimento sustentável.

MINISTÉRIO DA ECONOMIA. Secretaria de Trabalho. *Economia solidária*. Disponível em: <http://trabalho.gov.br/trabalhador-economia-solidaria>. Acesso em: 28 nov. 2019.

MODERNA

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

Uma das principais formas de organização da **economia solidária** são as cooperativas. Tendo em vista que a ideia da economia solidária está baseada na transparência e na gestão democrática e participativa, as cooperativas são uma ferramenta essencial, uma vez que o controle dos meios de produção é coletivo, assim como sua distribuição e comercialização (ou seja, os produtores são seus próprios patrões).

ISSO PODE AJUDAR

Economia solidária. Assista a essa entrevista do especialista brasileiro em economia solidária, o professor Paul Singer, em que ele explica, entre outras coisas, como a economia solidária pode ser uma importante aliada na redução do desemprego. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ulzZP_4EQRk>. Acesso em: 6 dez. 2019.

EXPLORANDO O ASSUNTO

O que é cooperativismo?

G. EVANGELISTA/OPÇÃO BRASIL IMAGENS

Mulheres fazem tapeçaria artesanal na Cooperativa Artesanal Regional de Diamantina, MG, em 2015.

As cooperativas são uma maneira de operacionalizar a economia solidária, pois fornecem um modelo de gestão e organização horizontais, baseado nos interesses dos trabalhadores. Ela pode ser formada para a execução de qualquer tipo de serviço ou atividade e tem como princípio a organização coletiva, sem intermediários entre produtor e consumidor, o que barateia os custos e diminui os preços.

O cooperativismo e a economia solidária têm atraído a juventude de hoje, por ter valores semelhantes aos dela:

> A discussão sobre a juventude dentro da economia solidária passa por dois caminhos. O primeiro deles é referente à sucessão ou ingresso de pessoas jovens em cooperativas já existentes como forma de trazer inovação, novos públicos e até mesmo diferenciais competitivos. No caso das cooperativas que já existem há muitos anos, os sócios vão se aposentando e é preciso fomentar a participação de jovens para que não acabem. O outro é que o cooperativismo e a economia solidária possuem valores que hoje são muito compatíveis com os modos de fazer da juventude. Existe essa interface muito forte entre o modo de fazer cooperativo e várias dinâmicas da juventude, relacionadas ou não à geração de renda", define Isadora Santos, diretora da Unisol Brasil, Presidente da Cooperideario da Rede Design Possível.
>
> UNISOL BRASIL. *Campanha mundial incentiva jovens a empreender cooperativamente*. Disponível em: <http://www.unisolbrasil.org.br/campanha-mundial-incentiva-jovens-a-empreender-cooperativamente/>. Acesso em: 28 nov. 2019.

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

MODERNA

No Brasil, a articulação nacional chamada Juventudes e Economia Solidária (Juvesol) reúne coletivos, empreendimentos, associações e cooperativas que buscam discutir o espaço da juventude dentro da economia solidária.

Seu objetivo é que o trabalho colaborativo se torne uma nova forma de gerir negócios, ou seja, promover o empreendedorismo coletivo e, assim, causar impacto nos modos de vida contemporâneos. Os possíveis interessados nesse modelo são os jovens, pois a economia solidária propicia novas perspectivas de trabalho. Reconhecer o trabalho colaborativo e em rede é uma das formas de estimular a transformação social.

E NÓS NISSO TUDO?

Respostas coletivas. Ver comentários no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

Conversem sobre o conceito de cooperativismo e respondam:

1. Vocês se organizam coletivamente para debater ou resolver questões do cotidiano?
2. Qual impacto o empreendedorismo coletivo pode ter na vida de um jovem?
3. Quais ações têm sido realizadas no local onde vocês vivem que visam a transformações sociais?

Novos tempos, novas moedas

Criada em 1998, a primeira moeda social brasileira, Palmas, foi desenvolvida pela comunidade Conjunto Palmeiras, em Fortaleza, CE. No Brasil, além do Real, há hoje cerca de 103 moedas sociais.

JARBAS OLIVEIRA/FOTOARENA
Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

MODERNA

Você sabia que o Real não é a única moeda brasileira? Segundo a Rede de Bancos Comunitários, entre 2015 e 2018, as transações com as moedas sociais somaram R$ 42 milhões.

Mas o que são **moedas sociais**?

Moedas sociais são instrumentos de confiança comunitária criados para funcionar como unidade valorativa; são aceitos como forma de pagamento em determinada comunidade.

Elas visam fortalecer a economia local e são uma das estratégias da economia solidária, pois sua circulação fica restrita à própria comunidade (onde elas têm valor). Dessa forma, a riqueza gerada naquela comunidade só pode ser reinvestida ali mesmo, aquecendo o comércio local.

As moedas sociais, no entanto, não substituem as moedas oficiais, como o Real, que é a moeda oficial brasileira; elas apenas as complementam, pois, ao serem investidas na própria comunidade, promovem melhorias na qualidade de vida dos seus habitantes.

Para fazer com que uma moeda social entre em circulação, os moradores de uma comunidade trocam por ela parte do seu salário. No caso da Palma, usada pela comunidade Conjunto Palmeiras, em Fortaleza, Ceará, 1 Palma equivale a 1 Real.

No Brasil, as moedas sociais são atreladas ao Banco Central, têm seriação, marca d'água e são impressas em papel-moeda.

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

ATIVIDADE FEIRA DE TROCAS *Coletiva*

Criações artísticas

Neste projeto, você e seus colegas conheceram uma das formas de fortalecer a economia local. Que tal organizar agora uma pequena feira de economia solidária da turma?

Para essa feira, você e cada um de seus colegas devem trazer uma criação artística feita por vocês para trocar por outra.

Exemplos:

- Quem gosta de desenhar mangá ou HQ pode trazer algo que já tenha pronto ou produzir um desenho para essa ocasião.
- Quem prefere artes digitais, como pôsteres, fotografias, vídeos ou *games* pode trazer a sua contribuição para a feira.
- Caso possua habilidades manuais, traga objetos feitos por você.
- Se gosta de escrever poema, conto ou *fanfic*, traga algo de sua autoria para trocar.
- E você ainda pode trocar serviços, como aulas de violão, de dança, desenho, construção de *site* ou *game* etc.

Materiais necessários

- Objetos artísticos

Como organizar a feira?

Seu professor escreverá na lousa uma lista de criações artísticas sugeridas pela classe. Depois, vocês deverão combinar com ele a data de realização da feira e quais trabalhos artísticos ou habilidades vocês gostariam de trocar.

Essa feira será primeiramente restrita à sua turma, mas, se vocês, ao final do processo, quiserem expandi-la, poderão estender o convite para os colegas dos demais anos do Ensino Médio e realizar uma segunda edição da feira.

Além de ganhar uma obra de arte especial feita por um colega ou aprender com ele uma nova habilidade, vocês conhecerão um pouco mais das aptidões uns dos outros!

MODERNA

Economia solidária pelo mundo

Como vimos anteriormente, a economia solidária é uma alternativa na geração de trabalho e na inclusão social, que tem se desenvolvido em vários países do mundo. No texto a seguir, publicado por uma organização não governamental, você conhecerá alguns conceitos e iniciativas de economia solidária ao redor do mundo.

ELLEN DIAS/ARQUIVO REDE XIQUE XIQUE

Feira de economia solidária da Rede Xique Xique, no Instituto Federal do Rio Grande do Norte, em Mossoró, RN, 2018.

What is social solidarity economy

The Social Solidarity Economy is an alternative to capitalism and other authoritarian, state-dominated economic systems. In SSE ordinary people play an active role in shaping all of the dimensions of human life: economic, social, cultural, political, and environmental. SSE exists in all sectors of the economy production, finance, distribution, **exchange**, consumption and governance. It also aims to transform the social and economic system that includes public, private and third sectors. SSE is not only about the poor, but **strives** to overcome inequalities, which includes all classes of society. SSE has the ability to take the best practices that exist in our present system (such as efficiency, use of technology and knowledge) and transform them to serve the welfare of the community based on different values and goals.

[...] SSE seeks systemic transformation that goes beyond superficial change in which the root oppressive structures and fundamental issues remain intact.

A note on [..] the use of the term social solidarity economy

The term "Social Solidarity Economy" started to be used in the late 90s. In Lima, Peru on July 4th, 1997, the participants from more than 30 countries agreed that there needed to be a strong integration between the more traditional social economy structures (collective **enterprises** – a sector of the solidarity economy) and the more holistic and alternative approaches of solidarity economy practices and communities. [...]

Social solidarity economy and regional contexts

[...]

- **Africa**: in French speaking Africa, [...] the expression that is used is social and solidarity economy. For example, in Mali, the National Policy to Support Social and Solidarity Economy (PNESS) adopted in October 2014 uses the SSE terminology.

Exchange: troca.

Strive: esforçar-se.

Enterprise: empreendimento.

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

- **Asia**: the Asian Solidarity Economy Council (ASEC) takes the social enterprise as a starting point along with the need to build solidarity economy supply chains.
- **Europe**: social economy and cooperativism in general are quite strongly rooted in Europe, and pre-date the transformative **framework** of the solidarity economy. In general, there is rising attention for social economy at the EU institutional level and increasing support at the local level, where the spreading of spontaneous solidarity economy initiatives is more and more recognized.
- **Latin America and Caribbean:** [...] Despite some differences in definition, there is broad agreement about its systemic and transformative agenda and that it is built around a core of ethical principles.
- **North America**: Quebec builds on the concept of the social economy and seeks to create a movement for transformation that is very practical and **grounded** at the local, territorial level. In the rest of Canada, the emphasis is on the territorial framework of local economic development. The U.S. was able to start with a fairly blank slate and the U.S. Solidarity Economy Network deliberately chose to work within the solidarity economy framework, as an unambiguously transformative movement.

Framework: estrutura.

Grounded: fundamentado.

Values of Social Solidarity Economy

Social solidarity economy is an ethical and values-based approach to economic development that prioritizes the welfare of people and planet, over profits and blind growth.

Available at: <http://www.ripess.org/what-is-sse/what-is-social-solidarity-economy/?lang=en>. Accessed on: Dec. 13, 2019. Suppressions for pedagogical purposes marked with [...].

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

E NÓS NISSO TUDO?

1. O texto apresenta algumas definições do que é a economia solidária. Com base nessas definições e no que foi discutido até agora, expliquem com suas próprias palavras os princípios dessa economia. Resposta pessoal. Ver comentários no Manual do Professor, **Orientações específicas**.
2. Há alguma ação relacionada à economia solidária na sua comunidade? Seria possível implementar nela algo nesse sentido? Justifique. Respostas pessoais.
3. Com base nas ideias do texto, debatam a seguinte questão: a economia solidária pode ser uma solução para reduzir a desigualdade econômica no mundo de hoje? Justifique. Resposta pessoal.

ATIVIDADE ENTREVISTA E *PODCAST* Coletiva

Podcast e entrevista com produtores locais

Você e seus colegas conheceram como funciona o sistema econômico brasileiro e uma alternativa para repensar a relação com o consumo: a economia solidária.

Agora vocês se reunirão em grupos de quatro integrantes para elaborar uma pesquisa na sua região a fim de encontrar pequenos produtores e artesãos e mapear o que tem sido produzido especificamente na sua cidade ou bairro.

Depois desse mapeamento, cada grupo deverá elaborar um *podcast* e postá-lo na internet com o objetivo de dar visibilidade a um trabalho realizado na sua região e, quem sabe, com isso, estimular a economia local.

EDUARDO QUEIROZ/AGÊNCIA ECO NORDESTE

Feira itinerante de economia solidária. Fortaleza, CE, 2016.

Como vimos anteriormente, a economia solidária é operacionalizada por meio da comercialização de produtos de pequenos produtores da região, como artesãos e cooperativas.

Esta atividade tem como finalidade a realização de uma pesquisa sobre esses produtores e artesãos e a divulgação, por meio de um *podcast*, de produtos **não industrializados**, contribuindo para a movimentação e o desenvolvimento da economia local.

Encontrando-se com os produtores

Você conhece o que produzem as pessoas da região em que você mora? Há cooperativas, artesãos, cozinheiras, agricultores e outros trabalhadores que vendem seus próprios produtos?

1. Em grupo, façam uma pesquisa para conhecer profissionais que trabalham próximo à escola e ao local em que vocês moram.
2. Comecem a pesquisa pelo bairro e a estendam, aos poucos, para outras regiões. Lembrem-se de pesquisar produtores e cooperativas que utilizem materiais recicláveis, além de agricultores orgânicos. Sugerimos algumas maneiras de fazer esse levantamentos:
   a) **Pesquisem em feiras:** vocês podem ir a feiras de produtos agrícolas, de artesanato ou de antiguidades. Além de reunir produtores diversos, são eventos em que se pode estabelecer uma rede de contatos por indicações.
   b) **Pesquisem em lojas pequenas:** as lojas de grandes redes usualmente comercializam apenas produtos industrializados, feitos em grande escala. Procurem pequenas lojas de produtos artesanais ou pelo menos que possam indicar a vocês pequenos produtores locais. Lojas de produtos ou materiais usados, como brechós, podem ser também boas fontes de informação.
   c) **Pesquisem na internet e em redes sociais:** há páginas na internet com grupos ou fóruns que reúnem produtores e pessoas interessadas em produtos artesanais. Vocês podem pesquisar também por localidade, inserindo no campo de busca o nome de sua cidade ou bairro.

Materiais necessários

- Computador com acesso à internet ou *smartphone*
- Uma conta nas redes sociais

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

3. Depois de reunir os contatos de produtores, entrem em contato com eles para explicar que haverá um projeto na escola chamado Jornada Jovem de Trabalho e Economia. Esclareçam detalhes sobre a jornada e os convidem para uma entrevista para que falem sobre seu trabalho. Lembrem-se: ao final da entrevista, esses produtores devem ser incentivados a participar da jornada, para que possam compartilhar seus saberes e produtos com a comunidade local.

Criando o seu *podcast*

Como o *podcast* é um sistema bem versátil de transmissão pela internet, é bastante comum que seus conteúdos sejam diversificados. Há palestras, debates e programas diários e semanais gravados em *podcasts*.

O *podcast* desta atividade será uma entrevista.

1. Dividam-se em quatro grupos.
2. Cada grupo deverá escolher um dos produtores pesquisados e convidá-lo para uma conversa.
3. Elaborem cerca de seis perguntas antes da entrevista para pautar a conversa. Lembrem-se de que o tema é trabalho e economia e que, ao final, os ouvintes do *podcast* deverão conhecer o trabalho de algum produtor local. As perguntas que subsidiarão a entrevista que você e sua turma farão com os produtores locais devem girar em torno do ramo da atividade que eles desenvolvem. Abaixo, apresentamos alguns exemplos de questões, mas vocês poderão complementá-las.
   - Qual era sua profissão antes de se dedicar a essa atividade?
   - O que você considera mais gratificante no seu trabalho?
   - Quais dificuldades você encontra nesse ramo de atividade?
   - De que forma você vê o futuro da sua atividade?
   - Quais dicas você poderia dar para um jovem que se interesse por esse ramo de atividade?
   - Como você acredita que a economia local pode ser estimulada?
4. Vocês poderão criar uma vinheta musical para iniciar e finalizar o *podcast* e dar um título a ele.
5. Escolham um colega do grupo para apresentar o *podcast* e interagir com o convidado.
6. No dia da entrevista, conversem com os convidados antes da gravação; mostrem a eles as perguntas para que se preparem e pensem nas respostas.
7. Após o ensaio, gravem o *podcast* e façam seu *upload* em uma plataforma de *streaming*.

EARL MANUS/SHUTTERSTOCK

Materiais necessários

- Celular ou computador
- *Softwares* de edição e captura de áudio

MILTON RODRIGUES ALVES

Não se esqueçam de registrar, cada um em seu **Caderno de Projetos**, o processo de elaboração desta etapa. Anotem informações relevantes sobre os convidados e, ao final, registrem suas impressões sobre essa tarefa.

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

MODERNA

ETAPA 3

PRODUTO FINAL: JORNADA JOVEM DE TRABALHO E ECONOMIA

Cronograma: 4 semanas

Como organizar uma jornada baseada nos princípios da economia solidária?

Elaborando a jornada

ESPECIAL/NOTIMEX/AFP

O Mercado de Trueque (feira de trocas) é um evento que se realiza todos os segundos domingos de cada mês, na Cidade do México, capital do México. Organizado pela Secretaria do Meio Ambiente do país, nele as pessoas podem trocar latas de alumínio, garrafas PET, embalagens de vidro, papel e papelão e até óleo de cozinha usado por produtos orgânicos locais. Fotografia de 2018.

Essa jornada, como o próprio nome diz, consiste em um dia dedicado à discussão de questões sobre economia e trabalho, com base nos desafios contemporâneos que foram apresentados ao longo do projeto. Uma jornada como essa inclui atividades de reflexão (rodas de conversa, palestras, debates) e práticas que coloquem em ação outras formas de organização econômica.

Assim, para iniciar o processo de elaboração da jornada, você e seu grupo vão decidir, com o auxílio dos professores de Arte e de Língua Portuguesa e com o consentimento da direção e da coordenação da escola, a **data** da jornada e o **horário** de realização do evento.

Depois de definir data e local, a turma deverá ser dividida em quatro grupos para organizar as atividades a seguir.

Roda de conversa sobre as expectativas dos jovens em relação ao mundo do trabalho

1. Para essa atividade, o grupo deverá selecionar e organizar um espaço da escola, de preferência com cadeiras organizadas em círculo para que todos possam se sentir à vontade para conversar.

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

2. Peçam auxílio ao professor de Língua Portuguesa para escolher um texto ou poema que possa disparar a discussão e para que reflitam sobre: Quais são as expectativas dos jovens em relação ao mundo do trabalho? O que cada um da roda sonha em fazer? O que seria preciso para alcançar essa condição? Como as recentes mudanças econômicas no mundo do trabalho estão ocorrendo no seu entorno?

Roda de conversa sobre a economia atual e sua relação com as condições de trabalho

Materiais necessários

- Roteiro de perguntas

O grupo responsável por essa atividade deverá selecionar e organizar um espaço da escola para uma conversa com a comunidade explicando as mudanças econômicas que marcam nosso momento atual. Ao final, com o auxílio do professor de Geografia, você e sua turma vão coordenar um bate-papo para tirar as dúvidas. Nessa etapa, o professor poderá ajudá-los a responder às questões da comunidade.

ISSO PODE AJUDAR

No *link* a seguir, é possível ler uma reportagem sobre o impacto da economia atual nos jovens. Esse texto pode ser usado como disparador para a roda de conversa que você e sua turma irão promover na jornada. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/concursos-e-emprego/noticia/2019/06/21/jovens-sao-os-mais-afetados-pela-piora-do-mercado-de-trabalho-e-comprometem-futuro-da-previdencia.ghtml>. Acesso em: 30 dez. 2019.

Além dele, você e seus colegas podem se preparar para essa atividade lendo o texto "Trabalho e condição juvenil: permanências, mudanças, desafios" (M. C. Corrochano e M. V. Freitas), parte de uma publicação chamada *Agenda Juventude Brasil : leituras sobre uma década de mudanças*, uma coletânea de textos que refletem sobre a juventude, políticas públicas e trabalho. O livro pode ser baixado gratuitamente pelo seguinte *link*: <https://polis.org.br/publicacoes/10759-2/>. Acesso em: 30 dez. 2019.

Conversa com os produtores locais sobre como estimular a economia regional

O grupo responsável por essa atividade deverá entrar em contato com diversos produtores mapeados na Etapa 2 e propor uma roda de conversa sobre os desafios da produção local em meio às questões contemporâneas do mundo do trabalho. Para essa roda de conversa você e sua turma deverão preparar algumas perguntas disparadoras da discussão. Vocês podem inclusive utilizar as mesmas perguntas que elaboraram para a criação do *podcast* (página 145). Convide a comunidade para conversar e organizem uma pauta com algumas perguntas-chave para promover o debate. Peça ajuda ao professor de Língua Portuguesa.

Feira de trocas de objetos, roupas, serviços

Para organizar uma feira de trocas, você e os colegas do seu grupo vão definir os tipos de produtos que serão trocados: roupas, livros, objetos, acessórios, plantas etc. No dia da feira, você e seus colegas organizarão o espaço: utilizem as carteiras para organizar mesas de exposição dos artigos para troca, ou ainda, vocês podem levar diferentes tecidos de casa, caso prefiram expor os objetos no chão. Não se esqueçam de que as trocas solidárias nessa proposta não usam nenhum tipo de moeda e são, portanto, trocas simples.

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

MODERNA

Materiais necessários

- Computador com acesso à internet
- *Softwares* de edição de imagens
- Formulário
- Objetos para troca

Organização da feira

1. Organizadas as atividades, a data e o local, escolham um nome para a feira e a divulguem!
2. Façam um **cartaz digital** que contenha todas as informações importantes: Data, horário, local, o que levar, um *e-mail* ou telefone de contato para tirar dúvidas.
3. Você e sua turma podem divulgar nas redes sociais entre os estudantes, professores, funcionários e comunidade local. Dica: há vários editores de imagem gratuitos para celular ou edição *on-line*, caso prefiram usar o computador da escola.
4. Para participar é preciso levar itens para serem trocados. Criem um **formulário**, que pode ser feito ***on-line***, para que as pessoas possam se inscrever na jornada e na feira de trocas.

ISSO PODE AJUDAR

Formulários *on-line*. Nesse *link* é possível conhecer vários aplicativos de criação de formulários *on-line*: <https://www.tecmundo.com.br/internet/3797-selecao-ferramentas-para-criar-formularios-online.htm>. Acesso em: 21 jan. 2020.

Cartaz digital. Para fazer o cartaz digital, caso vocês sintam necessidade, podem usar aplicativos para celular ou *on-line* para edição de imagens. Segue um *link* que contém uma lista de aplicativos gratuitos com versões em português e em inglês. A maioria deles tem uma interface bastante intuitiva e de fácil utilização. Basta experimentar e deixar a criatividade fluir! Disponível em: <https://sambatech.com/blog/insights/editor-de-imagens/>. Acesso em: 30 dez. 2019.

Jornada Jovem de Trabalho e Economia

Nesse dia, cada equipe ficará responsável por cuidar da sua atividade e, para registrar a jornada, uma nova equipe deverá ser formada. Essa equipe de registro cuidará das sinalizações do evento: crachás para os participantes, indicação de lixeiras (se possível, com separação de lixo reciclável) e banheiros.

Pós-jornada e avaliação do projeto

Assim que a jornada terminar, você e sua turma deverão cuidar da limpeza e da reorganização do espaço. Depois disso, aproveitem o momento para conversar com os participantes sobre suas impressões a respeito da jornada. Ou ainda, poderão deixar um caderno na entrada para que as pessoas possam manifestar suas impressões.

Mural dos participantes

Escolham um mural da escola para que os participantes da jornada possam dar suas opiniões sobre o que acharam da experiência desse dia. Ao final, com seu professor e os colegas, leiam as respostas e conversem sobre as suas impressões a respeito do evento.

MODERNA

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

ETAPA 4

AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO

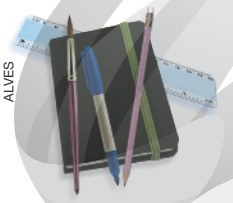
Avaliação coletiva do projeto e do grupo

- Como vocês avaliam o engajamento do grupo na pesquisa e no debate sobre a reforma trabalhista de 2017? Vocês puderam rever posicionamentos e refletir com base em outras opiniões?
- Quais os aspectos positivos e negativos da organização coletiva da feira de trocas?
- Qual a maior dificuldade encontrada pelo grupo para organizar a jornada? Como ela foi superada?
- Em relação ao trabalho em equipe, o grupo foi colaborativo? Todos os colegas assumiram responsabilidades? Caso tenha havido algum problema, como vocês acham que ele poderia ter sido evitado?

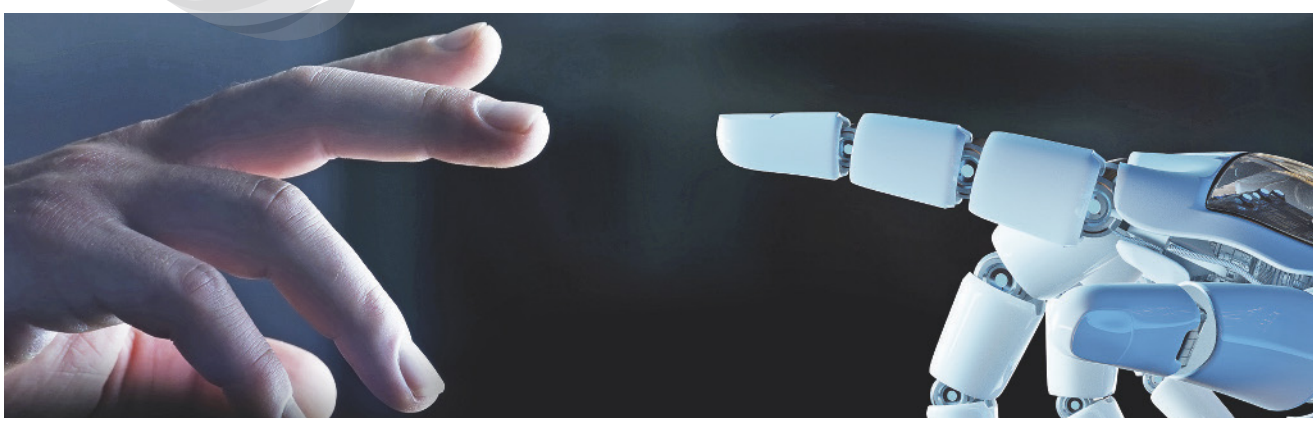
Autoavaliação

- Quais foram os momentos do projeto em que você mais se sentiu entusiasmado e satisfeito com o seu trabalho individual e os resultados dele? Por quê?
- Como foi a sua participação no debate da Etapa 1 do projeto?
- Você conhecia os produtores da sua região pesquisados na Etapa 2? Como foi conversar com eles?
- Como você avalia sua participação na gravação do *podcast*? Você encontrou dificuldades nessa atividade?
- Quais foram as suas contribuições para a organização da feira e da jornada?
- Como foi seu engajamento durante todo o projeto? Quais foram os elementos positivos e os negativos?
- O que você mais gostou de fazer? E o que não gostou? Por quê?
- Quais foram seus maiores aprendizados durante este projeto? Sua percepção em relação aos colegas e ao consumo mudou? Se sim, de que forma?

Não se esqueça de anotar em seu **Caderno de Projetos** suas reflexões sobre as avaliações coletiva e individual. Relembre o que não saiu como previsto e o que, na sua opinião, poderia ter sido feito para evitar determinadas situações. Esperamos que ao final deste projeto você e sua turma, além de terem refletido e conhecido produtores locais, tenham conseguido colocar em prática uma iniciativa que envolva a participação comunitária e que possa continuar existindo!



MILTON RODRIGUES ALVES



SDECORET/SHUTTERSTOCK

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

MODERNA

PROJETO 6

TEMA INTEGRADOR: STEAM (CIÊNCIA, TECNOLOGIA, ENGENHARIA, ARTE E MATEMÁTICA)

COMO TRANSFORMAR UM ESPAÇO EM UM LUGAR?

Como a arquitetura e o *design* influenciam no espaço público?

EDENA

Videotutorial

- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.

A Conferência das Nações Unidas sobre Moradia e Desenvolvimento Urbano Sustentável (Habitat III), ocorrida em 2016 no Equador, apontou um grande crescimento na população urbana mundial: em 1976, ela era de cerca de 1,6 bilhão de pessoas (38% da população mundial) e, em 2016, passou para aproximadamente 4 bilhões de pessoas (55%), com a perspectiva de ultrapassar os 5 bilhões (60%) em 2030, data-limite para o mundo atingir os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) estabelecidos pela ONU em 2015.

De acordo com os dados mundiais, portanto, a população urbana tende a crescer, e é preciso que isso ocorra garantindo o desenvolvimento sustentável do planeta. No Brasil, segundo o IBGE, 84% da população já vive em cidades e somente 16% em zonas rurais.

Na maioria dos casos, porém, o planejamento urbano é negligenciado. Há, por exemplo, cidades planejadas em função dos automóveis, com poucas calçadas, embora a maior parte dos habitantes ande a pé; ou seja, cidades em que o planejamento "esqueceu" a escala humana.

Assegurar que a cidade tenha uma vida para além das casas e dos prédios, ou seja, que a convivência de seus habitantes aconteça no espaço público e não fique restrita a espaços privados, deve ser a premissa de um projeto de urbanização e planejamento urbano que leve em consideração a escala humana.

Neste projeto, você e os colegas debaterão a importância da arquitetura, do urbanismo e do *design* na constituição dos espaços nos quais vivemos e as maneiras como os habitamos. Ao fim, vocês construirão um móvel baseado no conceito de *design* aberto, bastante utilizado pela lógica do DIY (do inglês *do it yourself*, ou "faça você mesmo"). Esses conceitos os ajudarão a projetar objetos para um espaço público de sua região.

RACHEL SHEIN

Ação do coletivo A Batata Precisa de Você no Largo da Batata, São Paulo, SP, 2014. As iniciativas do coletivo visam promover a ocupação regular desse espaço público por meio de atividades como oficinas, intervenções e apresentações musicais.

E EU NISSO TUDO?

1. Como sua cidade está organizada?
   Resposta pessoal.
2. Como o planejamento urbano impacta sua vida?
   Resposta pessoal. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.
3. De que maneiras você acha que sua região proporciona espaços públicos coletivos? Resposta pessoal.
4. Se você pudesse propor mudanças na cidade onde mora, quais seriam elas?
   Resposta pessoal. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

MODERNA

OBJETIVO DO PROJETO

Este projeto integra saberes da Arte, da Matemática, da arquitetura, do *design* e da construção. O objetivo é que você, com seus colegas e professores, adotem uma praça ou outro espaço público e criem objetos de mobiliário urbano para ela como parte de uma ação de revitalização.

JUSTIFICATIVA

Em uma época marcada por produção e consumo desenfreados e pela escassez de espaços coletivos de convívio, o desafio é usar os conhecimentos mobilizados neste projeto e promover mudanças no urbanismo de sua cidade como forma de intervir nela, resgatando a escala humana.

SITUAÇÃO-PROBLEMA

Você costuma passar algum tempo com seus colegas em lugares públicos? A proposta é que vocês adotem um espaço público, como uma praça, e façam a ativação dele, propondo novas formas de habitá-lo.

COORDENAÇÃO DO PROJETO

Os professores de Arte e Matemática liderarão este projeto, com o apoio do professor de Geografia para a discussão e o aprofundamento das questões sobre urbanização no Brasil. Poderão contar também com o acompanhamento do professor de Língua Inglesa.

TEMAS CONTEMPORÂNEOS TRANSVERSAIS

- Ciência e tecnologia
- Cidadania e civismo

CRONOGRAMA E ETAPAS

Etapa 1 PLACEMAKING: CONSTRUINDO LUGARES
2 semanas

Pesquisar iniciativas de transformação de espaços públicos.

Etapa 2 OBSERVAR PARA AGIR
3 semanas

Pesquisar e escolher uma praça ou outro local público para reativação urbana.

Etapa 3 MOBILIÁRIO URBANO E ATIVAÇÃO DE LUGARES
5 semanas

Construir mobiliário urbano a partir do reúso de madeiras descartadas.

Etapa 4 PRODUTO FINAL: REVITALIZAÇÃO DO ESPAÇO PÚBLICO
2 semanas

Realizar mutirão e instalação do mobiliário construído na Etapa 3.

Etapa 5 AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO

Realizar a avaliação coletiva do projeto e do grupo e autoavaliação.

COMPETÊNCIAS GERAIS

Professor, as competências específicas de Matemática e Ciências da Natureza deste projeto estão relacionadas no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

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.

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.

MODERNA

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

HABILIDADES DA BNCC

Competências específicas de Linguagens	Principais habilidades
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.	**(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.	**(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.
	(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.	**(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.
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.	**(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.

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

MODERNA

ETAPA 1

PLACEMAKING: CONSTRUINDO LUGARES

Como intervir e potencializar espaços públicos?

Cronograma: 2 semanas

A qualidade de vida em uma cidade está diretamente relacionada a como ela funciona, isto é, se há transporte público acessível, hospitais, escolas e, principalmente, se há espaços públicos que podem ser ocupados e utilizados pela população. Há locais que não têm mobiliário adequado, não facilitam o encontro entre as pessoas, enquanto outros tornam-se pontos de encontro, lugares de jogos e descanso.

O que faz com que alguns espaços públicos sejam atrativos para as pessoas e outros, ao contrário, fiquem abandonados? Perguntas como essa têm servido de argumento para orientar transformações marcantes em vários espaços públicos ao redor do mundo. O que essas intervenções têm em comum é tornar a cidade e os espaços mais vivos e mais convidativos para o convívio coletivo.

Fazer com que as cidades sejam lugares melhores para se viver tornou-se tão importante que fez surgir no mundo, atualmente, uma série de iniciativas. Uma

RODRIGO CAPOTE/WRI BRASIL

Vista da avenida central do bairro Cidade 2000, em Fortaleza, CE, 2017, antes de ser revitalizada. A finalidade do projeto de revitalização era requalificar ambientes para uso dos pedestres e para a comunidade do entorno.

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

MODERNA

delas é o ***placemaking***. Esse movimento foi criado com o objetivo de transformar as cidades em espaços de interação social, para que as pessoas possam sair mais de suas casas, interagir e usufruir do espaço coletivo.

A tradução livre de *placemaking* seria "fazendo lugares". Para entender esse movimento, é preciso distinguir **espaço** de **lugar**. Um espaço é considerado mais impessoal, enquanto um lugar desperta sentimentos de maior pertencimento em quem o frequenta e o utiliza. Portanto, a construção de lugares implica a comunidade, que precisa se sentir parte de um lugar para poder cuidar e usufruir dele.

O *placemaking* surgiu em meados de 1960, a partir de iniciativas de diferentes arquitetos de países distintos, interessados em discutir e propor ações que conectassem mais as pessoas e as cidades onde viviam. Como essa era uma época de intensa industrialização, com a popularização de automóveis e o surgimento de arranha-céus pelas cidades, esses arquitetos buscavam soluções para que as cidades fossem pensadas para as pessoas, não para os carros ou para os grandes edifícios.

Hoje em dia, o resgate da escala humana das cidades é uma preocupação global, aliada às questões de como torná-las mais sustentáveis, adaptáveis às mudanças climáticas, mais seguras e afetivas.

Apesar de nascer de conceitos e saberes de arquitetura e urbanismo, a ideia do *placemaking* é que seja uma forma de atuação para todos, especialmente a sociedade civil, que tem cada vez mais contribuído para a transformação dos espaços públicos.

***Placemaking*:** forma de planejamento e criação de espaços públicos cuja principal finalidade é tornar esses espaços lugares acessíveis à comunidade. Por isso, preocupa-se com a ativação de lugares já existentes e abandonados pelo poder público, transformando-os em praças, pontos de encontro, lugares de descanso, jogos etc.

RODRIGO CAPOTE/WRI BRASIL

Vista da mesma avenida central do bairro Cidade 2000, Fortaleza, CE, 2017, depois de implantado o projeto de revitalização. Hoje, o espaço é utilizado para atividades culturais, oficinas e lazer.

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

MODERNA

STEFANIE HOLZWARTH/CC BY-NC 2.0/FLICKR

Placemaking Week em Nairóbi, capital do Quênia, 2016: pessoas transformam a rua em um espaço alegre e convidativo.

Placemaking é:

Voltado para a comunidade
Função antes da forma
Adaptável
Inclusivo
Flexível
Culturalmente consciente
Constante transformação
Interdisciplinar
Guiado pelo contexto
Transformador
Inspirador
Colaborativo
Sociável

Fonte: <http://www.placemaking.org.br/home/o-que-e-placemaking/>. Acesso em: 9 dez. 2019.

ISSO PODE AJUDAR

Acesse os *links* a seguir e conheça algumas experiências e propostas simples e econômicas que podem ser inspiradoras para complementar a intervenção que você realizará no espaço escolhido.

WILSON, George. Iniciativa promove sistema informativo para linhas de ônibus em Juazeiro por meio de adesivos. *Badalo*, 2 jul. 2019. Disponível em: <https://badalo.com.br/featured/iniciativa-promove-sistema-informativo-para-linhas-de-onibus-em-juazeiro-por-meio-de-adesivos>. Acesso em: 30 out. 2019.

VIEGAS, Eme. Instalação artística feita com guarda-chuvas enche as ruas de cidade portuguesa durante o verão. *Hypeness*, s.d. Disponível em: <https://www.hypeness.com.br/2014/10/a-instalacao-artistica-feita-com-guarda-chuvas-que-enche-as-ruas-de-uma-cidade-portuguesa-durante-o-verao/>. Acesso em: 30 out. 2019.

ATIVIDADE PESQUISA E APRESENTAÇÃO *Coletiva*

Inspire-se! Mapeando ações transformadoras

Agora que você refletiu e aprendeu um pouco mais sobre planejamento urbano e a lógica do *placemaking*, que tal pesquisar diferentes iniciativas espalhadas pelo mundo?

Junte-se a três colegas e façam uma pesquisa envolvendo os conteúdos estudados ao longo desta etapa: escolham duas apropriações do espaço público em dois lugares diferentes, um no Brasil e outro em outro país. Descubram como a intervenção foi feita, em cada caso, como foi o planejamento, quem a fez e como ela é mantida.

Depois, você e seus colegas vão criar uma apresentação de imagens usando um aplicativo gratuito para celular ou mesmo de edição *on-line*.

A ideia é que vocês façam apresentações diferentes, com *templates* inéditos, fontes (estilos de letra) novas, animação de *slide*, trazendo muitas imagens dos lugares a fim de que toda a turma, ao final da atividade, tenha novas inspirações para criar um mutirão!

Não deixe de anotar no **Caderno de Projetos** suas descobertas e ideias para a intervenção do grupo.

MILTON RODRIGUES ALVES

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

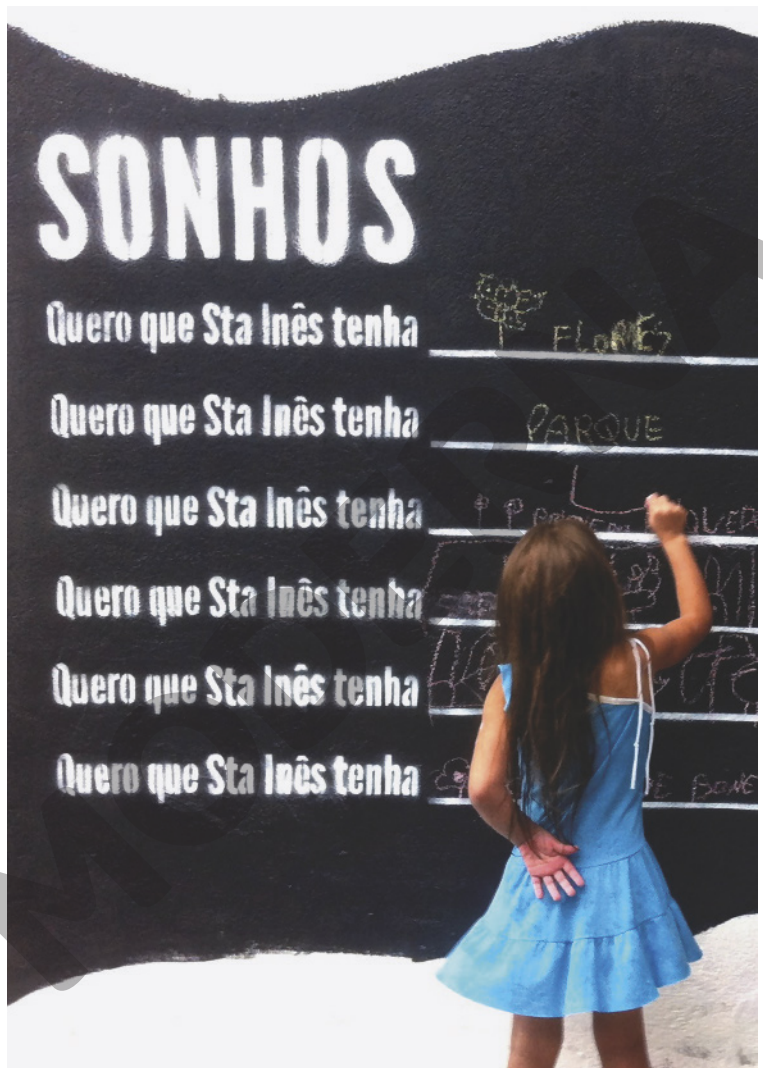
MODERNA

ETAPA 2

OBSERVAR PARA AGIR

Como transformar um espaço público em um lugar afetivo?

Cronograma:
3 semanas



BELA RUA

Intervenção do coletivo Bela Rua na comunidade de Santa Inês, São Paulo, SP, 2014. O objetivo da ação era entender o que as crianças desejam em um espaço público.

Espaço tem sido visto como uma distinção de lugar, como uma área sem significado (...). Quando seres humanos atribuem significado ao espaço, e de alguma maneira tornam-se conectados a ele (a atribuição de um nome é um exemplo), este espaço torna-se "lugar". Apesar desse dualismo dos conceitos de espaço e lugar estar presente na geografia desde a década de 70, ele tem sido confundido com a ideia de espaço social – ou o espaço produzido pela interação social – o qual em muitos aspectos tem o mesmo papel de "lugar".

CRESSWELL, Tim. *Place:* A Short Introduction. Oxford, UK: Wiley, 2004. Disponível em: <http://www.placemaking.org.br/home/placemaking-urbanismo-e-o-futuro-dos-espacos-publicos/>. Acesso em: 14 nov. 2019.

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

Transformar um espaço público em lugar afetivo é uma tarefa para várias mãos e pressupõe, para dar certo, o envolvimento da comunidade local. Por isso, é fundamental observar os usos que são feitos do espaço público e ouvir ideias e sugestões das pessoas que o utilizam. Uma ação de revitalização, ativação ou transformação de um espaço deve ser feita de baixo para cima, ou seja, da necessidade da comunidade até a legitimação de políticas públicas, e não o inverso.

Um espaço público que não atende às necessidades da população está fadado ao abandono, tornando-se, consequentemente, mais perigoso.

Assim, tendo em vista que ao final deste projeto você e sua turma vão organizar um mutirão de ativação de um espaço público da região onde vivem, é importante que vocês escolham cuidadosamente o local a ser transformado e ouçam a comunidade para traçar um plano de ação que leve em conta as necessidades dela. Caso contrário, é grande a possibilidade de o espaço continuar sem função.

A observação e a escuta, portanto, são fundamentais para o sucesso do projeto.

Há várias formas de ouvir as sugestões das pessoas que usam o espaço. A mais tradicional delas, bastante usada em estudos do meio, é a **entrevista**.

De acordo com as pesquisadoras Nídia Pontuschka e Eulina Lufti,

> [...] a entrevista é aplicada porque: a) considera-se o saber do outro, como forma de atualização de conhecimentos e possibilidade de criação de novos conhecimentos; b) contribui à compreensão de sua importância como metodologia em ciências humanas; c) concretiza-se, na análise de entrevistas a necessidade da interdisciplinaridade nas ciências humanas. Os depoimentos podem constituir fontes históricas importantes, entre os quais a fala registra o linguajar regional e local em seus diferentes aspectos: idade, situação socioeconômica e profissão de entrevistados. As falas são documentos para estudo das relações entre a oralidade e a escrita. É elemento básico no estudo das representações sociais. Na análise das entrevistas, nos detemos nas informações que o entrevistado tem sobre a história do lugar, nas relações entre o lugar e a vida presente dos habitantes e nas contribuições que esse lugar tem possibilitado para o aprofundamento do saber do entrevistado, levando-se em conta as relações entre os lugares vividos pelo entrevistado. As expressões orais do entrevistado são literalmente registradas pelo pesquisador. Na linguagem oral o entrevistado demonstra com maior clareza suas representações sociais: a consciência de seu lugar no mundo, seus sonhos, a noção de seu EU histórico-coletivo.
>
> PONTUSCHKA, Nídia; LUFTI, Eulina. Geografia e português no estudo do meio – metodologia interdisciplinar de ciências humanas: a entrevista. *In*: *GEOUSP* – Espaço e Tempo (Online), São Paulo, v. 18, n. 2, p. 386-402, 2014. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/geousp/article/view/82707/pdf_31>. Acesso em: 14 nov. 2019.

Compreendemos, então, a entrevista como uma importante ferramenta para coletar dados e identificar o que a população necessita e suas sugestões para um espaço.

MODERNA

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

ATIVIDADE PESQUISA DE CAMPO *Coletiva*

Ver e ouvir a comunidade

Primeiramente, você e sua turma, com a autorização da direção da escola, farão um passeio pelo bairro e pelo entorno da escola com o objetivo de observar os espaços públicos e suas utilizações. De volta à sala de aula, vão discutir suas impressões e decidir coletivamente qual será o espaço escolhido para o mutirão a ser realizado ao final do projeto.

Para que o mutirão de reativação e transformação do espaço público funcione, é fundamental traçar um plano de observação e escuta da comunidade local que usa aquele espaço. Os procedimentos a seguir têm como objetivo assegurar a você e sua turma uma escuta atenta das necessidades da comunidade local antes de traçarem seu plano para o mutirão.

1. Caminhada

Com seu professor e sua turma, façam uma caminhada pelo bairro, no entorno da escola. Levem o **Caderno de Projetos** para anotar suas observações:

a) Quais são os espaços públicos no entorno da escola?

b) Há praças nesse bairro?

c) Como esses espaços são ocupados?

MILTON RODRIGUES ALVES

Professor, ao lado sugerimos algumas perguntas disparadoras da caminhada de observação. A ideia é que você e a turma possam criar novas perguntas.

2. Eleição do espaço a ser transformado

Depois da caminhada pelo bairro, decidam em qual espaço será feito o mutirão. Caso haja mais de uma sugestão, poderão criar um sistema de votação no qual diferentes estudantes sejam representantes de uma das sugestões e argumentem por que aquele seria o espaço público ideal para o projeto de mutirão da turma.

3. Criação do roteiro de entrevista

Com o espaço escolhido, será preciso ouvir atentamente as pessoas que o utilizam ou transitam por ele. Com sua turma, elaborem as perguntas que devem ser feitas para mapear os usos, os problemas e as sugestões que a comunidade tem para o espaço. Anotem as perguntas no **Caderno de Projetos** e registrem nele também as respostas dos entrevistados.

4. Entrevista

Nesta etapa, você, sua turma e o professor de Arte devem ir a campo novamente munidos do **Caderno de Projetos** para entrevistar as pessoas que passam por e/ou frequentam aquele espaço. Lembrem-se de abordar gentilmente as pessoas que serão entrevistadas, identificando-se e fornecendo informações sobre o projeto.

5. Análise dos dados

De volta à sala de aula, você e seus colegas, com o auxílio do professor, vão tabular e analisar os dados coletados. Vocês podem utilizar estas questões para guiá-los:

a) Quais os usos que as pessoas fazem do espaço?

b) Quais problemas existem nele?

c) Nos dados coletados, quais foram as sugestões mais frequentes?

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

MODERNA

ETAPA 3

MOBILIÁRIO URBANO E ATIVAÇÃO DE LUGARES

Como a arquitetura e o *design* se relacionam com a vida cotidiana?

Cronograma:
5 semanas

JUCA MARTINS/OLHAR IMAGEM

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

Centro Aberto do Largo São Francisco, projeto de ocupação urbana promovido pela Prefeitura de São Paulo, SP, em 2014.

E EU NISSO TUDO?

1. Você já ouviu a expressão "mobiliário urbano"? Pesquise o que ela significa.
2. Há móveis nos espaços públicos da região onde você vive? Quais?
3. Há bancos nos pontos de ônibus ou nas praças de sua cidade?
4. Há parques nessa região? Se sim, repare no mobiliário que existe nesses espaços. Como são? Estão em bom estado?

Respostas pessoais. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

RIVALDO GOMES/FOLHAPRESS

TIAGO CALDAS/FOTOARENA

Estruturas contrastantes mostram a influência das políticas públicas na ocupação dos espaços das cidades. Acima, paralelepípedos dispostos de modo a impedir a ocupação do espaço público (São Paulo, SP, 2014); ao lado, um *parklet*, mobiliário que convida à ocupação de calçadas como áreas de descanso e convívio (Salvador, BA, 2019).

Infelizmente, a ausência ou a precariedade de mobiliário urbano são uma realidade em muitos dos municípios brasileiros. Os investimentos (ou não) na infraestrutura de espaços públicos caracterizam um tipo de posicionamento político dos governantes. A inexistência desses espaços, ou o gradeamento de praças e a retirada de marquises, entre outras ações, têm, em muitos casos, a finalidade de manter longe deles a população em situação de rua.

Sem móveis, os espaços públicos ficam inóspitos, vazios e estéreis, o que, por um lado, reduz a necessidade de vigilância, mas, por outro, tira o potencial de tornar possível a convivência.

Mobiliários em espaços públicos possibilitam às pessoas sentar-se e conversar, ler, jogar etc. Assim, ao contrário da lógica do espaço público árido, obtém-se um lugar com maior presença e circulação de pessoas, pois com pertencimento também os usuários passam a zelar pelo lugar.

A produção de mobiliário temporário é uma maneira excelente e econômica de ativar um espaço árido. Planejando de modo sustentável, com a reciclagem de madeiras, como caixotes de feira, paletes, madeirite de construção etc., é possível criar móveis urbanos funcionais e de baixo custo.

Nesta etapa, você aprenderá a fazer o **protótipo** de um móvel e, no dia do mutirão de revitalização, você e sua turma poderão organizar, com a comunidade, uma oficina de criação desse mobiliário.

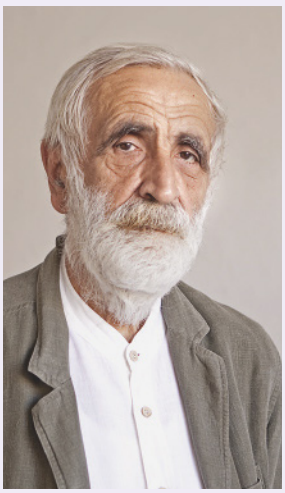
Essa oficina no mutirão, além de auxiliá-los na produção do mobiliário, será um incentivo à participação e ao envolvimento da comunidade no projeto. Mesmo as pessoas que não atuarem diretamente na construção do mobiliário poderão ficar curiosas e interessadas com as peças criadas e, aos poucos, passar a notar que um espaço antes vazio possui potencial para ser ocupado e preservado.

Protótipo: produto fabricado unitariamente, de acordo com um projeto, para servir como teste antes da produção em larga escala.

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

MODELO

Enzo Mari: o *design* como utopia



LEONARDO CENDAMO/GETTY IMAGES

Enzo Mari (1932-), arquiteto e *designer*. Fotografia de 2010.

O arquiteto e *designer* Enzo Mari (1932-) é reconhecido mundialmente como um dos nomes mais expressivos do *design* italiano. Seu trabalho também incluiu produções na área de mobiliário urbano, como a renovação da Piazza del Duomo – Praça da Catedral –, em Milão, na Itália. Na educação, atuou em conferências na Itália e no exterior, incluindo cursos ministrados no Instituto de História da Arte da Universidade de Parma e na Faculdade de Arquitetura e Politécnica de Milão.

Em 1974, Mari escreveu o livro *Autoprogettazione?*, com diversos projetos simples de executar, a fim de que tudo se tornasse mais acessível, em uma metodologia que chamou de "desenho próprio", com base na qual as pessoas pudessem criar suas ideias e projetos de *design*. Esse livro tornou-se um marco no *design* contemporâneo, contrapondo-se ao formalismo e à elitização dos objetos em voga até então.

FELIX ZAHN/PICTURE-ALLIANCE/ DPA/ AP PHOTO/GLOW IMAGES

Workshop realizado em 2014 em uma empresa-modelo localizada em Berlim, Alemanha. Essa empresa ajuda refugiados a construir seu próprio futuro profissional. Nela, eles têm a oportunidade de aprender a produzir alguns dos móveis projetados pelo *designer* italiano Enzo Mari (imagem acima, Roma, Itália, 2010).

O princípio que une o pensamento de que podemos nós mesmos construir objetos em vez de comprá-los parte da lógica do DIY, que tem se difundido por meio de vídeos e tutoriais, na última década. A ideia é propor uma nova postura diante do consumo desenfreado em nossa cultura, na qual objetos, eletrônicos, roupas e móveis são projetados para durar cada vez menos e, com isso, nossas habilidades de projeção e construção são desestimuladas.

E EU NISSO TUDO?

- Você já pensou que praticamente todas as coisas que nos rodeiam foram projetadas, ou melhor, desenhadas por alguém?
- De que forma você acha que o *design* está presente em sua vida e como ele pode melhorar a qualidade de vida das pessoas?

Respostas pessoais. Ver comentários no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

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

Pensando nisso, vários coletivos ao redor do mundo têm planejado ocupações de espaços públicos que levam em consideração o afeto e o contato entre as pessoas. O mobiliário é uma peça fundamental para auxiliar nesse processo. Há iniciativas de ativação de espaços públicos das mais diversas naturezas.

ISSO PODE AJUDAR

Dê uma olhada no movimento Pessoas Fazem Parques (People Make Parks) acessando o *link* a seguir: <http://peoplemakeparks.org/tools/>. Acesso em: 30 out. 2019.

Veja mais informações que serão úteis em seu projeto de revitalização acessando o *link* a seguir: <http://www.placemaking.org.br/home/11-principios-para-criar-espacos-publicos/>. Acesso em: 30 out. 2019.

Cidades felizes

O artigo a seguir, do jornal britânico *The Guardian*, trata da relação entre *design* urbano e qualidade de vida.

Leia um trecho e discuta as questões com seus colegas.

Peça aos estudantes que se apoiem nas palavras transparentes (cognatos) e no vocabulário já conhecido para auxiliá-los na compreensão do artigo. Esclareça que não é necessário conhecer todas as palavras para compreender o texto e atingir os objetivos propostos pelas atividades.

The secrets of the world's happiest cities

What makes a city a great place to live – your **commute**, *property prices or good conversation?*

Check out theguardian.com/cities: a new website devoted to the future of cities all over the world

[...]

Is urban design really powerful enough to make or break happiness? The question deserves consideration, because the happy city message is taking root around the world. [...]

If one was to judge by sheer **wealth**, the last half-century should have been an ecstatically happy time for people in the US and other rich nations such as Canada, Japan and Great Britain. And yet the boom decades of the late 20th century were not accompanied by a boom in wellbeing. The British got richer by more than 40% between 1993 and 2012, but the rate of psychiatric disorders and neuroses grew.

Just before the crash of 2008, a team of Italian economists, led by Stefano Bartolini, tried to account for that seemingly inexplicable gap between rising income and **flatlining** happiness in the US. The Italians tried removing various components of economic and social data from their models, and found that the only factor powerful enough to hold down people's self-reported happiness in the face of all that wealth was the country's declining social capital: the social networks and interactions that keep us connected with others. It was even more corrosive than the income gap between rich and poor.

As much as we complain about other people, there is nothing worse for mental health than a social desert. The more connected we are to family and community, the less likely we are to experience heart attacks, strokes, cancer and depression. Connected people sleep better at night. They live longer. They consistently report being happier. [...]

A couple of University of Zurich economists, Bruno Frey and Alois Stutzer, compared German commuters' estimation of the time it took them to get to work with their answers to the standard wellbeing question, "How satisfied are you with your life, all things considered?".

***Commute*:** trajeto diário para o trabalho.

***Wealth*:** riqueza.

***Flatlining*:** decrescente.

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

MODERNA

Their finding was seemingly straightforward: the longer the drive, the less happy people were. [...] Stutzer and Frey found that a person with a one-hour commute has to earn 40% more money to be as satisfied with life as someone who walks to the office. On the other hand, for a single person, exchanging a long commute for a short walk to work has the same effect on happiness as finding a new love. [...]

Driving in traffic is **harrowing** for both brain and body. The blood of people who drive in cities is a stew of stress hormones. The worse the traffic, the more your system is flooded with adrenaline and cortisol, the fight-or-flight juices that, in the short-term, get your heart pumping faster, dilate your air passages and help sharpen your alertness, but in the long-term can make you ill. Researchers for Hewlett-Packard convinced volunteers in England to wear electrode caps during their commutes and found that whether they were driving or taking the train, peak-hour travellers suffered worse stress than fighter pilots or riot police facing mobs of angry protesters.

But one group of commuters report enjoying themselves. These are people who travel **under their own steam** [...] They walk. They run. They ride bicycles.

Why would travelling more slowly and using more effort offer more satisfaction than driving? Part of the answer exists in basic human physiology. We were born to move. Immobility is to the human body what **rust** is to the classic car. Stop moving long enough, and your muscles will atrophy. Bones will weaken. Blood will clot. You will find it harder to concentrate and solve problems. Immobility is not merely a state closer to death: it **hastens** it. [...]

Harrowing: perturbador.

Under one's own steam: por sua própria conta.

Rust: enferrujar.

Hasten: acelerar.

Available at: <https://www.theguardian.com/society/2013/nov/01/secrets-worlds-happiest-cities-commute-property-prices>. Accessed on: Nov. 6, 2019. Suppressions for pedagogical purposes marked with [...].

JOSE GOMEZ/REUTERS/FOTOARENA

Colombian students ride their bicycles during "No car day" in Bogota, 2003. The day-long ban on all private car traffic on the city's streets forces residents to use public transportation or bicycles to get to and from work.

E EU NISSO TUDO?

1. O artigo menciona algumas pesquisas sobre qualidade de vida nas cidades e suas descobertas. De acordo com essas pesquisas, quais os principais fatores de insatisfação nos centros urbanos?
2. Entre as pesquisas mencionadas, qual delas indica uma relação direta entre interação social e bem-estar?
3. De que maneira o projeto que estamos desenvolvendo relaciona-se com as descobertas dessas pesquisas?

1. Segundo as pesquisas, fatores como o tempo gasto no transporte para o trabalho (*commuting*), a imobilidade causada pelo trânsito e a falta de interação social contribuem para a insatisfação pessoal e a deterioração da saúde mental.
2. A pesquisa do time de economistas italianos, liderada por Stefano Bartolini.
3. Possibilidade de resposta: os espaços de convivência estão diretamente relacionados ao bem-estar que a interação social proporciona. Quanto mais conectados estamos à família e à comunidade, menos propensos estamos a problemas de saúde, como infartos, AVCs, câncer e depressão.

AMOSTRA DIDÁTICA

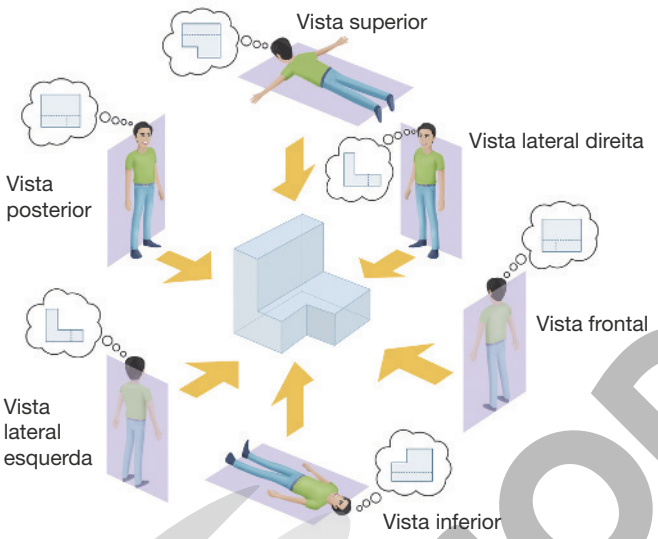
Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Projetar e construir: desenho projetivo

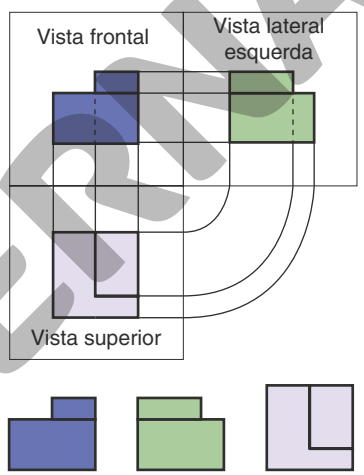
Esta proposta poderá ser conduzida pelo professor de Matemática. Para construir o mobiliário indicado, o estudante precisará compreender algumas noções de visualização e representação de vistas ortográficas próprias da Geometria descritiva, além dos conhecimentos trabalhados sobre razão e escala.

O desenho técnico, ou seja, aquele feito para representar ou interpretar um projeto de arquitetura, *design* ou engenharia, está presente em nossa vida de várias maneiras, como nos manuais de montagem de objetos e móveis. Para entender sobre construção de mobiliário urbano, você precisará compreender como ler um projeto desse tipo. Observe os exemplos nas imagens dessa e da próxima página.

O desenho técnico inclui o desenho projetivo e o estudo das vistas ortográficas. As indústrias costumam utilizar os desenhos projetivos em seus planos para a fabricação de maquinário, de edificações, de sistemas de tubulação e também no desenvolvimento de produtos.



Representação das vistas de um objeto de acordo com a localização do observador.

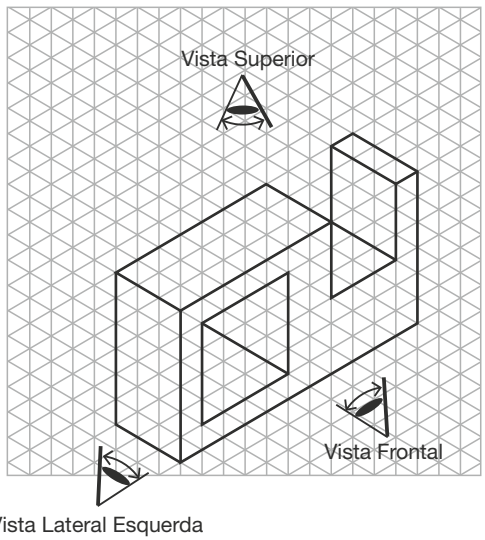


Representação de vista frontal, vista lateral esquerda e vista superior de um mesmo objeto.

Nas figuras, estão representadas as três principais vistas ortográficas:

- **vista frontal**: projeção vertical em que se representa a face anterior do objeto;
- **vista superior**: projeção horizontal em que se representa a face superior do objeto;
- **vista lateral esquerda:** projeção no plano de perfil em que se representa a face lateral do objeto. Para representar essa vista, o sentido de observação é da esquerda para a direita.

Para representar as vistas de um objeto, deve-se sempre manter a mesma distância para a observação e traçar linhas auxiliares no desenho para que as projeções estejam alinhadas corretamente. Depois de identificar as vistas, as linhas auxiliares e de interseção dos planos de projeção são apagadas.

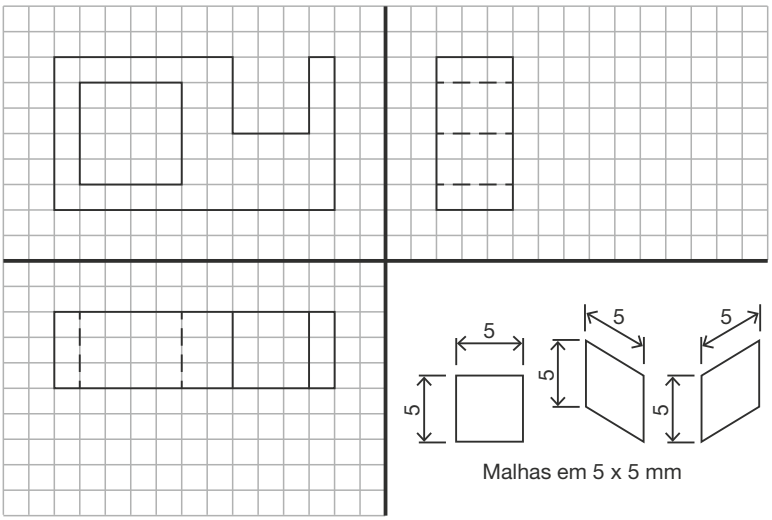


Representação de vistas do observador. Fonte: GOMES, Adriano P. *Desenho técnico*. Ouro Preto: IFMG, 2012. p. 113. Disponível em: <https://www.ifmg.edu.br/ceadop3/apostilas/desenho-tecnico>. Acesso em: 30 out. 2019.

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

MODERNA

ILUSTRAÇÕES: CLAUDIO RIPINSKAS



Representação de vistas ortográficas do objeto. Fonte: GOMES, Adriano P. *Desenho técnico*. Ouro Preto: IFMG, 2012. p. 114. Disponível em: <https://www.ifmg.edu.br/ceadop3/apostilas/desenho-tecnico>. Acesso em: 30 out. 2019.

Agora, com algumas noções do funcionamento das vistas ortográficas, vamos analisar o projeto da cadeira Sedia, de Enzo Mari?

A cadeira Sedia é composta de 13 peças de madeira, denominadas, nos desenhos, de **A** (2 peças), **B** (3), **C** (2), **D** (2) e **E** (4).

As peças mais largas (**A**, **B** e **C**) formam o assento e o encosto; as mais estreitas (**D** e **E**), os pés e o suporte do encosto.

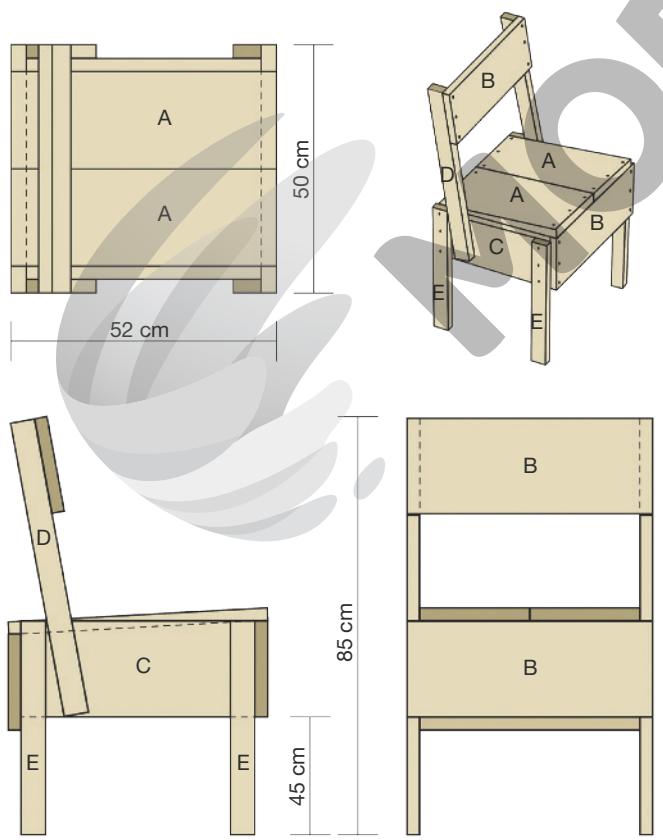


	Tabela de medidas (em cm)		
	Seção	Espessura	Quantidade
A	20 x 2,5	52	2
B	20 x 2,5	50	3
C	20 x 2,5	47	2
D	5 x 2,5	61	2
E	5 x 2,5	44	4

Planta da cadeira Sedia, de Enzo Mari, e tabela de medidas.
Elaborado com base em dados obtidos em: MARI, Enzo. *Autoprogettazione*? Mantova: Edizioni Corraini, 2002. p. 52.

ILUSTRAÇÕES: CLAUDIO RIPINSKAS

MODERNA

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

ATIVIDADE MARCENARIA Individual e coletiva

Protótipo da cadeira Sedia

© JONATHAN MONK

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

Mari Thirteen (2011), do artista alemão Jonathan Monk. Trata-se de miniaturas inspiradas na cadeira *Sedia 1*, projetada por Enzo Mari.

MODELO

Fazendo o protótipo

Primeiramente, você vai construir um protótipo, ou seja, uma espécie de maquete da sua cadeira.

Materiais: papel de alta gramatura (papelão, papel-cartão ou papel paraná); lápis HB (grafite); régua; borracha; tesoura e/ou estilete; cola e/ou fita adesiva.

Como fazer: você vai interpretar o projeto da cadeira, apresentado na página 166, e transpor as medidas nele descritas para o papel. Assim que tiver traçado todas as peças, recorte-as e cole-as. Se tiver feito as medidas e colado as peças corretamente, ao final do trabalho você terá miniaturas como as da imagem acima.

Feitas as miniaturas e individualmente entendidas as dificuldades do processo, você e sua turma estarão prontos para a confecção da cadeira.

Organize-se com os colegas em grupos de quatro integrantes. A primeira providência será encontrar matéria-prima para a construção desse móvel.

Construção da cadeira Sedia

E EU NISSO TUDO?

1. Você já tentou montar sozinho um objeto ou móvel seguindo um manual de instruções? Se sim, quais foram suas maiores dificuldades? Você precisou de ajuda? Resposta pessoal.
2. Você ou alguém do seu entorno constrói objetos ou móveis? Já viu alguém construir um? Se sim, que detalhes você pode comentar com a turma?
Resposta pessoal. Ver comentário no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

Materiais: madeira (qualquer uma disponível na redondeza, como retalhos de marcenarias, madeirite de construção, palete, caibro, caxeta etc.); lápis e régua; serrote, serra circular ou tico-tico (para manusear esses materiais tenha a autorização e o acompanhamento do professor); parafusadeira; broca de aço nº 4; parafusos 4,5 × 7; pregos; martelo; cola branca.

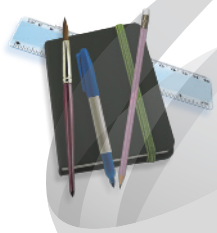
Como fazer: o processo de montagem será semelhante ao que vocês seguiram ao fazer o protótipo. Desenhem as medidas na madeira que utilizarão e, em seguida, usem um serrote ou uma das opções de serra para cortar as peças.

Usar parafusos é sempre uma opção mais segura e duradoura, porém, caso não tenham utilizado madeiras muito grossas e não houver uma parafusadeira disponível, eles podem ser substituídos por pregos (13 × 18 ou 13 × 21). Lembrem-se de passar cola ao juntar as partes.

Ao final do processo, vocês terão alguns exemplares de cadeiras e estarão aptos a oferecer uma oficina de marcenaria no mutirão proposto na etapa final deste projeto.

Caso você e sua turma se interessem, há inúmeras outras possibilidades de criação de mobiliário disponíveis na internet e vocês podem propor outras opções!

Lembre-se de anotar no seu **Caderno de Projetos** as etapas do processo, bem como suas reflexões e desenhos de novos projetos!



MILTON RODRIGUES ALVES

ISSO PODE AJUDAR

Se tiver interesse em aprender a fazer também bancos de paletes de madeira, acesse o tutorial a seguir e mãos à obra!

STRAESSLE, Michael. Como fazer bancos de paletes de madeira. *eHow Brasil*, 21 nov. 2017. Disponível em: <https://www.ehow.com.br/bancos-paletes-madeira-como_68914/>. Acesso em: 30 out. 2019.

Teste

É importante que os professores de Arte e de Matemática auxiliem os estudantes na montagem do protótipo e das cadeiras mostrando o procedimento correto de uso do martelo e dos pregos, a fim de que não ocorram acidentes. É possível, também, pedir o auxílio de um marceneiro ou do zelador da escola.

Materiais necessários

- Pregos
- Martelo
- Pedaços de madeira já cortados em tamanhos variados
- Tábua para apoio

Primeiro, vamos praticar um pouco em pequenos pedaços de madeira. Fixe alguns pregos neles com golpes leves de martelo. Lembre-se de sempre segurar o martelo na extremidade do cabo e de usar uma tábua de apoio embaixo do que está sendo pregado.

Se tiver dificuldades peça ajuda ao professor ou a um colega.

Dica: se houver um nó na madeira, não posicione o prego sobre ele, pois ali a madeira é mais dura e o prego pode dobrar.

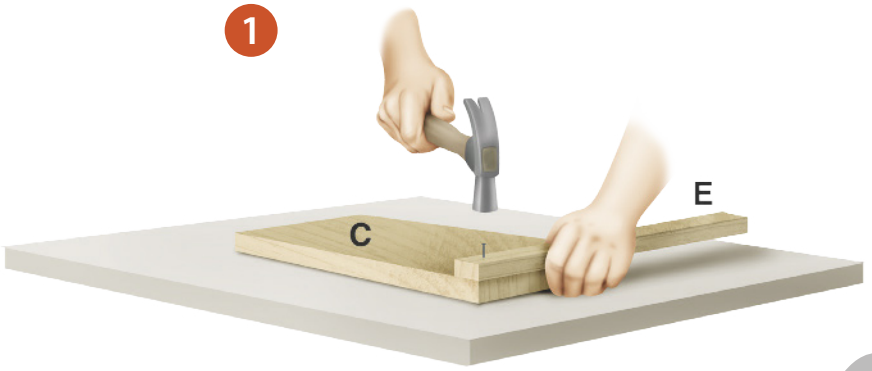
MODERNA

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

Primeiro passo: pregando os pés

O primeiro passo (imagens 1 e 2) é pregar duas peças **E**, perpendicularmente, em cada peça **C**, para montar os lados da base da cadeira. Cuide para que elas estejam retas e utilize três pregos para prender cada uma das peças **E** à peça **C**: fixe um no canto superior, outro na parte inferior e o terceiro no centro da intersecção entre as peças.

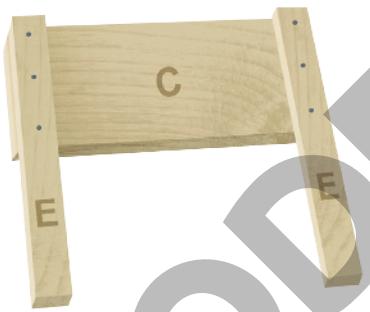
1



CUIDE DA SEGURANÇA

Tenha cuidado ao manusear ferramentas cortantes e perfurantes.

2



Segundo passo: pregando o suporte

É hora de pregar o suporte do encosto, ou seja, as duas peças **D**. Cada uma deve ser colocada em cada lado da base construída no passo anterior. Elas, no entanto, não devem ser perpendiculares, mas ter uma leve inclinação, conforme a imagem 3, abaixo.

3

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

MODERNA

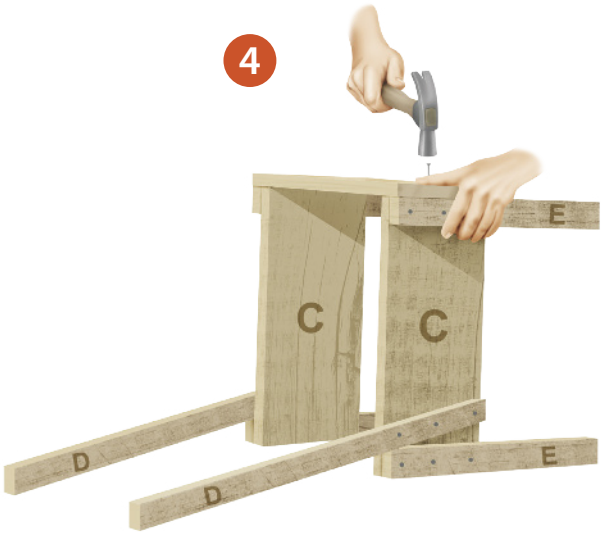
ILUSTRAÇÕES: CLAUDIO RIPINSKAS

Terceiro passo: juntando os lados

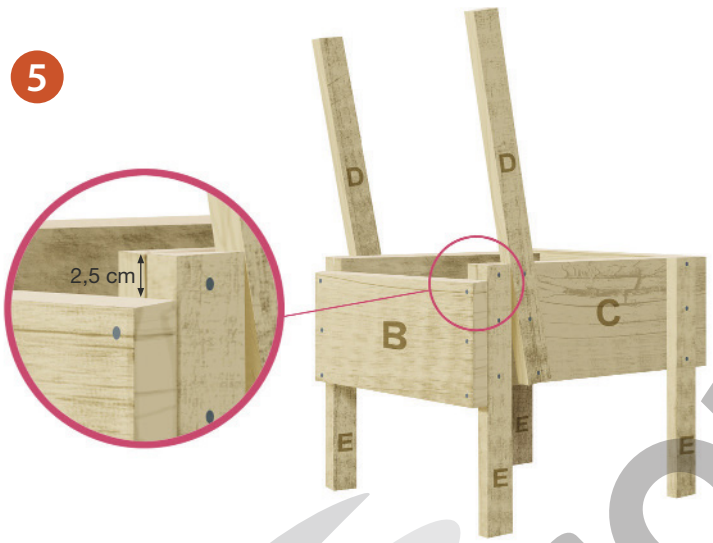
Agora é a vez de fixar as três peças **B**, que são a parte da frente e de trás do assento e o encosto da cadeira.

Pregue primeiro a parte da frente (imagem 4), com o cuidado de deixar ambos os lados nivelados. A peça da parte de trás deve ser fixada 2,5 cm abaixo do assento da cadeira, conforme mostra a imagem 5. Depois, pregue o encosto (imagem 6).

4



5



6

Quarto passo: concluindo a cadeira

Finalmente, pegue as duas peças **A** restantes, relativas ao assento, e coloque-as cuidadosamente no lugar correto; depois pregue-as (imagem 7). Elas devem ficar levemente inclinadas.

Pronto, sua cadeira Sedia está terminada e já pode ser usada!

7

CUIDE DA SEGURANÇA

Tenha cuidado ao manusear ferramentas cortantes e perfurantes.

MODERNA

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

ILUSTRAÇÕES: CLAUDIO RIPINSKAS

ETAPA 4

PRODUTO FINAL: REVITALIZAÇÃO DO ESPAÇO PÚBLICO

Cronograma: 2 semanas

Como transformar um espaço?

Agora que vocês pesquisaram diversas maneiras de intervir no espaço público, que tal colocar a mão na massa?

Nesta etapa, vocês vão organizar e realizar um **mutirão**, com o objetivo de revitalizar um espaço público próximo à escola, utilizando o mobiliário construído e outros objetos feitos com materiais reciclados, bem como realizar intervenções artísticas.

Além dos mobiliários, a turma pode organizar atividades culturais que mantenham o espaço vivo, como oficinas, apresentações de música, dança, teatro etc. O propósito da revitalização tem a finalidade não só de mudar a estética do local, mas de torná-lo vivo e útil à comunidade.

Mutirão: do tupi-guarani *motirõ*, "reunião de pessoas para a colheita ou construção". Hoje, essa palavra é usada para definir uma mobilização de pessoas que realizam trabalhos voluntários em benefício de uma comunidade.

FÁBIO MOTTA/ESTADÃO CONTEÚDO

Sitiê, parque ecológico comunitário criado no alto do Morro do Vidigal, Rio de Janeiro, RJ, 2014. A iniciativa de criar o espaço foi de um grupo de moradores, que, durante cinco anos, sem nenhum apoio do poder público, removeu 16 toneladas de lixo, acumuladas por três décadas. Nos 8 000 m² de área recuperados, foi criado um parque para a comunidade, com horta, barreira de contenção para a água das chuvas e escadas construídas com pneus reciclados.

Ativando sonhos: um lugar para se cuidar

Como vimos ao longo do projeto, não basta ter uma ideia de revitalização, é preciso saber como a comunidade pensa o lugar, o que deseja dele. Depois das pesquisas sobre *placemaking* e do extenso mapeamento do espaço público que vão ativar, além da construção de mobiliário urbano para o espaço, é chegada a hora de planejar o mutirão.

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

Para manter tudo organizado, reúna-se com a turma e procurem responder às questões a seguir, que servirão como guia durante todo o projeto:

a) **O que é o projeto?** Decidam quais intervenções vocês vão fazer com base nos dados coletados nas entrevistas das pessoas da comunidade.

b) **Por que é importante realizá-lo?** Justifiquem a realização do mutirão. Por que vocês escolheram fazer as intervenções nesse espaço? Por que escolheram esses materiais? Quais benefícios vocês querem trazer para a comunidade?

c) **Como será realizado?** Dividam os afazeres em grupos e pensem em maneiras de conseguir voluntários.

d) **Quanto custa?** Façam um mapeamento de todos os gastos (transporte, produção, alimentação, materiais técnicos etc.). Para arcar com as despesas, procurem fazer parcerias com comerciantes da região. Mantenham tudo organizado, fazendo uma planilha que relacione os materiais, suas quantidades e os custos. Se for preciso, façam uma "vaquinha" que pode ser de porta em porta ou virtual, apresentando o projeto de vocês.

e) **Quando será feito?** Façam um levantamento das melhores datas para a realização do mutirão.

f) **Como mantê-lo?** Após a realização das intervenções, é necessário que a comunidade continue cuidando do espaço.

Idealização e preparação do mutirão

O mutirão vai demandar muita organização e trabalho e é importante que a direção de sua escola possa ajudar a informar à comunidade escolar e às pessoas que moram no bairro sobre a atividade, buscando apoio e auxiliando na aquisição dos materiais. A seguir, veja um passo a passo que pode servir como modelo para o projeto:

Definir as intervenções

Ver comentários sobre a organização do trabalho no Manual do Professor, **Orientações específicas**.

Ao longo dos projetos, você e sua turma produziram diversos objetos e discutiram várias formas de intervenção no espaço.

Listar os materiais

Definidas as intervenções, calculem os materiais que vocês vão utilizar e os custos deles.

- Será necessário adquirir algum material ou será possível trabalhar apenas com materiais reciclados?

Neste momento, vocês devem prever a necessidade ou não de buscar apoio financeiro, estabelecendo parcerias com comerciantes, instituições e organizações da região. É importante que, no dia do mutirão, vocês disponham de alguns materiais sobressalentes, como pregos, buchas e parafusos, no caso da oficina de mobiliário, por exemplo, caso ocorra algum contratempo. Assim, não correrão o risco de interromper o trabalho por falta de materiais.

Buscar apoio e definir a data

Nesta etapa, vocês devem buscar apoio na comunidade. A direção da escola pode entrar em contato com a comunidade escolar e ajudar a fazer uma propaganda do mutirão aos moradores do entorno.

MODERNA

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

A turma pode imprimir *flyers* (folhetos) e distribuí-los nas residências, por exemplo.

- Quanto tempo será necessário para que todo o espaço seja revitalizado?
- Quando a comunidade poderá participar do mutirão?

Fazer uma lista de verificação (*checklist*)

Para garantir que todos tenham os materiais necessários, façam uma lista de quais serão usados em cada intervenção.

No caso da oficina de mobiliário, vejam se há pedaços de madeira suficientes no tamanho correto, por exemplo. Quantos parafusos, pregos e martelos serão necessários? Quantas furadeiras vocês possuem e onde vão conseguir energia elétrica para ligá-las? Pensem em todas as possibilidades de erro e previnam-se.

Além disso, é recomendável que observem a previsão meteorológica do dia do mutirão, caso ele seja feito em um local aberto. Assim, poderão remarcar a data e avisar antecipadamente todos os voluntários.

Organizar os grupos

Deixem previamente estipuladas as tarefas. Lembrem-se de que será necessário dividir em grupos as pessoas da comunidade que se propuseram a ajudar. Ter uma ideia prévia de quantas pessoas vão participar de cada processo ajudará na organização. Além disso, é importante saber quais são as capacidades e habilidades dos colaboradores da comunidade: há alguém com conhecimentos de marcenaria ou algum artista plástico, por exemplo? Como eles podem ajudar?

Realizar o mutirão

No dia do mutirão, encontrem-se no local e horário combinados. Para evitar qualquer problema, cheguem antes dos voluntários e revejam o *checklist*. Assim, caso falte algo, vocês poderão se organizar para um grupo providenciar o material necessário.

Com os grupos estipulados e as tarefas e responsabilidades definidas, cuidem para que o trabalho seja igualmente distribuído, levando em conta as capacidades individuais dos participantes. Definam quem vai se responsabilizar pelos contratempos, para evitar discussões desnecessárias e otimizar o tempo.

Pós-mutirão

Após a construção dos objetos e móveis, distribuam-nos no espaço de acordo com o planejamento inicial. Em seguida, guardem as ferramentas utilizadas e cuidem da limpeza do local.

Conversem com as pessoas da comunidade e peçam a elas que façam comentários sobre o resultado do mutirão. Mantenham um canal aberto de comunicação com a comunidade, criando, por exemplo, um endereço de *e-mail* ou um fórum de discussão na internet para que as pessoas entrem em contato e enviem outras ideias e sugestões.

Lembrem-se de que o foco do projeto é tornar o espaço um ponto de encontro para atividades variadas para a comunidade. Para isso, criem uma agenda pública (há *sites* com essa função) para que todos possam marcar atividades culturais, como oficinas, *shows* e apresentações.

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

MODERNA

ETAPA 5

AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO

Avaliação coletiva do projeto e do grupo

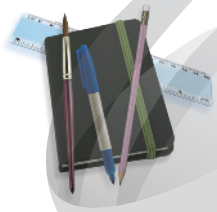
Depois de realizadas todas as atividades previstas, reúnam-se para fazer uma avaliação coletiva do projeto.

- Como foi a organização do mutirão? Houve algum contratempo? Qual? O que vocês poderiam ter feito para evitá-lo?
- Como foi a participação dos voluntários? Vocês conseguiram guiá-los adequadamente durante o processo?
- Como foi trabalhar em equipe? Quais os aspectos positivos e negativos do trabalho coletivo?
- O resultado final saiu como planejado ou adaptações foram necessárias?
- De modo geral, como foi a participação da comunidade e o que acharam do projeto?

Autoavaliação

- Quais foram os momentos do projeto em que você mais se sentiu entusiasmado e satisfeito com o trabalho em grupo e seus resultados? Por quê?
- Como foi seu trabalho durante todo o processo? Quais foram os elementos positivos e negativos?
- O que você mais gostou de fazer? E o que não gostou? Por quê?
- Quais foram seus maiores aprendizados? Sua percepção e sua relação com o espaço público mudaram após a realização deste projeto? De que maneira?

Anote no **Caderno de Projetos** todas as informações e ideias que você considera importantes para a realização de um mutirão. Anote também o que não ocorreu conforme o previsto e o que poderia ter sido feito para corrigir possíveis falhas e erros. Assim, você poderá utilizar essas anotações caso participe de outro mutirão no futuro.



MILTON RODRIGUES ALVES

RACHEL SHEIN

Ação do coletivo A Batata Precisa de Você, 2014 (detalhe).

MODERNA

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

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A BATATA Precisa de Você. Ocupe o Largo da Batata: como fazer ocupações regulares no espaço público. Disponível em: <http://largodabatata.com.br/wp-content/uploads/2015/07/publicacaoFINALagosto2015.pdf>. Acesso em: 29 out. 2019.

- O documento reúne linhas de ação para ocupações em espaços públicos, como a formação para a produção artístico-cultural, a comunicação, o desenvolvimento e a ocupação do espaço público pela população.

ALANDETE, David. O problema é que damos todo o poder para plataformas como Google e Facebook. *El País*, 20 jun. 2017. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/06/19/cultura/1497900552_320878.html>. Acesso em: 10 dez. 2019.

- Entrevista com Eli Pariser, em que ele comenta como as redes sociais expõem opiniões problemáticas e alienam os usuários ao mesmo tempo que podem ser utilizadas como ferramenta de organização política.

ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. São Paulo: Editora LTC, 1981.

- Nessa obra, o sociólogo analisa as mudanças diacrônicas do conceito de infância e mostra como essa fase recebeu mais ou menos atenção de acordo com os contextos sociais, políticos e culturais de cada época.

BARROS, Carlos Juliano. Algoritmos das redes sociais promovem preconceito e desigualdade, diz matemática de Harvard. *BBC Brasil*, 24 dez. 2017. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-42398331>. Acesso em: 10 dez. 2019.

- Entrevista com a matemática estadunidense Cathy O'Neil sobre o uso dos algoritmos e dados de usuários. Ela comenta a interferência da tecnologia nas relações de trabalho, a difusão de *fake news* e a importância da checagem dos fatos.

BERTHOLD, Margot. *História mundial do teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

- A obra apresenta desde o teatro primitivo islâmico e as civilizações indo-pacíficas até o teatro na contemporaneidade. Une análise histórica, do espetáculo, estética e tendências e correntes artísticas na criação cênica.

BITTENCOURT, Fábio. Reforma trabalhista fez a informalidade aumentar. *A Tarde*, 26 maio 2019. Disponível em: <https://atarde.uol.com.br/imoveis/noticias/2062533-reforma-trabalhista-fez-a-informalidade-aumentar>. Acesso em: 8 jan. 2020.

- A matéria analisa as alterações na reforma trabalhista e a flexibilização da legislação. Segundo o autor, ela ignora questões como a insalubridade dos ambientes e as novas relações de trabalho.

BOAL, Augusto. *Estética do oprimido*. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.

- Nesse livro, Boal explicita as bases estéticas, políticas, éticas e afetivas do Teatro do Oprimido.

BOAL, Augusto. *Hamlet e o filho do padeiro* – memórias imaginadas. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

- Essa autobiografia do dramaturgo Augusto Boal narra sua trajetória desde a infância até os estudos no exterior, sua experiência no Teatro de Arena e o desenvolvimento de sua Estética do Oprimido, envolvendo memorialística, política e criação.

BOAL, Augusto. *Jogos para atores e não atores*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

- Apresenta técnicas teatrais desenvolvidas por Boal, focando a participação do espectador na encenação.

BOAL, Augusto. Teatro do oprimido e outras poéticas políticas. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

- Obra mais conhecida de Boal, analisa momentos fundamentais do teatro ocidental, de Aristóteles a Brecht. Aprofunda os fundamentos do Teatro do Oprimido e suas experiências concretas de teatro popular.

BRASIL. Ministério da Economia. Secretaria de Trabalho. *Economia solidária*. Disponível em: <http://trabalho.gov.br/trabalhador-economia-solidaria>. Acesso em: 28 nov. 2019.

- Verbete sobre "Economia solidária". No *site*, é possível pesquisar mais sobre o tema e conhecer iniciativas governamentais relacionadas a ele.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf>. Acesso em: 9 jan. 2020.

- Documento de caráter normativo que define o conjunto de aprendizagens essenciais às quais têm direito todo cidadão brasileiro ao longo da Educação Básica.

BROOK, Peter. *A porta aberta*. São Paulo: Civilização Brasileira, 1999.

- Nesse relato sobre seu processo criativo, o artista fala sobre como escolhe as peças que vai dirigir, como dirige seus atores e o que busca obter por meio do teatro.

CALDAS, Maria das Graças Conde. Ética e cidadania na formação do jornalista. *In*: *Comunicação e Sociedade* – Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social. São Paulo, v. 77, n. 44, p. 85-101, 2005. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/CSO/article/view/3942/3425>. Acesso em: 9 jan. 2020.

- O artigo propõe a análise do papel do comunicador na sociedade a partir de sua formação, que deve priorizar a ética, a moral e os valores, repensando a produção das notícias e orientando-a para a formação cidadã.

CATANI, Afrânio Mendes. *O que é capitalismo*. São Paulo: Brasiliense, 2017. Edição e-book.

- Discute, de modo claro e didático, o que é capitalismo a partir das obras de Karl Marx e Max Weber, e outros estudos recentes. Mostra as contradições da evolução capitalista no Brasil até os dias atuais.

CHANG, Ha-Joon. *Economia: modo de usar*: Um guia básico dos principais conceitos econômicos. São Paulo: Portfolio-Penguin, 2015.

- O autor apresenta, de forma aprofundada e de fácil compreensão, um manual sobre o funcionamento da economia global. Partindo de diferentes teorias econômicas, como a clássica e a keynesiana, analisa o mundo globalizado e cada vez mais interconectado.

COLETIVO ESTOPÔ BALAIO. Disponível em: <http://coletivoestopobalaio.com.br>. Acesso em: 16 dez. 2019.

- *Site* do coletivo de teatro Estopô Balaio, cuja formação é de migrantes de diversas partes do país. Uma de suas preocupações é a observação da metrópole voltando sua atenção para a periferia e suas problemáticas.

COLETIVO PORO. Disponível em: <https://poro.redezero.org/>. Acesso em: 16 dez. 2019.

- *Site* do coletivo Poro, que trabalha com intervenções artísticas e poéticas buscando questionar a vida acelerada nos grandes centros urbanos. Propõe a modificação afetiva dos espaços para desconstruir a perspectiva ameaçadora das metrópoles.

COSTA, Antonio Carlos Gomes da. *Protagonismo juvenil*: adolescência, educação e participação democrática. Salvador: Fundação Odebrecht, 2000.

- Nesse livro, o autor enfatiza a importância da educação e da formação para a cidadania e para o trabalho como pilares da construção identitária pessoal e social do adolescente em sua trajetória biográfica e em sua relação com o mundo.

COURTNEY, Richard. *Jogo, teatro e pensamento* – as bases intelectuais do teatro na educação. São Paulo: Perspectiva, 2003.

- O autor analisa a utilização do teatro no contexto escolar, que utiliza métodos de abordagem teatral como forma de conhecer e perpassar os conhecimentos de diversas disciplinas escolares.

DINIZ, Lilia. O jornalismo diante das novas mídias. *Revista Fórum*, 23 jun. 2011. Disponível em: <https://revistaforum.com.br/blogs/convergenciamidiatica/o-jornalismo-diante-das-novas-midias/>. Acesso em: 10 dez. 2019.

- A jornalista analisa a convivência de meios tradicionais de comunicação e a publicação em meio digital, debatendo a crise da imprensa e a credibilidade da verdade.

FARIA, João Roberto (Dir.). *História do Teatro Brasileiro Vol. 2*. São Paulo: Perspectiva/Edições SESCSP, 2013, p. 446-457.

- A obra oferece um panorama do teatro brasileiro desde sua fundação – o teatro jesuíta, escassamente documentado – até a contemporaneidade – a experimentação, o improviso, a participação do público.

MODERNA

FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001.

- A obra detalha aspectos fundamentais do texto cinematográfico, da ideia inicial ao texto finalizado. Guia de criação e desenvolvimento de personagens, situações dramáticas e cenas, apresenta elementos basilares da construção de uma boa narrativa.

FREITAS, Maria Isabel Castreghini. Da cartografia analógica à neocartografia: nossos mapas nunca mais serão os mesmos? *In*: *Revista do Departamento de Geografia*. São Paulo, Volume especial Cartogeo, 2003. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/rdg/article/view/85547>. Acesso em: 9 jan. 2020.

- O artigo trata da cartografia apoiada nas tecnologias, considerando a utilização de novos mecanismos, como o georreferenciamento e a visualização em tempo real de imagens de satélite.

GRAEBER, David. *O mito do escambo*. Disponível em: <we.riseup.net/subta/mito-doescambo>. Acesso em: 6 dez. 2019.

- O autor discute a origem do dinheiro e questiona seu surgimento por meio do escambo, baseando-se em estudos arqueológicos e antropológicos.

HEEMANN, Jeniffer; SANTIAGO, Paola Cayubi. *Guia do espaço público*: para inspirar e transpirar. Disponível em: <http://www.placemaking.org.br/home/wp-content/uploads/2015/03/Guia-do-Espa%C3%A7o-P%C3%BAblico1.pdf>. Acesso em: 29 out. 2019.

- O material aborda o conceito e a prática do *placemaking*, cujo objetivo é ajudar cidadãos, órgãos públicos, empresas etc. a construir melhores espaços públicos.

HOBSON, John Atkinson. A evolução do capitalismo moderno: um estudo da produção mecanizada. São Paulo: Nova Cultural, 1985.

- Análise do sistema capitalista da era primitiva ao final do século XIX nos Estados Unidos. Para o autor, o excesso do crédito acarreta subconsumo e subprodução.

KOUDELA, Ingrid Dormien; ALMEIDA JÚNIOR, José Simões de (org.). *Léxico da pedagogia do teatro*. São Paulo: Perspectiva/SP Escola de Teatro, 2015.

- A obra apresenta verbetes sobre teatro e disciplinas limítrofes a esse fazer, como a pedagogia. Serve como uma obra de consulta e referência aos mais diversos tipos de interessados no tema, permitindo tanto uma leitura pontual quanto em rede.

LEE, Kai-Fu. *Inteligência artificial*. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2019.

- Neste livro, o autor explica como a inteligência artificial (IA) está alterando nossas vidas e quais são as mudanças esperadas para o futuro.

MAIAKÓVSKI, Vladímir. *Poemas*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

- Os textos deste volume apresentam as principais características que consagraram o vanguardista Maiakóvski, como o uso sistemático da linguagem coloquial e experiências radicais de poesia visual.

MARI, Enzo. *Autoproggetazione?* Mantova: Edizioni Corraini, 2002.

- Nesse livro, o autor reúne projetos de móveis fáceis de montar usando apenas tábuas e pregos. Com isso, pretende aguçar a visão crítica e provocar uma mudança de mentalidade em relação ao modo como olhamos os objetos e os ambientes.

MONTEIRO, Carla Sales. Cartografia, arte e visões de mundo na reprodução do "mapa invertido da América do Sul". *In*: *Espaço e Cultura*. UERJ, Rio de Janeiro, n. 39, p. 157-174, jan.-jun. 2016.

- No artigo, a autora investiga o contexto da produção desse mapa artístico e os motivos da permanência de sua expressividade artística e discursiva.

NOVAES, Regina; VANNUCHI, Paulo (org.) . *Juventude e sociedade*: trabalho, educação, cultura e participação. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2007.

- Reunião de artigos voltados à compreensão de temas que dizem respeito à juventude brasileira, tais como educação, trabalho, família, direitos humanos, violência e ecologia.

ONU BRASIL. Com evolução tecnológica, 65% das crianças terão empregos que ainda não existem, diz CEPAL. ONU Brasil, 18 jul. 2018. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/com-evolucao-tecnologica-65-das-criancas-terao-empregos-que-ainda-nao-existem-diz-cepal/>. Acesso em: 8 jan. 2020.

- Notícia sobre debate promovido pela ONU sobre tecnologia e desenvolvimento sustentável, em julho de 2018. Na ocasião, a chefe da Comissão Econômica para a América Latina e Caribe (CEPAL), Alicia Bárcena, defendeu políticas educacionais capazes de acompanhar a revolução digital em curso.

PARISER, Eli. *O filtro invisível*: o que a internet está escondendo de você. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

- Nesse livro, Eli Pariser faz um alerta para o que chama de "bolha de filtros", ou seja, o efeito dos algoritmos que personalizam os resultados de buscas na internet. O autor mostra os riscos de vivermos confinados em um universo pessoal de informações e explica o que fazer para tornar a internet mais democrática.

PAVIS, Patrice. *Dicionário da performance e do teatro contemporâneo*. São Paulo: Perspectiva, 2017.

- Em forma de verbetes, o livro reúne todos os movimentos e experiências contemporâneas conhecidos ligados à arte da encenação e da performance.

PLACEMAKING BRASIL. Disponível em: <http://www.placemaking.org.br/home/>. Acesso em: 21 jan. 2020.

- Portal da Comunidade Brasileira de *Placemakers*, no qual é possível conferir as principais ações e eventos do movimento no Brasil.

SANTOS, Milton. *Espaço e método*. São Paulo: EDUSP, 2014.

- Ensaios redigidos na década de 1980 em que o autor reflete sobre as ferramentas teórico-metodológicas necessárias para interpretar criticamente o mundo através do espaço e sua dinâmica.

SCHNAIDERMAN, Boris. *A poética de Maiakóvski através de sua prosa*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

- O livro constitui um dos estudos nacionais mais sólidos sobre a obra de Maiakóvski e suas concepções estéticas.

SILVEIRA, Daniel; ALVARENGA, Darlan. Trabalhador sem carteira ganha 44% menos que empregado formal, aponta IBGE. *G1*, 23 fev. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/noticia/trabalhador-sem-carteira-ganha-44-menos-que-empregado-formal-aponta-ibge.ghtml>. Acesso em: 8 jan. 2020.

- Matéria sobre o rendimento dos diversos tipos de trabalhadores no contexto brasileiro.

SINGER, Paul. *Introdução à economia solidária*. Brasília: Fundação Perseu Abramo, 1996.

- Nesse livro, o autor mostra que, para que as sociedades alcancem maior igualdade entre seus membros, é preciso que a economia seja solidária e não competitiva.

SOUZA, Felipe. 'É como usar drogas': por que as pessoas acreditam e compartilham notícias falsas? *BBC News Brasil*, 26 out. 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-45767478>. Acesso em 10 dez. 2019.

- Matéria que investiga as causas de propagação das *fake news*.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

- Nesse livro, a autora defende a ideia de que todas as pessoas são capazes de atuar e enfatiza a importância da experiência criativa proporcionada pela improvisação.

UN NEWS CENTRE. Nearly two-thirds of global workforce in the 'informal' economy – UN study. *United Nations*, 30 Apr. 2018. Disponível em: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/blog/2018/04/nearly-two-thirds-of-global-workforce-in-the-informal-economy-un-study/>. Acesso em: 8 jan. 2020.

- Notícia da ONU sobre o aumento da força de trabalho informal no mundo.

UNISOL BRASIL. Campanha mundial incentiva jovens a empreender cooperativamente. *Unisol Brasil*, 5 abr. 2020. Disponível em: <http://www.unisolbrasil.org.br/campanha-mundial-incentiva-jovens-a-empreender-cooperativamente/>. Acesso em: 28 nov. 2019.

- Matéria sobre uma campanha que visa incentivar os jovens a empreender cooperativamente.

WORLD ECONOMIC FORUM. *The Future of Jobs Report 2018*. Disponível em: <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2018>. Acesso em: 8 jan. 2020.

- O relatório O Futuro do Trabalho fornece informações sobre as tendências do mundo do trabalho por setor e geografia e estima o tempo esperado para que seu impacto seja sentido.

MODERNA

MODERNA

ISBN 978-85-16-12308-6