Marília Moschkovich

PRÁTICAS NA ESCOLA

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

MANUAL DO PROFESSOR

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO. VERSÃO SUBMETIDA À AVALIAÇÃO.
Código do Projeto Integrador
0028P21508

MODERNA

MODERNA

Marília Moschkovich
Doutora em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp-SP).
Mestra em Educação – Educação, Conhecimento, Linguagem e Arte
pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp-SP).
Bacharel e licenciada em Ciências Sociais
pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp-SP).
Professora de Sociologia e escritora.

PRÁTICAS NA ESCOLA

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

PROJETOS INTEGRADORES

Área do conhecimento: **Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

MANUAL DO PROFESSOR

1ª edição

São Paulo, 2020

MODERNA

MODERNA

Coordenação geral: Maria do Carmo Fernandes Branco
Edição executiva: Kelen L. Giordano Amaro
Edição de texto: Daniel Zungolo, Joana Lopes Acuio, Renata Isabel Chinelatto Consegliere, Silvia Ricardo
Assistência editorial: Carol Gama
Assessoria técnico-pedagógica: Flávia Marques Ferrari
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, Daniel Messias
Capa: Estúdio Insólito, Otávio Santos, Bruno Tonel
Fotografias: Calendário asteca antigo; luisrsphoto/Shutterstock. Lançamento de foguete pela NASA; Vladi 333/ Shutterstock.
Coordenação de arte: Aderson Oliveira
Edição de arte: Felipe Frade
Editoração eletrônica: Select Editoração
Coordenação de revisão: Camila Christi Gazzani
Revisão: Ana Maria Marson, Elza Doring, Lilian Xavier, Sirlene Prignolato
Coordenação de pesquisa iconográfica: Sônia Oddi
Pesquisa iconográfica: Odete Ernestina Pereira, Tempo Composto, Fabiana Nogueira, 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)

Moschkovich, Marília
Práticas na escola : ciências humanas e sociais aplicadas : manual do Professor / Marília Moschkovich. — 1. ed. — São Paulo : Moderna, 2020.

Projetos integradores.
Bibliografia.

1. Ciências humanas (Ensino médio) 2. Ciências sociais (Ensino médio) I. Título.

20-32837 CDD-373.19

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

Iolanda Rodrigues Biode - Bibliotecária - CRB-8/10014

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

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

1 3 5 7 9 10 8 6 4 2

MODERNA

Bem-vindo, professor!

Este Manual foi cuidadosamente pensado para auxiliá-lo no trabalho com Projetos Integradores em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas para serem realizados, conforme sua necessidade e propósito, com diferentes turmas do Ensino Médio.

O livro apresenta seis projetos que integram, especialmente, os diferentes componentes curriculares de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas – História, Geografia, Filosofia e Sociologia – e também com outras áreas do conhecimento.

Seguindo a proposta para o Novo Ensino Médio e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), esta obra está baseada em uma compreensão do processo de ensino-aprendizagem focada no estudante como protagonista e produtor de conhecimento, e também no papel fundamental do professor nesse processo enquanto mediador e orientador.

Este Manual traz os princípios pedagógicos que embasaram a produção da obra, além de orientações e sugestões para a condução de seu trabalho, bem como comentários sobre as atividades propostas. Não obstante, também apresenta ideias e indica referências e materiais de apoio para que você possa guiar o trabalho dos estudantes nos projetos.

MODERNA

SUMÁRIO

ORIENTAÇÕES GERAIS V

EDUCAÇÃO: uma nova compreensão V

Impacto e desafios da nova forma de educar V

A Base Nacional Comum Curricular VI

A formação do Ensino Médio segundo a BNCC VII

As Ciências Humanas e Sociais Aplicadas VII

O professor, entre competências e habilidades VIII

Competências Gerais da Educação Básica IX

Competências Específicas e Habilidades de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas para o Ensino Médio X

O que é e como funciona um Projeto Integrador XIII

O ensino por meio de projetos XIII

Traduzindo a teoria para a prática em sala de aula XV

O papel do professor e dos estudantes na aprendizagem por projetos XV

Refletindo sobre a prática pedagógica, os estudantes e a comunidade escolar XVI

Conhecendo a obra e planejando sua utilização XVIII

Aprender a aprender XIX

Princípios pedagógicos: da curiosidade à ação XIX

Flexibilidade para professores e estudantes XX

A abordagem interdisciplinar nos projetos XX

Cada sala de aula é um universo XXI

O papel da pesquisa XXI

Temas Integradores XXI

STEAM XXII

Protagonismo juvenil XXII

Midiaeducação XXIII

Mediação de conflitos XXIV

Eixos estruturantes XXIV

Avaliação e Autoavaliação XXIV

Avaliação XXV

Autoavaliação XXVIII

Os projetos desta obra XXVIII

ORIENTAÇÕES ESPECÍFICAS XXXIII

PROJETO 1 – O espetáculo da ciência XXXIII

Tema Integrador: STEAM

PROJETO 2 – Museu da Juventude XLIII

Tema Integrador: Protagonismo Juvenil

PROJETO 3 – Pesquisa de Iniciação Científica Júnior LI

Tema Integrador: Midiaeducação

PROJETO 4 – Narrativa: ilustre desconhecido LX

Tema Integrador: Mediação de Conflitos

PROJETO 5 – Produzindo um fanzine LXIX

Tema Integrador: Midiaeducação

PROJETO 6 – Intervenção e impacto social LXXVII

Tema Integrador: Protagonismo Juvenil

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS LXXXVI

REPRODUÇÃO DO LIVRO DO ESTUDANTE 1

MODERNA

Educação: uma nova compreensão

Durante muito tempo na história, a educação era entendida como transmissão de conhecimento e difundia a ideia de "o mestre disse" – *magister dixi*, em latim –, ou seja, a palavra do professor era para o estudante uma verdade incontestável. Havia, então, dois papéis bastante rígidos: o do professor, agente ativo da educação e detentor único do conhecimento; e o do estudante, o ouvinte passivo, associado à ideia de tábula rasa.

Hoje em dia, contudo, a vida social é marcada pela velocidade e pelo dinamismo no que diz respeito tanto à cultura e às estruturas sociais quanto à maneira como interagimos, aprendemos, buscamos e acessamos informações e construímos o conhecimento. É possível afirmar que houve mudanças no modo de obter informação, de nos relacionarmos com o mundo e conosco mesmos, assim como em diversos papéis sociais.

Nesse novo contexto, o processo tradicional de aprendizagem que trata o estudante como agente passivo da educação não assegura a ele um tipo de ensino adequado à sua realidade e à do seu entorno nem permite o desenvolvimento adequado das competências exigidas para o cidadão do século XXI. Outra característica da compreensão atual sobre processos de aprendizagem e processos educacionais é a de que a educação deve ser um processo centrado no estudante e mediado ou guiado pelo professor.

Vivemos um novo paradigma: a docência deve ser entendida como o fruto do diálogo e da mediação. A sala de aula é vista, nessa perspectiva, como um espaço de reflexão compartilhado em que interagem professores e estudantes, apoiados pelas equipes de profissionais que compõem a comunidade escolar, além da família e da rede de relações dos próprios estudantes.

Para se obter espaço dialógico e interativo, que permita que o conhecimento seja construído e não meramente transmitido, é necessário um planejamento sólido. Entre outras coisas, esse planejamento precisa se basear em um levantamento prévio, feito pelo professor, de possíveis intervenções, dificuldades e dúvidas dos estudantes. Dessa maneira, o professor tem recursos para orientar os estudantes em sua construção autônoma de conhecimento, com base em pesquisa e pautada em fundamentos da reflexão científica, extrapolando o senso comum e a compreensão imediata e cotidiana do mundo.

Impacto e desafios da nova forma de educar

Essa forma de compreender a educação visa ao desenvolvimento de diferentes habilidades e competências, para que os estudantes sejam capazes de utilizar os saberes que adquirirem em sua vida cotidiana. Por esse motivo, espera-se hoje um estudante ativo, que compreende e reconhece a importância do que foi aprendido, mas que, principalmente, reflete sobre como ocorre a construção do conhecimento, conquistando autonomia para estudar e aprender em diversos contextos, inclusive fora da escola.

Assim, o próprio caráter das habilidades e competências nas diferentes etapas da Educação Básica mudou radicalmente. Hoje se priorizam as habilidades de raciocínio em vez de memorização e o processo sobre o conteúdo ou o resultado em si mesmo. Além disso, são enfocadas as habilidades sociais (como o trabalho em equipe, a capacidade de ser flexível e de mediar conflitos em diferentes situações).

O desenvolvimento do raciocínio deve ser feito por meio de várias estratégias, privilegiando o questionamento, a análise crítica e a busca por soluções criativas e inovadoras. O maior objetivo do processo educacional deve ser a conquista da autonomia na construção do conhecimento. Esse princípio é importante, inclusive, no mercado de trabalho contemporâneo, sendo valorizado o profissional que é capaz de "aprender a aprender".

MODERNA

A Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (Unesco), por meio da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI, propõe a seguinte visão de educação criativa:

> [...] relatórios precedentes sobre a educação sublinhavam a necessidade de um retorno à escola para enfrentar as novas situações que ocorrem tanto na vida privada quanto na vida profissional. Além de permanecer atual, essa exigência tornou-se ainda mais premente; e para superá-la, impõe-se que cada um aprenda a aprender.
>
> DELORS, Jacques (Coord.). *Educação*: um tesouro a se descobrir. Relatório para a Unesco da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI. São Paulo: Cortez; Unesco, 1998. p. 13.

Segundo o relatório de Jaques Delors para a Unesco:

> À educação cabe fornecer, de algum modo, os mapas de um mundo complexo e constantemente agitado e, ao mesmo tempo, a bússola que permite navegar através dele.
>
> Ibid., p. 89.

Segundo o autor, a prática pedagógica deve focar em quatro aprendizagens fundamentais, que servem como pilares do conhecimento:

- **Aprender a conhecer**

  Os atos de descobrir, construir, compreender e reconstruir o conhecimento devem ser, antes de tudo, prazerosos. Desta forma, o conhecimento se torna duradouro. Através da reinvenção do pensar, da busca pelo novo e da análise e reconstrução do velho, o aprender se consolida.

- **Aprender a fazer**

  Para estar apto a um mundo dinâmico, com grande velocidade de mudanças, o estudante deve saber enfrentar novas situações, com iniciativa e intuição. Além disso, é essencial ter flexibilidade diante de diferentes situações e comunicar-se adequadamente, desenvolvendo capacidades para a resolução de conflitos.

- **Aprender a conviver**

  Aprender a conviver com outras pessoas passa por compreender o outro, desenvolver a percepção de interdependência, participar e ter prazer no esforço comum e na realização de trabalhos em equipe, mediando conflitos.

- **Aprender a ser**

  A aprendizagem precisa ser integral, referenciando-se em todas as potencialidades do indivíduo. Além de conteúdo, é preciso desenvolver sentido ético e estético, sensibilidade, responsabilidade pessoal, pensamento autônomo e crítico, imaginação, criatividade e iniciativa, visando ao crescimento integral da pessoa.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

Alinhado com esses princípios, o Ministério da Educação (MEC) promoveu a construção de uma Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Segundo o *site* do MEC:

> Conforme definido na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996), a Base deve nortear os currículos dos sistemas e redes de ensino das Unidades Federativas, como também as propostas pedagógicas de todas as escolas públicas e privadas de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, em todo o Brasil.

MODERNA

A Base estabelece conhecimentos, competências e habilidades que se espera que todos os estudantes desenvolvam ao longo da escolaridade básica. Orientada pelos princípios éticos, políticos e estéticos traçados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica, a Base soma-se aos propósitos que direcionam a educação brasileira para a formação humana integral e para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 5 dez. 2019.

A formação do Ensino Médio segundo a BNCC

A última etapa da Educação Básica no Brasil é o Ensino Médio. De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases, de 1996, essa etapa tem a seguinte função nesse período escolar:

I – a consolidação e o aprofundamento dos conhecimentos adquiridos no ensino fundamental, possibilitando o prosseguimento de estudos;

II – a preparação básica para o trabalho e a cidadania do educando, para continuar aprendendo, de modo a ser capaz de se adaptar com flexibilidade a novas condições de ocupação ou aperfeiçoamento posteriores;

III – o aprimoramento do educando como pessoa humana, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico;

IV – a compreensão dos fundamentos científico-tecnológicos dos processos produtivos, relacionando a teoria com a prática, no ensino de cada disciplina.

BRASIL. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. Brasília, 2005. p. 18. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/70320/65.pdf>. Acesso em: 19 dez. 2019.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) integra a política nacional de Educação Básica e tem como uma de suas premissas levar à superação da fragmentação das políticas educacionais estaduais e municipais e, assim, unificar de forma coesa a formação de professores, a avaliação e a orientação para a elaboração do currículo, dando um sentido comum a seu desenvolvimento nas prefeituras e nos governos estaduais e federal.

Ao longo de toda a Educação Básica – da Educação Infantil ao Ensino Médio –, a BNCC propõe o trabalho com dez Competências Gerais, além de Competências Específicas para cada área do conhecimento e segmento. Entende-se por competência a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos) que se articulam com diversas habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais) para construir valores e atitudes para a vida cotidiana, o mundo do trabalho e a formação cidadã.

Nesse contexto, a BNCC propõe uma escola que acolha a juventude, estabelecendo objetivos para que essa proposta seja implementada. Esses objetivos se dividem em:

I. preparação básica para o trabalho e a cidadania;
II. aprimoramento do educando como pessoa humana;
III. compreensão dos fundamentos científico-tecnológicos dos processos produtivos.

As Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

A área do conhecimento das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, no Ensino Médio, tem seus objetivos voltados ao desenvolvimento dos estudantes enquanto "cidadãos que frequentam a escola". Esses objetivos funcionam como uma bússola para o trabalho do professor. Segundo a BNCC:

[...] a BNCC da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas propõe que os estudantes desenvolvam a capacidade de estabelecer **diálogos** – entre indivíduos, grupos

MODERNA

sociais e cidadãos de diversas nacionalidades, saberes e culturas distintas –, elemento essencial para a aceitação da alteridade e a adoção de uma conduta ética em sociedade. Para tanto, define habilidades relativas ao **domínio** de conceitos e metodologias próprios dessa área. As operações de identificação, seleção, organização, comparação, análise, interpretação e compreensão de um dado objeto de conhecimento são procedimentos responsáveis pela construção e desconstrução dos significados do que foi selecionado, organizado e conceituado por um determinado sujeito ou grupo social, inserido em um tempo, um lugar e uma circunstância específicos.

De posse desses instrumentos, espera-se que os jovens elaborem **hipóteses** e **argumentos** com base na seleção e na sistematização de dados, obtidos em fontes confiáveis e sólidas. A elaboração de uma hipótese é um passo importante tanto para a construção do **diálogo** como para a investigação científica, pois coloca em prática a **dúvida sistemática** – entendida como questionamento e autoquestionamento, conduta contrária à crença em verdades absolutas.

Nessa direção, a BNCC da área de Ciências Humanas prevê que, no Ensino Médio, sejam enfatizadas as aprendizagens dos estudantes relativas ao desafio de dialogar com o Outro e com as novas tecnologias. Considerando que as novas tecnologias exercem influência, às vezes negativa, outras vezes positiva, no conjunto das relações sociais, é necessário assegurar aos estudantes a análise e o uso consciente e crítico dessas tecnologias, observando seus objetivos circunstanciais e suas finalidades a médio e longo prazos, explorando suas potencialidades e evidenciando seus limites na configuração do mundo contemporâneo.

É necessário, ainda, que a Área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas favoreça o **protagonismo juvenil** investindo para que os estudantes sejam capazes de mobilizar diferentes linguagens (textuais, imagéticas, artísticas, gestuais, digitais, tecnológicas, gráficas, cartográficas etc.), valorizar os trabalhos de campo (entrevistas, observações, consultas a acervos históricos etc.), recorrer a diferentes formas de registros e engajar-se em práticas cooperativas, para a formulação e resolução de problemas.. [...]

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 16 dez. 2019.

Na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, os estudantes são introduzidos nas questões teóricas e metodológicas por meio de um conjunto de conceitos que:

I. colaborem para que os paradigmas da área sejam apropriados pelos estudantes;

II. permitam que os estudantes compreendam melhor seu entorno, seu cotidiano e o mundo em que vivem, de forma crítica;

III. articulem-se com questões abordadas pelas demais áreas do conhecimento, presentes no Ensino Médio;

IV. facilitem uma conexão dos estudantes com valores universais relacionados à cidadania, à consciência ecológica, aos direitos humanos, à democracia e à solidariedade;

V. promovam o protagonismo juvenil e a atuação cidadã em um mundo compartilhado.

Esses princípios funcionaram como guias para fundamentar a elaboração do material didático que está em suas mãos. A intenção desta obra é fornecer ferramentas que operem em harmonia com esses princípios, a fim de facilitar o seu trabalho em sala de aula e no espaço escolar, ao buscar construir esses objetivos com os estudantes.

O professor, entre competências e habilidades

Para compreender a BNCC e o que se espera do professor, deve-se entender os conceitos e pressupostos que a orientam. Assim como na perspectiva corrente sobre como deve ser a educação em nossa época, a BNCC não compreende o processo educativo apenas como

MODERNA

transmissão de conhecimento ou "conteúdo"; assim, estimula não apenas o desenvolvimento intelectual, como também o social, o físico e o emocional, focando no conceito de educação integral.

Na BNCC, as **competências** são definidas como "a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho" (p. 8). As **habilidades** expressam as aprendizagens essenciais que devem ser asseguradas aos estudantes nos patamares de sua vida escolar. Dessa maneira, o processo educacional deve se voltar para o desenvolvimento das competências, explicitando o que os estudantes devem "saber" (levando em conta conhecimentos, habilidades, atitudes e valores) e, sobretudo, o que devem "saber fazer", oferecendo ferramentas para que possam enfrentar as complexas demandas de seu cotidiano.

Competências Gerais da Educação Básica

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 19 dez. 2019.

MODERNA

Competências Específicas e Habilidades de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas para o Ensino Médio

No Ensino Médio, as Competências Específicas da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas são as seguintes:

1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica.
2. Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão das relações de poder que determinam as territorialidades e o papel geopolítico dos Estados-nações.
3. Analisar e avaliar criticamente as relações de diferentes grupos, povos e sociedades com a natureza (produção, distribuição e consumo) e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de alternativas que respeitem e promovam a consciência, a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global.
4. Analisar as relações de produção, capital e trabalho em diferentes territórios, contextos e culturas, discutindo o papel dessas relações na construção, consolidação e transformação das sociedades.
5. Identificar e combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.
6. Participar do debate público de forma crítica, respeitando diferentes posições e fazendo escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

As Habilidades a serem alcançadas pelos estudantes na etapa do Ensino Médio, relacionadas às Competências Específicas, estão indicadas no quadro a seguir:

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES
1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente com relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica.	**(EM13CHS101)** Identificar, analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão de ideias filosóficas e de processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.
	(EM13CHS102) Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais de matrizes conceituais (etnocentrismo, racismo, evolução, modernidade, cooperativismo/desenvolvimento etc.), avaliando criticamente seu significado histórico e comparando-as a narrativas que contemplem outros agentes e discursos.
	(EM13CHS103) Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros).
	(EM13CHS104) Analisar objetos e vestígios da cultura material e imaterial de modo a identificar conhecimentos, valores, crenças e práticas que caracterizam a identidade e a diversidade cultural de diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço.
	(EM13CHS105) Identificar, contextualizar e criticar tipologias evolutivas (populações nômades e sedentárias, entre outras) e oposições dicotômicas (cidade/campo, cultura/natureza, civilizados/bárbaros, razão/emoção, material/virtual etc.), explicitando suas ambiguidades.
	(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

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES
2. Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão das relações de poder que determinam as territorialidades e o papel geopolítico dos Estados-nações.	**(EM13CHS201)** Analisar e caracterizar as dinâmicas das populações, das mercadorias e do capital nos diversos continentes, com destaque para a mobilidade e a fixação de pessoas, grupos humanos e povos, em função de eventos naturais, políticos, econômicos, sociais, religiosos e culturais, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.
	(EM13CHS202) Analisar e avaliar os impactos das tecnologias na estruturação e nas dinâmicas de grupos, povos e sociedades contemporâneos (fluxos populacionais, financeiros, de mercadorias, de informações, de valores éticos e culturais etc.), bem como suas interferências nas decisões políticas, sociais, ambientais, econômicas e culturais.
	(EM13CHS203) Comparar os significados de território, fronteiras e vazio (espacial, temporal e cultural) em diferentes sociedades, contextualizando e relativizando visões dualistas (civilização/barbárie, nomadismo/sedentarismo, esclarecimento/obscurantismo, cidade/campo, entre outras).
	(EM13CHS204) Comparar e avaliar os processos de ocupação do espaço e a formação de territórios, territorialidades e fronteiras, identificando o papel de diferentes agentes (como grupos sociais e culturais, impérios, Estados Nacionais e organismos internacionais) e considerando os conflitos populacionais (internos e externos), a diversidade étnico-cultural e as características socioeconômicas, políticas e tecnológicas.
	(EM13CHS205) Analisar a produção de diferentes territorialidades em suas dimensões culturais, econômicas, ambientais, políticas e sociais, no Brasil e no mundo contemporâneo, com destaque para as culturas juvenis.
	(EM13CHS206) Analisar a ocupação humana e a produção do espaço em diferentes tempos, aplicando os princípios de localização, distribuição, ordem, extensão, conexão, arranjos, casualidade, entre outros que contribuem para o raciocínio geográfico.
3. Analisar e avaliar criticamente as relações de diferentes grupos, povos e sociedades com a natureza (produção, distribuição e consumo) e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de alternativas que respeitem e promovam a consciência, a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global.	**(EM13CHS301)** Problematizar hábitos e práticas individuais e coletivos de produção, reaproveitamento e descarte de resíduos em metrópoles, áreas urbanas e rurais, e comunidades com diferentes características socioeconômicas, e elaborar e/ou selecionar propostas de ação que promovam a sustentabilidade socioambiental, o combate à poluição sistêmica e o consumo responsável.
	(EM13CHS302) Analisar e avaliar criticamente os impactos econômicos e socioambientais de cadeias produtivas ligadas à exploração de recursos naturais e às atividades agropecuárias em diferentes ambientes e escalas de análise, considerando o modo de vida das populações locais – entre elas as indígenas, quilombolas e demais comunidades tradicionais –, suas práticas agroextrativistas e o compromisso com a sustentabilidade.
	(EM13CHS303) Debater e avaliar o papel da indústria cultural e das culturas de massa no estímulo ao consumismo, seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à percepção crítica das necessidades criadas pelo consumo e à adoção de hábitos sustentáveis.
	(EM13CHS304) Analisar os impactos socioambientais decorrentes de práticas de instituições governamentais, de empresas e de indivíduos, discutindo as origens dessas práticas, selecionando, incorporando e promovendo aquelas que favoreçam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável.
	(EM13CHS305) Analisar e discutir o papel e as competências legais dos organismos nacionais e internacionais de regulação, controle e fiscalização ambiental e dos acordos internacionais para a promoção e a garantia de práticas ambientais sustentáveis.
	(EM13CHS306) Contextualizar, comparar e avaliar os impactos de diferentes modelos socioeconômicos no uso dos recursos naturais e na promoção da sustentabilidade econômica e socioambiental do planeta (como a adoção dos sistemas da agrobiodiversidade e agroflorestal por diferentes comunidades, entre outros).

MODERNA

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES
4. Analisar as relações de produção, capital e trabalho em diferentes territórios, contextos e culturas, discutindo o papel dessas relações na construção, consolidação e transformação das sociedades.	**(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.
	(EM13CHS402) Analisar e comparar indicadores de emprego, trabalho e renda em diferentes espaços, escalas e tempos, associando-os a processos de estratificação e desigualdade socioeconômica.
	(EM13CHS403) Caracterizar e analisar os impactos das transformações tecnológicas nas relações sociais e de trabalho próprias da contemporaneidade, promovendo ações voltadas à superação das desigualdades sociais, da opressão e da violação dos Direitos Humanos.
	(EM13CHS404) Identificar e discutir os múltiplos aspectos do trabalho em diferentes circunstâncias e contextos históricos e/ou geográficos e seus efeitos sobre as gerações, em especial, os jovens, levando em consideração, na atualidade, as transformações técnicas, tecnológicas e informacionais.
5. Identificar e combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.	**(EM13CHS501)** Analisar os fundamentos da ética em diferentes culturas, tempos e espaços, identificando processos que contribuem para a formação de sujeitos éticos que valorizem a liberdade, a cooperação, a autonomia, o empreendedorismo, a convivência democrática e a solidariedade.
	(EM13CHS502) Analisar situações da vida cotidiana, estilos de vida, valores, condutas etc., desnaturalizando e problematizando formas de desigualdade, preconceito, intolerância e discriminação, e identificar ações que promovam os Direitos Humanos, a solidariedade e o respeito às diferenças e às liberdades individuais.
	(EM13CHS503) Identificar diversas formas de violência (física, simbólica, psicológica etc.), suas principais vítimas, suas causas sociais, psicológicas e afetivas, seus significados e usos políticos, sociais e culturais, discutindo e avaliando mecanismos para combatê-las, com base em argumentos éticos.
	(EM13CHS504) Analisar e avaliar os impasses ético-políticos decorrentes das transformações culturais, sociais, históricas, científicas e tecnológicas no mundo contemporâneo e seus desdobramentos nas atitudes e nos valores de indivíduos, grupos sociais, sociedades e culturas.
6. Participar do debate público de forma crítica, respeitando diferentes posições e fazendo escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.	**(EM13CHS601)** Identificar e analisar as demandas e os protagonismos políticos, sociais e culturais dos povos indígenas e das populações afrodescendentes (incluindo as quilombolas) no Brasil contemporâneo considerando a história das Américas e o contexto de exclusão e inclusão precária desses grupos na ordem social e econômica atual, promovendo ações para a redução das desigualdades étnico-raciais no país.
	(EM13CHS602) Identificar e caracterizar a presença do paternalismo, do autoritarismo e do populismo na política, na sociedade e nas culturas brasileira e latino-americana, em períodos ditatoriais e democráticos, relacionando-os com as formas de organização e de articulação das sociedades em defesa da autonomia, da liberdade, do diálogo e da promoção da democracia, da cidadania e dos direitos humanos na sociedade atual.
	(EM13CHS603) Analisar a formação de diferentes países, povos e nações e de suas experiências políticas e de exercício da cidadania, aplicando conceitos políticos básicos (Estado, poder, formas, sistemas e regimes de governo, soberania etc.).
	(EM13CHS604) Discutir o papel dos organismos internacionais no contexto mundial, com vistas à elaboração de uma visão crítica sobre seus limites e suas formas de atuação nos países, considerando os aspectos positivos e negativos dessa atuação para as populações locais.
	(EM13CHS605) Analisar os princípios da declaração dos Direitos Humanos, recorrendo às noções de justiça, igualdade e fraternidade, identificar os progressos e entraves à concretização desses direitos nas diversas sociedades contemporâneas e promover ações concretas diante da desigualdade e das violações desses direitos em diferentes espaços de vivência, respeitando a identidade de cada grupo e de cada indivíduo.
	(EM13CHS606) Analisar as características socioeconômicas da sociedade brasileira – com base na análise de documentos (dados, tabelas, mapas etc.) de diferentes fontes – e propor medidas para enfrentar os problemas identificados e construir uma sociedade mais próspera, justa e inclusiva, que valorize o protagonismo de seus cidadãos e promova o autoconhecimento, a autoestima, a autoconfiança e a empatia.

MODERNA

Para facilitar o seu trabalho, incluímos no início de cada projeto uma pequena tabela explicitando as principais competências e habilidades trabalhadas ao longo das atividades previstas. Essa tabela também contém uma coluna que explica de que maneira o projeto em questão trabalha tais competências e habilidades.

Para consultar o documento completo da Base Nacional Comum Curricular, com as Competências Gerais da Educação Básica, as Competências Específicas de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas ao Ensino Médio e as Habilidades que devem ser trabalhadas com os estudantes, associadas a cada uma dessas competências, você pode acessar <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 17 dez. 2019. Em algumas escolas também é possível encontrar cópias impressas desse documento do MEC.

O que é e como funciona um Projeto Integrador

Uma das questões prementes no debate educacional internacional, tendo em vista a perspectiva recente sobre os processos de ensino e aprendizagem, é a organização do processo educacional por projetos.

A instituição escolar se organiza, há séculos, em torno de uma noção disciplinar: cada professor domina um componente curricular/disciplina e é responsável apenas pelo conhecimento entendido como pertencente àquela disciplina. Os estudantes têm, nessa forma de organização, horários específicos reservados para se dedicar exclusivamente ao conhecimento trazido pelas disciplinas. Esse é o formato tradicional de escola.

Principalmente a partir da segunda metade do século XX, especialistas e movimentos sociais e políticos passaram a questionar incisivamente essa forma de pensar e organizar o conhecimento. A própria compreensão de que diferentes conjuntos de conhecimento não sejam necessariamente disciplinares – e a adoção de nomenclaturas como as atuais, em que os compreendemos como componentes curriculares em vez de disciplinas – é um reflexo de tal processo.

No início do século XXI, com as especificidades culturais, econômicas e sociais já apresentadas no início deste Manual, esses questionamentos tornaram-se ainda mais bem-vindos e pertinentes. Muitas diretrizes internacionais – assim como as diretrizes e disposições legais brasileiras – passaram, nesse momento histórico, a incentivar a interdisciplinaridade e a transdisciplinaridade.

Nesse contexto, o **ensino por projetos** é um novo passo no sentido da construção de uma visão menos fragmentada do conhecimento, mais próximo da realidade dos estudantes e com a capacidade de ultrapassar os muros escolares.

Os **Projetos Integradores**, em última análise, visam tornar a aprendizagem dos estudantes mais concreta. Essa concretude se realiza na medida em que interliga componentes curriculares e áreas do conhecimento e conduz os estudantes para a realidade do seu cotidiano em sua comunidade. Eles também têm o propósito de contextualizar a aprendizagem, incentivar a criatividade e a busca pelas informações, o que dá sentido ao conhecimento construído no decorrer da vida escolar.

O ensino por meio de projetos

Um dos pilares do debate sobre ensino por projetos está apoiado nas considerações de John Dewey, importante filósofo e pedagogo estadunidense, cujos principais escritos foram publicados entre o final do século XIX e a primeira metade do século XX.

Dewey se debruçou sobre a questão de como o ensino pode conectar conceitos às práticas cotidianas. Em sua obra intitulada *Como pensamos: como se relaciona o pensamento reflexivo com o processo educativo, uma exposição*, o pedagogo propõe uma reflexão acerca do papel do estudante em sala de aula, demonstrando os problemas relacionados ao distanciamento entre as experiências de vida e os temas abordados na escola.

O autor também enfatiza sua preocupação diante da falta de estímulo e interesse dos estudantes, gerado por esse distanciamento, como pode ser obsevado no trecho a seguir:

MODERNA

> [...] tendem a tornar-se intelectualmente irresponsáveis, não perguntam a significação do que aprendem, isto é, não perguntam qual a diferença trazida pelo novo conhecimento para as outras crenças e ações.
>
> DEWEY, John. *Como pensamos*: como se relaciona o pensamento reflexivo com o processo educativo, uma reexposição. 4. ed. Tradução de Haydée Camargo Campos. São Paulo: Nacional, 1979.

O trabalho baseado em projetos não é propriamente algo novo, visto que alguns dos escritos de Dewey têm mais de 100 anos. No entanto, devemos levar em consideração que suas ideias foram sendo modificadas e adaptadas de acordo com as mudanças da sociedade e suas novas demandas, criando assim novas e distintas interpretações e construções metodológicas para o ensino por projetos.

Entre os autores atuais que se dedicam ao tema, podemos destacar Fernando Hernández, professor da Universidade de Barcelona, na Espanha. O autor defende a adoção de projetos pensando uma nova visão de currículo escolar, na qual sejam superadas a fragmentação das disciplinas e que estimule o diálogo constante entre acontecimentos fora e dentro do ambiente escolar.

Em relação à utilização de projetos como base da aprendizagem, Hernández aponta que os projetos constituem um lugar entendido em sua dimensão simbólica, que pode permitir:

> 1) o tratamento da informação; 2) a relação entre os diferentes conteúdos em torno de problemas ou hipóteses que facilitem aos estudantes a construção de seus conhecimentos, a transformação da informação procedente dos diferentes saberes disciplinares em conhecimento próprio.
>
> HERNÁNDEZ, Fernando. *Transgressão e mudança na educação*: os projetos de trabalho. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998. p. 37.

Tanto Hernández quanto Dewey apontam o trabalho com projetos como forma de promover o protagonismo do estudante em sala de aula. Deriva-se disso que a aprendizagem por projetos não é um método fixo, mas uma concepção de educação. De acordo com essa perspectiva, a aprendizagem por projetos se insere na educação com o propósito de construir conceitos significativos e compartilhados, auxiliando no aprender não apenas conceitual, como também atitudinal e procedimental.

O trabalho por projetos é dinâmico e requer flexibilidade para repensar objetivos e metas, à medida que as ações suscitem novas questões e dúvidas. Como método de trabalho do professor, Dewey indicava o mapeamento das necessidades, destrezas e experiências dos estudantes e, a partir desse ponto, o desenvolvimento de sugestões, visando à sua transformação em um projeto de cunho cooperativo, no qual os processos seriam assumidos pelo grupo. Nessa perspectiva, mais do que adquirir novos conceitos, o conhecimento trabalhado na escola deve se articular tanto entre os diferentes saberes, quanto com a vida cotidiana dos estudantes.

As propostas de projetos integradores apresentadas nesta obra são similares aos princípios e às finalidades daquelas propostas por Hernández:

> – Parte-se de um tema ou de um problema [...].
>
> – Inicia-se um processo de pesquisa.
>
> – Buscam-se e selecionam-se as fontes de informação.
>
> – Estabelecem-se critérios de ordenação e de interpretação das fontes.
>
> – Recolhem-se novas dúvidas e perguntas.
>
> – Estabelecem-se relações com outros problemas.
>
> – Representa-se o processo de elaboração do conhecimento que foi seguido.
>
> – Recapitula-se (avalia-se) o que se aprendeu.
>
> [...].
>
> Ibid. p. 81.

MODERNA

Os projetos desta obra têm a proposta de trabalhar com as competências e habilidades na prática educacional. A definição do tema ou problema, as etapas a serem seguidas, as diversas fontes de pesquisa e o produto final estão relacionados com as competências gerais e as competências específicas da área, desenvolvendo também habilidades das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Traduzindo a teoria para a prática em sala de aula

Cotidianamente em sala de aula, professoras e professores enfrentam muitos desafios: organizar uma amplitude de conhecimentos para que seus estudantes consigam aprendê-los e utilizá-los em suas vidas; administrar relações interpessoais entre estudantes e entre os próprios professores e demais profissionais; corresponder a uma série de normas e regras que fazem funcionar a instituição escolar; equilibrar a enorme variedade de talentos e habilidades de seus estudantes na realização das atividades e projetos; articular, com outros professores, tarefas, atividades e projetos interdisciplinares que ofereçam aos estudantes a oportunidade de conectar diferentes áreas do conhecimento, associando-as e aplicando-as em seu cotidiano.

Ao longo dos anos, seja em sala de aula ou em outros espaços que considerem momentos de formação, ou ainda em sua vida pessoal, você certamente acumulou uma imensidade de recursos sociais, psicológicos, criativos e pedagógicos. Esses recursos estão alocados nas respostas imediatas (e naquelas não tão imediatas) a questões comuns presentes em seu cotidiano. Por exemplo: como você responde, na rua, se questionado sobre como chegar a determinado local? Para responder a essa questão, o que você faz é fornecer instruções. Agora reflita: em seu cotidiano, como você fornece instruções? E em sala de aula, ao explicar um exercício ou projeto a seus estudantes, como você apresenta as instruções, orienta-os e faz mediações?

Você e todos os demais professores são capazes de encontrar, em si mesmos, um conjunto de recursos criativos, pedagógicos, sociais e psicológicos que auxiliem e orientem seu trabalho em sala de aula. Encontrar esses recursos, porém, não é uma tarefa simples – justamente porque, muitas vezes, estes são automáticos ou intuitivos.

Este material pode ajudá-lo a refletir sobre seu trabalho, de maneira a auxiliá-lo a evidenciar para si mesmo esses recursos, tomando-os com maior consciência e potencializando seus efeitos em sala de aula. Além disso, também oferecemos ferramentas para que você amplie sua interação com os estudantes, colaborando para criar um ambiente de grande participação e cooperação para a realização dos projetos integradores.

O papel do professor e dos estudantes na aprendizagem por projetos

O modelo preconizado por Hernández propõe que o educador deixe o papel de transmissor de conteúdos e se transforme em um pesquisador e, com os estudantes, trabalhe ativamente no processo de ensino-aprendizagem. Nesse modelo, o educador não apenas fornece informações em uma só via, mas busca e orienta os estudantes a construir e criar novos significados, recriando relações e promovendo novas construções possíveis do conhecimento.

Essa questão já havia sido pontuada por Freire:

> [...] quem ensina aprende ao ensinar, quem aprende ensina ao aprender. Não há ensino sem pesquisa e nem pesquisa sem ensino. Enquanto ensino continuo buscando, (re)procurando. Ensino porque busco, porque busquei; porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não se conhece, comunicar ou anunciar a novidade.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia:* saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. p. 29.

MODERNA

O ensino por projetos permite que o estudante aprenda não só como fim, para realizar uma prova ou na avaliação do produto final, mas, sobretudo, durante todo o processo do projeto.

Por meio do ensino por projetos, permite-se que o horizonte de pesquisa e construção do conhecimento se amplie e que o conhecimento passe a ser gerado em conjunto. Os estudantes aprendem a aprender buscando informações e solução de problemas de forma mais autônoma. Aprendem por meio da tomada de decisões e de atividades práticas. Aprendem a conviver de forma colaborativa e, por fim, elaboram seus próprios projetos de vida. A prioridade do pensamento computacional (decompondo uma questão inicial em etapas, elaborando procedimentos para resolvê-la e aplicando o conhecimento na produção concreta do produto final) também é inata à aprendizagem por meio de Projetos Integradores, embora em alguns tipos de projeto seja mais facilmente notada. Esse tipo específico de "aprender a aprender" fornece aos estudantes ferramentas sólidas para navegarem de forma cidadã a sociedade contemporânea, suas contradições e desafios.

Hernández, ainda no livro *Transgressão e mudança na educação*, afirma que:

> Os projetos constituem um "lugar", entendido em sua dimensão simbólica, que pode permitir:
>
> a) Aproximar-se da identidade dos estudantes e favorecer a construção da subjetividade, longe de um prisma paternalista, gerencial ou psicologista, o que implica considerar que a função da escola NÃO É apenas ensinar conteúdos, nem vincular instrução com a aprendizagem.
>
> b) Revisar a organização do currículo por disciplinas e a maneira de situá-lo no tempo e no espaço escolares. O que torna necessária a proposta de um currículo que não seja uma representação do conhecimento fragmentada, distanciada dos problemas que os alunos vivem e necessitam responder em suas vidas, mas, sim, solução de continuidade.
>
> c) Levar em conta o que acontece fora da Escola, nas transformações sociais e nos saberes, a enorme produção de informação que caracteriza a sociedade atual, e aprender a dialogar de uma maneira crítica com todos esses fenômenos.
>
> HERNÁNDEZ, Fernando. *Transgressão e mudança na educação:* os projetos de trabalho. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998. p. 61.

A aprendizagem por projetos pressupõe projetar, ou seja, ampliar o debate para além do espaço da sala de aula e da própria escola. Isso significa também que o produto final circula para um público mais amplo do que apenas a turma escolar. Como consequência, seus impactos também podem extrapolar os muros da escola, uma vez que os projetos trazem à tona temas e problemas que suscitam questões relacionadas, muitas vezes, ao interesse e às demandas da comunidade.

Por essas e outras características, cabe ao professor assumir o papel de mediador e gestor dos grupos, superando a posição de detentor de todo o conhecimento, transmitido de forma mecânica. Cabe ao professor, portanto, refletir sobre as ações pedagógicas necessárias para a construção dos processos que levarão os estudantes a compreender e interpretar os temas, mostrando as razões daquele processo e de como poderão ser levados à construção de novos conhecimentos.

Refletindo sobre a prática pedagógica, os estudantes e a comunidade escolar

O processo educativo possibilita o desenvolvimento, individual e coletivamente, de conhecimentos, habilidades, competências e diferentes práticas que permitem aos estudantes adquirir autonomia e atuar na sociedade de maneira consciente. A isso damos o nome de educação. Na atualidade, a escola é a instituição encarregada socialmente de operar boa parte desse processo. Cabe ao Estado regular e normatizar as práticas das instituições escolares, e a tarefa de educar também é dever das famílias. No entanto, esse processo acontece

MODERNA

de maneira muito interligada e com grande interação entre professores e estudantes, pais e filhos, vizinhos, amigos e outras pessoas de nossos círculos de convivência.

Para conhecer os diferentes agentes sociais que se relacionam com a escola, precisamos mapear suas particularidades, história e interesses.

Por isso, sugerimos que você reflita por um instante sobre estas questões: quem são os seus estudantes? Quem é você? Como é a escola em que vocês convivem? A seguir, oferecemos um roteiro de anamnese, desdobrando essas questões em outras, mais específicas, para auxiliá-lo a fazer esse mapeamento, muito útil na elaboração de estratégias pedagógicas para o trabalho com as Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Sugestão de Atividade: Anamnese

PARTE I: QUEM SÃO SEUS ESTUDANTES?

Além do que você já conhece sobre suas turmas, uma boa atividade de engajamento com os estudantes, a ser realizada em sala de aula, pode ter como base uma lista de perguntas, que relacionaremos a seguir.

Procure responder às questões deste tópico em dois momentos: inicialmente sozinho e, posteriormente, em sala de aula com os estudantes. Nesse segundo momento, peça a eles que levantem a mão quando concordarem com as questões levantadas por você. Então, transforme algumas dessas perguntas em afirmações, como "Tenho 15 anos de idade", "Trabalho enquanto curso o Ensino Médio", "Gosto de comer feijoada", "Desejo cursar uma universidade pública" etc. Alterne questões mais sérias (como a questão sobre a universidade) com outras mais corriqueiras (como a sobre preferências de alimentação). Procure não utilizar mais do que 10 ou 15 minutos de sua aula com essa atividade.

1. Qual é a faixa etária de seus estudantes?
2. Qual é a distribuição por sexo em cada turma? Há mais meninos? Mais meninas?
3. Em que período estudam? Manhã, tarde ou noite?
4. Seus estudantes trabalham enquanto cursam o Ensino Médio? Dedicam-se a outras atividades para além do turno escolar (como um curso técnico em outro período, trabalho voluntário etc.)? Quais?
5. Qual é a profissão dos pais e das mães de seus estudantes?
6. Qual é o grau de escolarização dos pais e das mães de seus estudantes?
7. Em que bairro moram seus estudantes? Eles moram com quais membros de suas famílias? Quem são os responsáveis por eles?
8. Qual é o trajeto que fazem para ir à escola? Que dificuldades enfrentam para ir à escola e permanecer estudando?
9. Quais são as aspirações, os planos e os sonhos de seus estudantes?
10. De maneira geral, eles desejam ingressar em uma universidade após a conclusão do Ensino Médio? Em qual curso? Que tipo de universidade vislumbram? Caso negativo, desejam trabalhar? Em que funções e empregos?
11. Que assuntos despertam mais interesse entre seus estudantes?

PARTE II: QUEM É VOCÊ?

Sugerimos que, nesta etapa, em vez de partir de questões prontas, você faça apenas uma comparação entre o mapeamento sobre a turma, proposto na Parte I, e a sua experiência como estudante (na época em que cursou o Ensino Médio) e como docente. A função desse exercício é observar os pontos de convergência e divergência entre a sua experiência (e como você reflete sobre ela enquanto professor) e a vida que os estudantes levam. Esse mapeamento pode auxiliá-lo a planejar de maneira mais eficaz a forma de trabalhar com a turma em sala de aula. O que há em comum entre você e seus estudantes, para além de conviverem no mesmo espaço? O que há de diferente? Quais são os pontos de conexão entre vocês?

MODERNA

PARTE III: COMO É A ESCOLA EM QUE CONVIVEM?

É no espaço escolar, também, que você e seus estudantes convivem, sendo esse espaço parte do potencial e das limitações que se colocam a seu trabalho. Isso significa que, nesse ambiente, vocês estão submetidos a uma série de regras, normas, estruturas e obrigações. A consciência de todos sobre a necessidade de atender a certas exigências pode auxiliar na escolha de estratégias pedagógicas para as Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. As questões propostas a seguir podem ajudá-lo na caracterização desse espaço:

1. A escola é estadual ou federal?
2. Quantas turmas, com quantos estudantes cada, fazem parte da escola? É uma escola grande ou pequena?
3. Qual é a faixa etária que a escola atende? Há apenas cursos de Ensino Médio ou também são contempladas outras etapas da educação? Quais?
4. Em que bairro a escola está localizada? Quais são os principais meios de acesso a ela?
5. A escola tem quais tipos de relação com a comunidade ao redor (associações de bairro ou de moradores, vizinhos etc.)? Como são essas relações?
6. Qual é o sistema de organização do ano letivo (bimestral, trimestral, quadrimestral, semestral)?
7. Há aulas ou atividades escolares realizadas fora da sala de aula, ou mesmo fora da escola (excursões, visitas, viagens, trabalhos de campo, estudos do meio etc.)? Quais são as possibilidades de realizá-las, considerando as competências específicas e as habilidades de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas? Quais são os requisitos necessários?
8. A escola dispõe de biblioteca, sala de informática e computadores com acesso à internet, sala de projeção, laboratórios, quadras ou outra infraestrutura voltada ao ensino, além das salas de aula? Quais são os procedimentos adotados para utilizar essas estruturas? Os estudantes têm acesso a elas em seu cotidiano? Como é a utilização desses espaços?
9. Quais são as exigências gerais para avaliações? Como os estudantes são avaliados?

Disponibilidade de recursos

Ao observar os resultados da anamnese ficará mais fácil mobilizar os recursos (humanos, materiais, psicológicos, pedagógicos) necessários para traçar o que se espera do aprendizado de seus estudantes do Ensino Médio, na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, durante o trabalho com os Projetos Integradores.

Esses recursos podem incluir não apenas instalações físicas da escola (por exemplo: acesso a recursos audiovisuais para serem incorporados nas aulas), mas também afinidades entre você e os estudantes (por exemplo: gostos musicais). Quais recursos você encontrou? Que informações sobre a área do conhecimento, sobre os estudantes, sobre você mesmo e sobre a escola podem ser usadas como ferramentas positivas no processo de ensino-aprendizagem, facilitando o contato com os temas trabalhados nos projetos e o desenvolvimento de uma visão crítica de mundo?

Esses recursos são pontos fortes a serem explorados quando você for traçar seu planejamento de aulas. Nas próximas seções deste Manual do Professor, você encontrará uma série de ferramentas didáticas, sugestões e ideias que poderão ser incorporadas em suas estratégias pedagógicas e em seu planejamento.

Conhecendo a obra e planejando sua utilização

No Brasil, o sistema escolar apresenta enorme diversidade quanto aos tipos de escola, aos estudantes e seus perfis familiares, às condições de trabalho dos professores, à trajetória pessoal e profissional dos funcionários e docentes, aos recursos e materiais disponíveis, entre outros aspectos.

MODERNA

A variedade de materiais didáticos disponíveis a professores é mais um recurso que tem o objetivo de atender a diferentes necessidades presentes nos mais diversos ambientes escolares. Esta obra, em seu conjunto, foi construída visando atender a alguns princípios básicos, relacionados nos itens a seguir.

Aprender a aprender

O trabalho com projetos integradores propõe que os estudantes possam interagir com o mundo a partir de um ponto de vista amplo, que extrapole o senso comum e o conhecimento, construído com a mediação de um educador – ou seja, advindo da experiência individual. Para alcançar esse objetivo, um dos pilares desta obra é procurar ensinar aos estudantes como aprender a aprender e, para isso, ela apresenta ferramentas que auxiliam o professor a direcionar o trabalho dos estudantes para o uso autônomo das ferramentas das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas em seu cotidiano.

Com esse objetivo, a estratégia escolhida é partir sempre de questões concretas e contemporâneas vividas pelos jovens. Este material oferece aos professores e estudantes uma visão dos fenômenos que compreende múltiplas escalas, permitindo integrar diversas realidades locais em sistemas globais, dando conta tanto das semelhanças quanto das diferenças e desigualdades. Assim, procuramos auxiliar o professor a munir seus estudantes com habilidades e ferramentas que lhes permitam uma mobilidade crítica no mundo de hoje.

A estratégia didático-pedagógica utilizada nesse percurso é partir sempre do próprio processo intuitivo de aprendizagem: começamos qualquer aprendizado significativo com uma curiosidade, exercendo a função de disparador. Em seguida, investigamos as explicações existentes e questionamos tais explicações, acrescentando análises das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Esse é o caminho percorrido em cada um dos projetos. As primeiras etapas estimulam a curiosidade e a identificação com o tema. As seguintes oferecem ferramentas para que os estudantes se aprofundem nas questões iniciais e, ao final, são apresentadas atividades que orientam a construção do produto final, reunindo os conhecimentos construídos ao longo de todo o processo.

Princípios pedagógicos: da curiosidade à ação

Se um dos objetivos do livro é auxiliar o processo em que professor e estudante constroem e desenvolvem habilidades e competências para um uso autônomo das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas em seu cotidiano, não poderíamos deixar de pensar pedagogicamente nas estratégias para alcançar tal fim. Com a preocupação de que essa área do conhecimento seja relevante para os estudantes e que eles possam construir progressivamente um domínio de suas ferramentas, organizamos o conteúdo e as atividades a partir de três diferentes funções – engajamento, prática e produção –, a saber:

I - Engajamento

Em cada projeto, o início do trabalho é permeado pela ideia de engajamento. Como no processo intuitivo de construção do conhecimento, é nesse ponto que os estudantes podem trazer sua própria experiência com o tema ou a questão (e o professor pode identificá-la e mapeá-la como potencialidade para o trabalho).

As Ciências Humanas e Sociais Aplicadas se propõem a proporcionar aos estudantes uma experiência crítica. Nesse caminho, o conhecimento prévio que eles trazem sobre as temáticas discutidas em sala de aula converte-se em um poderoso recurso de trabalho. A fase de engajamento serve para que os estudantes tenham a oportunidade de questionar esse conhecimento prévio, contudo, sem se aprofundar ainda nos conhecimentos relacionados às competências e habilidades a serem desenvolvidas.

MODERNA

II – Prática

A prática das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas em sala de aula e em outros espaços escolares inclui atividades que promovem a reflexão e o posicionamento crítico dos estudantes, passando por análises e organização do projeto.

É nessa fase que os estudantes utilizam as ferramentas dessa área do conhecimento de diversas maneiras, testando-as em seu cotidiano, realizando atividades relacionadas ao projeto. O propósito da fase prática é dar segurança aos estudantes para que possam, futuramente, utilizar de maneira autônoma as competências e habilidades desenvolvidas.

III – Produção

A fase de produção contempla tarefas ligadas diretamente ao produto final do projeto. As atividades propostas ao longo dos projetos são relevantes e contextualizadas com o produto final proposto aos estudantes. Nesses encaminhamentos, nenhum texto, discussão ou atividade dos projetos se encerram em si mesmos. Em resumo, trata-se de construir, pouco a pouco, produtos em cada projeto que estimulem o protagonismo e coloquem o estudante na posição de autor.

Flexibilidade para professores e estudantes

As escolas brasileiras são muito diversas entre si: o tempo das aulas pode variar enormemente, assim como o número de estudantes em cada turma e as condições de trabalho dos docentes, além de muitos outros fatores. Esse é um desafio para a realização de projetos que partem da realidade concreta das escolas e do cotidiano dos estudantes.

A elaboração desta obra pretendeu adequar-se a todos esses professores e estudantes, independentemente de sua condição e posição material, temporal, cultural, geográfica, histórica e social.

O livro apresenta seis projetos independentes, o que garante uma organização flexível, com variedade de estratégias didáticas e atividades, além de orientações ao professor que indicam diversas possibilidades dos usos do material.

A proposta é que o professor se sinta confortável para aplicá-los da maneira que julgar melhor, ajustando seu uso ao contexto real da escola e às condições de trabalho que lhe são colocadas, além das necessidades e potencialidades de suas turmas. Os projetos também foram pensados de maneira estruturalmente interdisciplinar, o que permite flexibilidade quanto às abordagens por diferentes professores e em diferentes contextos.

A abordagem interdisciplinar nos projetos

Um projeto interdisciplinar, como o que propomos nesta obra, é mais do que a junção de componentes curriculares e seus conhecimentos. A interdisciplinaridade implica utilizar ferramentas múltiplas para resolver questões, problemas e buscar novos entendimentos e soluções que não se limitam à fragmentação dos componentes curriculares.

Para Ventura:

> {...} chamamos de "projeto" uma ação negociada entre os membros de uma equipe e entre a equipe e a rede de construção de conhecimento da qual ela faz parte, ação esta que se concretiza na realização de uma obra ou na fabricação de um produto inovador.

VENTURA, Paulo Cezar Santos. Por uma pedagogia de projetos: uma síntese introdutória. *Educ. Tecnol.*, Belo Horizonte, v. 7, n. 1, p. 36-41, jan./jun. 2002. Disponível em: <https://seer.dppg.cefetmg.br/index.php/revista-et/article/view/31/26>. Acesso em: 20 nov. 2019.

MODERNA

O ensino por projetos potencializa a integração dos diferentes componentes curriculares da área e também de diferentes áreas do conhecimento, bem como o uso de diversas mídias e recursos, que permitem que os estudantes se expressem das mais variadas formas e linguagens. Desse modo, o estudante pode contextualizar o conhecimento que está sendo construído e estabelecer conexões duradouras e significativas com ele, tornando-se um agente, de fato, do processo educacional.

Os objetos de estudo de projetos são, por excelência, propostas interdisciplinares, pois são temas de relevância cultural e social que devem ser investigados sob diferentes perspectivas. Assim, não seria possível esgotá-los tomando como base apenas um componente curricular.

Para a interdisciplinaridade funcionar, deve-se levar em consideração a interação entre os estudantes e a mediação dos professores. Conectando os diferentes saberes teóricos socialmente construídos que o estudante traz, seja pelo que aprendeu no Ensino Fundamental, seja por suas vivências fora da escola, criam-se novas formas de interpretação da realidade. Cabe ao professor auxiliar nessa conexão, problematizando questões trazidas pelos estudantes e orientando quanto às ferramentas e aos métodos de pesquisa mobilizados em cada projeto, que são apresentados em torno de **eixos temáticos**, chamados **temas integradores**.

Cada sala de aula é um universo

Qualquer professor sabe, por experiência, que cada sala de aula é um universo. Cada turma é composta de estudantes que, mesmo com características às vezes semelhantes, se mostram indivíduos bastante distintos, formando um conjuto particular.

Ao mesmo tempo, a adolescência é um período em que culturalmente operam os mecanismos de distinção individual e de construção de identidade (em uma relação bastante dialética entre indivíduo e grupo; separar-se para fazer parte). Lidar com essa diversidade e com esses movimentos de comportamento geracional é uma tarefa complexa para o professor. Este livro pretende apoiar o professor na realização dessa tarefa, ao mesmo tempo que auxilia no aprendizado do estudante.

O trabalho com projetos pressupõe diversos tipos de trabalho prático, mobilizando uma série de competências e habilidades. Entre as atividades encontram-se a coleta e o tratamento de dados, as pesquisas direcionadas, as observações e experimentações e os debates, que gerarão produtos com as mais diferentes linguagens.

O papel da pesquisa

A jornada se faz especialmente pela pesquisa. Os conhecimentos mobilizados ao longo de cada projeto são amarrados pela proposta de pesquisa, sempre tendo em vista a prática e a elaboração de um produto final. Entendemos que é papel da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas fornecer recursos aos estudantes para que investiguem o mundo à sua volta. Esses recursos incluem métodos e ferramentas de pesquisa que alinhavam os demais recursos e os temas de trabalho. Como mencionado anteriormente, as ferramentas e os métodos de pesquisa mobilizados em cada projeto são apresentados em torno de temas integradores.

Temas integradores

A função dos temas integradores é oferecer uma orientação comum à abordagem interdisciplinar em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas no percurso necessário para a construção do produto final. O livro apresenta quatro temas integradores, e dois deles se repetem entre os seis projetos.

MODERNA

STEAM

O termo STEAM vem do inglês – *Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics* (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática) – e abarca esses cinco campos do saber. O termo é antigo (sendo anteriormente utilizada a sigla STEM, que não incluía Arte) e foi desenvolvido por pesquisadores estadunidenses para designar a intenção de formar pessoas mais aptas às demandas do mercado de trabalho atual. Nas últimas décadas, o termo passou a abarcar Arte, trazendo assim uma nova perspectiva para o pensamento científico e metodológico. O tema também visa estimular os estudantes a inovar com soluções criativas, baseadas na articulação desses campos para questões associadas à realidade e ao local em que vivem.

O termo está ligado ao movimento *maker*, uma cultura que tem origem nos projetos de *Do it yourself* (ou DIY), que poderia ser traduzido como "faça você mesmo" em língua portuguesa. Esse movimento trabalha com a premissa de que qualquer pessoa é capaz de criar, consertar, alterar e fabricar diferentes tipos de objetos com as próprias mãos. Com a ideia de que são capazes, os estudantes devem utilizar sua criatividade e inventividade para sair do lugar comum, aceitar o desconhecido e aprender com os próprios erros, tornando, assim, o aprendizado efetivamente significativo.

A ideia de projetos que levam em conta o STEAM como proposta é formar indivíduos com noções em diversas áreas do conhecimento. Ao trabalhar para a formação de indivíduos que pensem de maneira criativa, autônoma, responsável e crítica e com habilidade para atuar em equipe, além da estrutura emocional para tomar decisões, trabalha-se não só o conteúdo e o método de pensar típicos das áreas de Ciências da Natureza e de Matemática e suas Tecnologias, como também a capacidade de análise das consequências do uso da ciência.

O uso da metodologia STEAM em sala de aula, além de engajar os estudantes para a aplicação dos conceitos científicos, permite a expressão artística, beneficiando o aprendizado interdisciplinar e estimulando a cooperação e o aprendizado em conjunto. Assim, a adoção do STEAM desperta a inventividade e a criatividade e estimula o trabalho em equipe, formando um cidadão com habilidades e atitudes necessárias à vida contemporânea.

A metodologia está intimamente ligada ao ensino por projetos, uma vez que trabalha com a resolução de problemas com base na investigação e no estímulo à criatividade dos estudantes, tornando-os protagonistas do processo de aprendizagem.

Projeto da obra que contempla este tema:

- **O espetáculo da ciência**

Protagonismo juvenil

O **Protagonismo juvenil** aborda as diferentes culturas relacionadas a essa faixa etária para que, a partir delas, o jovem possa construir sua visão de sociedade. A proposta pressupõe a participação ativa do jovem com uma perspectiva cidadã. Assim, estimula-se a reflexão crítica dos estudantes sobre a realidade que os cerca. Por meio da obtenção de dados sobre a juventude e pelas reflexões sobre a própria cultura, as características do meio em que vivem e de possíveis intervenções nesses espaços, os jovens podem desenvolver diferentes formas de manifestações para atuar de maneira coletiva e cidadã.

Nesse contexto, os jovens tornam-se elemento central da prática educativa e participam de todo o processo, investigando, elaborando, executando e avaliando as ações propostas. Eles são estimulados a participar das manifestações artísticas e culturais do mundo juvenil,

MODERNA

atuando como protagonistas desses diferentes espaços. Através da construção protagonista de seu projeto, o estudante também descobre e (re)constrói sua identidade, considerando suas potencialidades, seus desejos e suas possibilidades de participação e intervenção social.

Ao estimular o estudante a desenvolver papéis de liderança e mobilizar os demais a também reconhecer os problemas enfrentados e as possíveis soluções, facilita-se a entrada desses jovens no mundo adulto, exercitando a participação social dentro dos espaços a que eles pertencem.

Projetos da obra que contemplam este tema:

- **Museu da Juventude**
- **Intervenção e impacto social**

Midiaeducação

Falar em **Midiaeducação** significa falar em letramento midiático, ou seja, a capacidade do jovem de identificar diferentes tipos de mídia e interpretar e avaliar as informações presentes em cada um deles, com discernimento e pensamento crítico.

O tema é crucial nos dias atuais, devido à enorme quantidade de informações que circula, muitas vezes imprecisas ou mesmo falsas. Mais do que a interpretação de texto, a Midiaeducação foca na compreensão de como a informação é produzida, como esta circula e como é apropriada nas mais diversas mídias contemporâneas.

O conceito de letramento não se restringe apenas ao conceito de alfabetização. Alfabetizar faz o estudante ter contato com o sistema de leitura e escrita, ou seja, codificação e decodificação. O letramento é o próximo passo do processo – utilizar a leitura e a escrita nas práticas sociais cotidianas. Assim, o letramento midiático pressupõe que o estudante consiga interpretar o que lê e também questionar e investigar, tanto o conteúdo como a origem da informação.

Por meio dos projetos que trabalham esse eixo, os estudantes serão capazes de avaliar criticamente como funciona a produção, a circulação e a apropriação de informações nos diferentes meios e mídias. Desse modo, aprenderão a observar não apenas o conteúdo do que lhes é transmitido cotidianamente, mas também a realizar análises de tudo o que compõe as diferentes mídias, como imagens, vídeos, propagandas e jogos, entre outros.

Para um letramento midiático efetivo, os estudantes devem ser capazes não apenas de conferir se a fonte da notícia, a imagem ou algum conteúdo foram, de alguma forma, manipulados e se os dados apresentados podem ser checados em outras fontes, entre outras ações e cuidados. As bolhas de informação criadas por meios eletrônicos e a mudança de visão da mídia tradicional são fenômenos contemporâneos essenciais para a análise crítica da sociedade e para a formação cidadã. É necessário que sejam capazes, sobretudo, de compreender como a mídia é produzida e perceber as relações sociais que a perpassam, os interesses em jogo e seu papel social.

Trabalhar Midiaeducação também modifica o papel do professor em sala de aula. Se antes o papel do professor era transmitir conhecimentos contidos (principalmente) em livros, hoje ele trabalha com um imenso número de novas mídias, as quais se apresentam com os mais diversos formatos, como vídeos, imagens, textos e até ferramentas novas, como os chamados "memes" e *gifs*. Nessa perspectiva, o ensino por projetos dialoga diretamente com o Tema Integrador, pois muda o protagonismo do professor para o estudante e o instiga a investigar, de forma crítica, as informações.

Projetos da obra que contemplam este tema:

- **Pesquisa de Iniciação Científica Júnior**
- **Produzindo um fanzine**

MODERNA

Mediação de conflitos

Viver em sociedade implica lidar cotidianamente com conflitos que os jovens enfrentarão consigo mesmos e com os outros. A mediação de conflitos é, por isso, uma habilidade fundamental para essa convivência. Não se trata, nos projetos que trabalham esse tema, de procurar soluções ingênuas, mas de trabalhar a mediação como forma de agir pessoal e coletivamente, sem negar a dificuldade de se obter consensos.

O tema **Mediação de conflitos**, além de trabalhar valores, permite abordar práticas que conciliem as diferenças, sem negá-las. O trabalho com esse tema deve envolver empatia e cooperação, estimulando o desenvolvimento do estudante de modo que ele consiga, na vida adulta, conviver de forma cidadã. A condução da mediação exige abstrações e percepção de diferentes pontos de vista, não sendo consideradas apenas como simples práticas moralizantes ou que estimulem posturas e afirmem decisões aos envolvidos em conflitos.

Os estudantes devem ser instigados a refletir de modo a regular suas ações em diferentes situações, inclusive as que geram algum tipo de tensão. A mediação de conflitos passa, muitas vezes, por propostas reflexivas e debates coletivos, compartilhando sempre o clima de respeito (fundamental em todos os processos educacionais) e de ajuda mútua, valorizando as diferenças entre os estudantes. Os projetos associados a esse tema estimulam reflexões que vão desde o nível individual até o coletivo e da análise política da sociedade.

Projeto da obra que contempla este tema:

- **Narrativa: ilustre desconhecido**

Eixos estruturantes

As Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio apontam que os itinerários formativos devem organizar-se em torno de um ou mais **eixos estruturantes**, também presentes nos projetos integradores desta obra:

> I - investigação científica: supõe o aprofundamento de conceitos fundantes das ciências para a interpretação de ideias, fenômenos e processos para serem utilizados em procedimentos de investigação voltados ao enfrentamento de situações cotidianas e demandas locais e coletivas, e a proposição de intervenções que considerem o desenvolvimento local e a melhoria da qualidade de vida da comunidade;
>
> II - processos criativos: supõe o uso e o aprofundamento do conhecimento científico na construção e criação de experimentos, modelos, protótipos para a criação de processos ou produtos que atendam a demandas pela resolução de problemas identificados na sociedade;
>
> III - mediação e intervenção sociocultural: supõe a mobilização de conhecimentos de uma ou mais áreas para mediar conflitos, promover entendimento e implementar soluções para questões e problemas identificados na comunidade;
>
> IV - empreendedorismo: supõe a mobilização de conhecimentos de diferentes áreas para a formação de organizações com variadas missões voltadas ao desenvolvimento de produtos ou prestação de serviços inovadores com o uso das tecnologias.

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução Nº 3, de 21 de novembro de 2018. *Atualiza as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio*. Disponível em: <http://novoensinomedio.mec.gov.br/resources/downloads/pdf/dcnem.pdf>. Acesso em: 13 dez. 2019.

Avaliação e Autoavaliação

Os processos avaliativos podem ser trabalhados de diversas formas. Aqui fazemos uma distinção entre a avaliação dos professores em relação aos estudantes e a autoavaliação dos estudantes sobre os percursos realizados, como também a avaliação em grupo.

MODERNA

Avaliação

Segundo a BNCC, é necessário:

> construir e aplicar procedimentos de avaliação formativa de processo ou de resultado que levem em conta os contextos e as condições de aprendizagem, tomando tais registros como referência para melhorar o desempenho da escola, dos professores e dos alunos [...].

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 6 dez. 2019.

Tomando por base esse documento, considera-se a avaliação não como uma etapa final de conclusão de um período letivo, mas como a análise de um processo, permitindo inclusive que, durante o percurso, existam oportunidades para remanejamentos e ajustes, ampliando a capacidade de superação de obstáculos previstos inicialmente e de outros que possam surgir durante o processo.

A avaliação seletiva encontra-se em oposição à avaliação formativa.

A avaliação seletiva é a aquela que vem sendo aplicada há muito tempo no sistema educacional. Trata-se de uma avaliação única, aplicada no mesmo momento para todos os estudantes, visando medir quanto se recordam das informações abordadas em cada componente curricular.

Antes de abordar a avaliação formativa, cabe lembrar que existe ainda a avaliação diagnóstica, que tem papel importante de sondagem e pode ser realizada no início de um processo de aprendizagem, com a função de obter informações sobre as aptidões, as competências e os conhecimentos prévios dos estudantes, visando balizar e organizar os processos de ensino e aprendizagem diante das situações identificadas.

Para o ensino de projetos, em que cada percurso pessoal é único – ainda que, coletivamente, a turma possa realizar diversos percursos –, a avaliação clássica (seletiva) não teria os melhores resultados. De acordo com Perrenoud (1998):

> [...] O trabalho escolar tende a privilegiar atividades fechadas, estruturadas, desgastadas, que podem ser retomadas no quadro de uma avaliação clássica. O sistema clássico de avaliação força os professores a preferir os conhecimentos isoláveis e cifráveis às competências de alto nível (raciocínio, comunicação), difíceis de delimitar em uma prova escrita ou em tarefas individuais.

PERRENOUD, Phillipe. *Avaliação*: da excelência à regularização das aprendizagens: entre duas lógicas. Porto Alegre: Artmed, 1998. p. 66-67.

Desse modo, a avaliação clássica (seletiva) não atende às competências e às inovações propostas pelo ensino por projetos. Nesse contexto, a avaliação diagnóstica pode ser um excelente caminho para o planejamento das etapas iniciais, porém não podemos nos limitar a encerrar este tipo de trabalho apenas no começo dos projetos. É nesse encaminhamento que entra a Avaliação Formativa Alternativa (AFA), que, nas palavras do professor Domingos Fernandes, da Universidade de Lisboa, auxilia a compreendermos como avaliar de forma mais efetiva os estudantes:

> Avaliação Formativa Alternativa (AFA) deve permitir conhecer bem os saberes, as atitudes, as capacidades e o estágio de desenvolvimento dos alunos, ao mesmo tempo que deve proporcionar-lhes indicações claras acerca do que é necessário fazer a seguir. No caso de ser necessário corrigir algo ou de melhorar as aprendizagens, torna-se imperativo que professores e alunos partilhem as mesmas ideias, ou ideias aproximadas, acerca da qualidade do que se pretende alcançar. Consequentemente, o passo seguinte é o de regular a qualidade do trabalho que está a ser desenvolvido, utilizando, nomeadamente, um conjunto de recursos cognitivos e metacognitivos que ajudem a eliminar qualquer eventual distância entre as aprendizagens reais e as aprendizagens previstas ou propostas.

FERNANDES, Domingos. Para uma teoria da avaliação formativa. *Revista Portuguesa de Educação*, Braga, v. 19, n. 2, 2006. p. 30-31.

MODERNA

Assim, a avaliação do processo que os estudantes estão vivendo deve acontecer durante o projeto, e não somente ao final, e a consequente devolutiva para eles também deve permear todo o processo. Desse modo, é possível ajustar os passos dos estudantes de maneira mais efetiva, configurando, portanto, uma proposta mais eficaz do que apenas uma avaliação ao final do processo. Essa estratégia de trabalho abre, consequentemente, a possibilidade de melhoria constante dos processos e a flexibilidade para ajustar percursos.

Destacamos que, durante a realização dos projetos, a AFA se mostra eficaz e adequada ao acompanhamento contínuo dos processos, permitindo a análise das Competências Gerais e Específicas apresentadas pela BNCC.

Para melhor compreensão do que significa a avaliação formativa, Sonia Grego caracteriza a avaliação como:

> 1. Integração da avaliação formativa em cada atividade de ensino, significando que a avaliação se insere na interação professor-aluno-conhecimento e nas interações entre os alunos, a orientar um processo de diferenciação do ensino e de diferenciação da aprendizagem;
>
> 2. A avaliação visa tornar o aluno autor de sua própria aprendizagem, no sentido de estimulá-lo a se envolver em um processo de autorregulação, de desenvolvimento de suas capacidades metacognitivas, em um constante processo interativo com o professor e com seus pares;
>
> 3. Adoção do conceito de regulação das aprendizagens, que envolve *feedback* mais adaptação do ensino e da aprendizagem (em contraposição ao conceito de recuperação das dificuldades de aprendizagem – *feedback* mais correção);
>
> 4. Ressignificação do conceito de regulação, que passa a compreender tanto formas de avaliação para diagnóstico e acompanhamento dos alunos como formas de intervenção para orientar o pensamento dos alunos na construção de sua aprendizagem e que passa a envolver duas novas modalidades distintas de regulação: regulação interativa e regulação proativa, além da regulação retroativa, própria do modelo de avaliação formativa no enfoque positivista.
>
> GREGO, Sonia M. D. A avaliação formativa: ressignificando concepções e processos. *In:* UNESP; UNIVESP. *Caderno de Formação*: formação de professores. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2013. v. 3. p. 91.

Pode-se perceber, desse modo, que o eixo principal da avaliação formativa é a ênfase nos *feedbacks*, ou seja, no retorno da avaliação aos estudantes. Assim, pode-se articular a avaliação formativa com a seletiva. Grego (2013) ainda apresenta quatro características de uma mudança de foco da sala de aula rumo à avaliação formativa:

> 1. Foco na aprendizagem dos alunos, enfatizada pelos autores ao esclarecerem que "o termo instrução se refere a qualquer atividade com intenção de criar aprendizagem". Dado o entendimento de que aprendizagem é um processo pessoal, um processo cognitivo interno, uma instrução formativa estimula os processos de pensamento dos alunos;
>
> 2. Foco no processo de tomada de decisão a partir de evidências, resultando em ajustes nas formas de trabalho do professor, bem como nas estratégias que os alunos utilizam para aprender;
>
> 3. Foco na partilha de responsabilidades e de poder de todos os agentes, pois, "enquanto é claro que em muitos casos a decisão será tomada pelo professor" [...], o envolvimento dos pares e dos alunos individualmente no processo de tomada de decisão é essencial para o sucesso na aprendizagem;
>
> 4. Foco na forma e nos momentos de intervenção e de interação formativa. Os *feedbacks* do professor, dirigidos a um aluno em particular ou a toda a classe, visando a orientar seus processos cognitivos ou a interpretar como o aluno pensa em relação a uma matéria específica do currículo, constituem fator essencial para a melhoria da aprendizagem.
>
> Ibid, p. 92-93.

MODERNA

De forma resumida, pode-se compreender a avaliação formativa de acordo com as cinco estratégias sugeridas por Black e Wiliam (2009, *apud* GREGO):

1. Clarificar e compartilhar as intenções e os critérios para o sucesso na aprendizagem;
2. Coordenar discussões efetivas em sala de aula e outras tarefas de aprendizagem que estimulem o surgimento de evidências da compreensão dos estudantes;
3. Providenciar *feedback* que leve o aprendiz a progredir na aprendizagem;
4. Envolver os estudantes para que atuem como recursos de aprendizagem para outros estudantes;
5. Envolver os estudantes como autores de sua própria aprendizagem.

GREGO, Sonia M. D. A avaliação formativa: ressignificando concepções e processos. *In:* UNESP; UNIVESP. *Caderno de Formação*: formação de professores. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2013. v. 3. p. 99-100.

Assim, a avaliação não deve ser feita pontualmente sobre o produto final do projeto, mas deve ser um processo contínuo, com retornos claros do professor, partindo de atividades que sondem e trabalhem conhecimentos prévios dos estudantes e que deixem claros os objetivos a eles. Dessa forma, a sala de aula se torna um ambiente propício para o diálogo e o debate, tendo a figura do professor como mediador, permitindo que este consiga os elementos necessários para planejar os próximos passos de ensino, melhorando o engajamento dos estudantes e ampliando a eficiência dos trabalhos desenvolvidos.

A mesma autora, Sonia Grego, sugere uma estratégia de articulação de ensino, aprendizagem e avaliação que tem relação direta com o ensino de projetos:

> A proposta de ensino que apresentamos a seguir atende a fins específicos das disciplinas curriculares, sem descuidar dos processos cognitivos dos alunos. "A aula começa com uma 'grande questão', a qual é cuidadosamente planejada para levar os alunos a dominarem os resultados esperados". Essa questão é apresentada e discutida brevemente com os alunos, que são solicitados a trabalharem esta questão em pequenos grupos (ou em duplas, com crianças pequenas e alunos não acostumados a trabalhar em grupo). Em seguida, cada grupo é solicitado a apresentar sua proposta para toda a classe, momento em que o professor passa a coordenar uma fase de discussão estruturada do problema. Este é o ponto central de uma estratégia de resolução de problemas, mas ela só acontece após os alunos terem compartilhado várias estratégias para a resolução do problema e, sob a orientação cuidadosa do professor, terem comparado e contrastado as ideias apresentadas, analisado criticamente as estratégias propostas. Esta é uma fase importante na consolidação da aprendizagem, considerando que os alunos aprendem primeiro através do diálogo e só então internalizam o que aprenderam.
>
> Ao compartilharem suas ideias os alunos atuam como recurso de aprendizagem uns para os outros, estimulando a cooperação e não a competição. A função do professor será a de harmonizar os conflitos e de manter o foco na aprendizagem, ao mesmo tempo em que observa as intervenções dos alunos, a forma como estruturam e constroem seus argumentos, registrando suas observações, seja para elaborar *feedbacks* formativos, seja para tomar decisões sobre as próximas atividades, de acordo com as necessidades específicas dos alunos. Algumas técnicas de avaliação têm se mostrado igualmente essenciais para o desenvolvimento dos processos cognitivos e metacognitivos dos alunos, como os portfólios e a autoavaliação.

Ibid, p. 102-103.

A avaliação formativa soma-se então à avaliação diagnóstica, sendo realizada não apenas no início do ciclo, como em todo o percurso de aprendizado do estudante, criando diagnósticos das necessidades específicas e adequando o ensino às características individuais e coletivas da turma.

MODERNA

Autoavaliação

A autoavalição deve ser apresentada aos estudantes como etapa essencial da avaliação, permitindo a reflexão e a autocrítica constantes sobre o próprio progresso. Com base nela, os estudantes podem analisar o próprio percurso e refletir sobre formas de se superarem.

Além de simplesmente rever o que aprenderam, durante o processo de autoavaliação os estudantes devem refletir sobre os seus esquemas de pensamento, sua rotina de estudo e seu engajamento. Ao avaliar seu próprio conhecimento, os estudantes podem refletir por si mesmos sobre as consequências (individuais, coletivas e sociais) do seu processo.

A habilidade de realizar autocrítica é essencial para a construção da autonomia e da responsabilidade perante as próprias ações e as ações coletivas. A autoavaliação, por esse motivo, nunca pode ser um aspecto isolado. O professor deve estar atento ao processo e, de forma dialógica, orientar o estudante a compreender onde e, principalmente, de que modo ele pode melhorar seu próprio processo de aprendizagem. Também é possível realizar a avaliação em grupo. Os estudantes são levados a refletir não só em relação a seu próprio desempenho como também em como isso repercutiu em seu grupo de trabalho, e de que maneira o próprio grupo desempenhou suas funções.

Todos os projetos desta obra (apresentados a seguir) incluem, além da etapa final de autoavaliação ou avaliação em grupo, atividades visando a *feedbacks*, permitindo ajustes ao longo dos processos e estimulando outras propostas ligadas às perspectivas aqui apresentadas em relação à avaliação e à autoavaliação.

Os projetos desta obra

Por meio de projetos, esta obra trabalha, de maneira integrada, os quatro componentes curriculares da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas – História, Geografia, Sociologia e Filosofia. Com temas diversos, propõe perguntas desafiadoras que instigam os estudantes a iniciar o trabalho orientado pelo professor. Etapas bem explicitadas garantem aos estudantes o direcionamento necessário para que possam desenvolver o projeto proposto de forma adequada e com criatividade.

Para cada um dos seis projetos apresentados é sugerido ao professor um cronograma, como forma de organizar e apoiar seu trabalho. Cada projeto foi pensado inicialmente para um cronograma de 12 semanas (um trimestre), mas apresentamos também para cada um deles sugestões de expansão (20 semanas/um semestre, considerando férias e recesso) e encurtamento (8 semanas/um bimestre). Destacamos que o cronograma pode ser alterado a critério do professor ou dos professores envolvidos na execução, considerando sua disponibilidade. A distribuição do trabalho pelas semanas varia de projeto para projeto, podendo ser mais extenso em uma etapa do que em outras.

O professor pode optar por trabalhar os projetos na ordem que achar mais interessante, visto que são totalmente independentes, e sem qualquer tipo de progressão entre eles.

Projeto 1

O espetáculo da ciência

Em uma sociedade altamente tecnológica, em que a integração entre os saberes está presente de forma cada vez mais intensa, a necessidade de que as pessoas tenham conhecimentos em diversas áreas do conhecimento torna-se imperativa. Dentro dessa perspectiva, apresentamos o projeto **O espetáculo da ciência**, que mobiliza os conhecimentos de acordo com o tema integrador **STEAM** (sigla correspondente às iniciais, em inglês, das palavras Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática – *Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*).

MODERNA

A proposta teórico-metodológica desse projeto é, além da aprendizagem por projetos, o estímulo à construção da autonomia e do protagonismo juvenil, por meio de reflexões e atividades práticas que articulam conhecimentos e conceitos de diferentes áreas e promovem a apropriação de recursos tecnológicos e científicos pelos estudantes.

Esse projeto tem como objetivo construir e apresentar ao público da escola e de sua comunidade um espetáculo que contenha efeitos especiais e que aborde uma passagem da história da ciência. Partimos de uma questão desafiadora e motivadora para despertar o interesse dos estudantes: *De onde vêm as inovações tecnológicas e científicas presentes em seu cotidiano e que história há por trás delas?*

Em virtude da temática, sugerimos que o professor-líder seja o de História. Essa decisão, no entanto, pode ser tomada em conjunto com os outros professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, e escolhido(s) outro(s) líder(es), conforme a conveniência de cada ambiente escolar.

Abaixo, apresentamos as Competências Gerais da Educação Básica trabalhadas nesse projeto:

> 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.
>
> BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 6 dez. 2019.

Projeto 2

Museu da Juventude

Na atualidade, uma das principais metas do processo educacional deve ser os estudantes obterem autonomia para que possam construir o próprio conhecimento. Dentro dessa perspectiva, propomos o projeto **Museu da Juventude**.

Esse projeto tem como objetivo levar os estudantes a investigar cientificamente os processos sociais, econômicos e culturais que permitem a produção e a circulação de objetos presentes e relevantes em seu cotidiano. Seu tema integrador é **Protagonismo juvenil** e o produto final é um museu, para o qual os estudantes devem organizar uma exposição de objetos que tenham importância para si e para os demais jovens de sua comunidade.

Para envolver os estudantes neste trabalho, propomos as seguintes questões desfiadoras: *Quais objetos são relevantes para diversos grupos de jovens de diferentes comunidades e que processos sociais, políticos, econômicos, históricos, científicos e tecnológicos são necessários para que sejam produzidos e se tornem acessíveis? O que esses objetos dizem sobre nossa sociedade?*

Sugerimos que o professor-líder seja o de Geografia, mas nada impede que um ou mais professores de outros componentes curriculares o substituam ou o acompanhem nesta empreitada; os professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas podem dividir a tarefa.

A seguir, apresentamos as Competências Gerais da Educação Básica trabalhadas nesse projeto:

MODERNA

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.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 13 dez. 2019.

Projeto 3

Pesquisa de Iniciação Científica Júnior

Na sociedade atual, é necessário incentivar a investigação, o aprofundamento do conhecimento, o saber científico como forma de superar o predomínio do senso comum, que, muitas vezes, é tido como saber científico.

O projeto **Pesquisa de Iniciação Científica Júnior** tem como proposta promover o contato dos estudantes com processos relacionados à produção de conhecimento científico e possibilitar a experiência com práticas de pesquisa, para que possam ampliar seu repertório cultural, conhecer procedimentos de pesquisa científica, amadurecer seu posicionamento crítico e desenvolver sua autonomia intelectual. O estudante irá produzir um artigo curto (*paper*) e um pôster para exposição, baseados em uma experiência introdutória de Iniciação Científica Júnior, e irá refletir sobre a relação entre a mídia e a sociedade. O tema integrador é **Midiaeducação**, uma vez que trata justamente de compreender cientificamente como operam as relações sociais que tornam a mídia possível.

Para instigar o estudante, propomos como questões desafiadoras: *As relações entre a mídia e a sociedade impactam em seu cotidiano e no de sua comunidade? O que é possível aprender sobre essas relações?*

Sugerimos que o professor-líder seja o de Sociologia, mas nada impede que um ou mais professores de outros componentes curriculares o acompanhem nessa empreitada, dividindo a tarefa, se assim for acordado entre os professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

A seguir, apresentamos as Competências Gerais da Educação Básica trabalhadas nesse projeto:

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.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 6 dez. 2019.

MODERNA

Projeto 4

Narrativa: ilustre desconhecido

Em uma sociedade cada vez mais cheia de contradições, a mediação de conflitos torna-se imperativa para que os jovens possam situar-se nesse mundo e encontrar maneiras de conviver com o diferente, o diverso, perceber o diálogo e enxergar pontos de vista diferentes, como via de resolução de situações tantas vezes incômodas ou adversas.

Nesse sentido, propomos o trabalho com o tema integrador **Mediação de conflitos** no projeto **Narrativa: ilustre desconhecido**. Nesse projeto o estudante é desafiado a produzir uma narrativa de ficção (no formato de conto literário ou história em quadrinhos do tipo novela gráfica) que aborde a temática do "outro" e que discuta sobre como conhecer o outro, traçar caminhos para o diálogo e a cooperação e respeitar as pessoas e os grupos em sua diversidade, o que é uma importante chave para a resolução de conflitos. Dessa forma, convidamos o estudante a realizar uma incursão etnográfica que permita a ele observar o mundo pelo ponto de vista de um outro jovem, com as contradições e os desafios que ele ou ela vive em seu cotidiano.

Para introduzir o tema, partimos das seguintes questões desafiadoras: *Como é estar na pele de outra pessoa? Como poderia ser a sua vida se não fosse como é?*

Dada essa temática, consideramos que o professor-líder poderá ser o de Filosofia. Essa decisão, no entanto, pode ser tomada em conjunto com os outros professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, e escolhido(s) outro(s) líder(es), conforme a conveniência de cada ambiente escolar.

A seguir, apresentamos as Competências Gerais da Educação Básica trabalhadas nesse projeto:

> 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.
>
> BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 6 dez. 2019.

Projeto 5

Produzindo um fanzine

Atualmente, em virtude da revolução tecnológica dos meios de comunicação, é crescente o acesso à informação, que circula com grande rapidez. Considerando esse fato, voltamos a trabalhar com o tema integrador **Midiaeducação**, com o projeto **Produzindo um fanzine**. O projeto tem como produto final a confecção – e posterior distribuição – de um fanzine que contenha pelo menos um artigo de opinião, com reflexões sobre a democratização do acesso à produção e à difusão nos meios de comunicação. Espera-se que os estudantes possam, assim, refletir sobre a produção midiática com base na experiência de confecção de um fanzine.

A aprendizagem por projetos permite uma série de atividades práticas que mobilizam conhecimentos, linguagens e diferentes tipos de recursos na resolução de problemas e que estimulam a criatividade e a autonomia dos estudantes.

MODERNA

Para envolver os estudantes no trabalho, propomos as seguintes questões desafiadoras: *Os diferentes grupos sociais têm acesso à produção e à difusão de conteúdos nos meios de comunicação? Como democratizar os meios de comunicação na atualidade?*

Dada essa temática, consideramos que o professor-líder poderá ser o de Filosofia. Essa decisão, no entanto, pode ser tomada em conjunto com os outros professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, e escolhido(s) outro(s) líder(es), conforme a conveniência de cada ambiente escolar.

Abaixo, apresentamos as Competências Gerais da Educação Básica trabalhadas nesse projeto:

> 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.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 6 dez. 2019.

Projeto 6

Intervenção e impacto social

Hoje, é premente que os jovens tenham participação cada vez mais atuante e consciente em suas comunidades. A partir dessa premissa, propomos o projeto **Intervenção e impacto social**, com o tema integrador **Protagonismo juvenil**. Dessa forma, espera-se que os estudantes possam desenvolver um projeto de intervenção e impacto social em determinada comunidade. Ao produzir esse projeto, os jovens poderão estreitar laços com a comunidade e, junto com outros jovens, refletir sobre as condições de vida, as necessidades e os sonhos dos membros da comunidade escolhida, experimentar a posição de liderança e planejar ações sociais concretas. Os principais objetivos são: incentivar a realização de atividades ligadas à cidadania e às práticas sociais; estimular o exercício de técnicas de pesquisa e de registros de informações; promover a comunicação não violenta, a empatia e a escuta ativa.

As questões desafiadoras propostas são: *Quais são as necessidades de sua comunidade (ou da comunidade escolhida e pesquisada neste projeto)? Como você pode, junto com outros jovens, contribuir com a transformação social?*

Sugerimos que o professor-líder seja o de Geografia; professores de outros componentes curriculares podem acompanhá-lo nessa empreitada, dividindo a tarefa, se assim for acordado entre os professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

A seguir, apresentamos as Competências Gerais da Educação Básica trabalhadas nesse projeto:

> 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.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 6 dez. 2019.

MODERNA

PROJETO 1

O espetáculo da ciência

Tema integrador: STEAM

Introdução

O trabalho sugerido nesse projeto está centrado no tema integrador **STEAM** (Ciências, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática), e que pressupõe um aprendizado intuitivo, no qual os estudantes partem de seus conhecimentos e de suas realidades para confrontar essas ideias com elementos de diferentes ciências, experimentando práticas de pesquisa e a troca de ideias, desenvolvendo o posicionamento crítico e a criatividade. Esse projeto, por isso, estimula o trabalho em equipe associado ao pensamento autônomo, por meio de princípios do pensamento computacional (desvendando os processos e métodos por trás do conhecimento e da execução de um todo construído coletivamente), tão necessários nos dias de hoje em nossa sociedade e também no mercado de trabalho.

Durante a apresentação do tema e da questão desafiadora do projeto, os estudantes também podem trocar informações entre si e com outras pessoas, ampliando sua visão sobre a ciência e avaliando como diferentes gerações são impactadas pela tecnologia. O uso de diversos conhecimentos e linguagens contribui para o desenvolvimento do olhar sobre questões culturais, de reflexões sobre identidade, do autoconhecimento e de posturas de protagonismo diante dos desafios futuros.

Objetivo

O objetivo central desse projeto é levar os estudantes a refletir sobre o impacto do conhecimento científico na sociedade pela análise crítica da história da ciência e de suas interações com tecnologia, engenharia, arte e matemática. Isso é feito por meio da elaboração e da apresentação – ao público da escola e da comunidade no entorno – de um espetáculo de teatro ou dança planejado pelos estudantes e que contenha efeitos especiais, de maneira a abordar uma passagem da história da ciência.

Justificativa

O projeto **O espetáculo da ciência** trabalha o tema integrador **STEAM** e eixos das áreas de Ciências da Natureza e de Matemática e suas Tecnologias, correlacionando-os com Arte e com as Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, de forma a despertar nos estudantes a curiosidade sobre o impacto da tecnologia nas artes visuais e em seu cotidiano. A representação e a troca com a comunidade por meio do espetáculo trazem o tema de pesquisa para o espaço vivido dos estudantes e da realidade daqueles que vivem no entorno escolar, permitindo construir conhecimentos conjuntos sobre a ciência e a tecnologia e seus impactos na sociedade. Da mesma forma, incentiva os estudantes a compartilhar o conhecimento que construíram acerca das transformações no lugar em que moram e na vida das pessoas, avaliando aspectos positivos e negativos nesses processos. A realidade dos estudantes que se impõe cada dia mais complexa pode ter na tecnologia uma grande aliada para que possam agir conscientemente em seu cotidiano. Ao mesmo tempo é preciso cuidado para que a tecnologia não se torne um instrumento de alienação ou de isolamento, contribuindo para o aumento das desigualdades. Percebe-se que os jovens estão cada vez mais envolvidos com os recursos tecnológicos e que estes, com frequência, são capazes de criar uma virtualidade que separa as pessoas da realidade mais próxima e vivida em seu dia a dia. Discutir a função da tecnologia e da ciência na nossa sociedade é um dos papéis da educação na contemporaneidade. Assim, o projeto conduz em diversos momentos reflexões sobre os usos, as apropriações e a influência da ciência e da tecnologia ao longo da história.

Os temas contemporâneos transversais **Ciência e Tecnologia** e **Saúde** permeiam os questionamentos levantados no decorrer desse projeto ao trabalhar as relações entre ciência e sociedade por meio de temas como: história da ciência, Revolução Científica, ciência no cotidiano e saúde.

Proposta de organização

Nesse projeto, assim como na obra como um todo, a abordagem teórico-metodológica básica é o ensino por projetos, em que se pretende incentivar os estudantes a construir os conhecimentos mobilizando competências de diferentes áreas, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), de forma aplicada e concreta e tendo em vista um produto final.

Os estudantes vão passar por um primeiro momento de sensibilização para o tema, refletindo sobre a presença da ciência em seu cotidiano na atividade "Diário da ciência". Desde essa primeira etapa, são mobilizadas operações como decomposição de processos, análise de dados, coleta de informações, escrutínio,

MODERNA

comparação etc. – típicas da ciência e do pensamento computacional mobilizadas. Por meio do trabalho colaborativo, os estudantes devem comparar os resultados de suas ideias iniciais e refletir juntos, imaginando o espetáculo que pretendem produzir e que efeitos especiais pretendem utilizar nele. Estão presentes nas atividades dessa etapa, também, habilidades de mediação de conflitos, debate, argumentação e outras ferramentas do trabalho coletivo.

Na segunda etapa, os estudantes devem analisar um texto de divulgação científica, observando os tipos de conhecimento presentes e o contexto histórico abordados. Nesse processo, os estudantes irão refletir sobre os impactos da indústria farmacêutica em seu cotidiano. A atividade os estimula a pesquisar e formular argumentos para defender uma posição a respeito do processo de industrialização dos fármacos. Os resultados do debate devem colaborar na composição final do trabalho.

Na terceira etapa, por meio da discussão sobre modelos científicos e sua contribuição para a compreensão de fenômenos, os estudantes tomam contato com uma cena da obra *A vida de Galileu*, de Bertolt Brecht; a partir da leitura, devem levantar dados de forma autônoma sobre o momento histórico que ficou conhecido como Revolução Científica. A atividade também formaliza o contato dos estudantes com o gênero textual peça teatral, o que pode auxiliar na elaboração do produto final, caso optem por criar um espetáculo teatral.

Na Etapa 4, ao debater sobre a história da ciência, os estudantes podem observar o processo de seleção de fontes confiáveis e formulação de hipóteses sobre a relação entre o modelo atual de escolarização, os conhecimentos presentes no currículo escolar brasileiro e os conhecimentos científicos construídos historicamente. Trata-se de mobilizar competências e habilidades da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, com destaque para o componente curricular História, para compreender processos relevantes de seu cotidiano.

Por fim, na Etapa 5, com base em pesquisas e análises, os estudantes devem selecionar uma passagem histórica da ciência e pensar em efeitos especiais para compor o espetáculo de teatro ou dança. As atividades trabalham, assim, a pesquisa científica e os processos criativos de forma concomitante, culminando no planejamento e na apresentação do espetáculo para a comunidade escolar e externa. A troca com a comunidade do entorno da escola é bastante rica, pois tende a trazer pontos de vista de outras gerações sobre a tecnologia, seus usos e impactos na sociedade. As pessoas da comunidade podem participar apresentando situações relacionadas às transformações que vivenciaram ao assistir o espetáculo, de modo a ampliar a relação dos estudantes com o lugar onde vivem e suas comunidades, tornando a aprendizagem mais significativa e próxima a suas realidades.

A avaliação se dá de forma contínua durante as etapas e em um momento de reflexão final (autoavaliação) em que cada estudante avaliará seu próprio desempenho. Os principais parâmetros que embasam o trabalho de avaliação foram explanados nas "Orientações Gerais" deste Manual. As sugestões de condução e avaliação de cada atividade ao longo do processo encontram-se, mais adiante, nas "Orientações didáticas" para esse projeto.

Pensamento computacional

O conceito de pensamento computacional se refere aos processos envolvidos na formulação de um pensamento capaz de projetar a resolução de um problema. Assim, o pensamento computacional tem três estágios: abstração, onde deve se realizar a formulação do problema; automação, onde se expressa a solução; e por fim a análise, que trata da execução da solução e avaliação. De forma mais detalhada podemos citar algumas características típicas do pensamento computacional que são encontradas nesse projeto: organização lógica e análise dos dados (divisão do problema em partes menores para análise e reformulação do problema em etapas ordenadas); identificação, análise e implementação de soluções possíveis pensando na combinação mais efetiva de etapas e recursos.

O pensamento computacional tem por "principal função a formação de pessoas capazes de, não apenas identificar as informações, mas principalmente produzir artefatos a partir da compreensão de conceitos e utilizá-los para enfrentar desafios e refletir sobre seu cotidiano" (WING, Jeannette. Computational Thinking Benefits Society. *In: Social Issues in Computing*. Toronto: 10 jan. 2014. Disponível em: <http://socialissues.cs.toronto.edu/index.html%3Fp=279.html>. Acesso em: 7 jan. 2020).

Nesse projeto o pensamento computacional é trabalhado de diferentes formas. Ao realizar as pesquisas e analisar os dados obtidos de forma metodológica, na construção de efeitos especiais, identificando os problemas e pensando em soluções efetivas com os recursos disponíveis para resolvê-los. Esse processo auxilia na formação de indivíduos autônomos, com ferramentas de pensamento computacional para a resolução de problemas.

MODERNA

Competências e Habilidades

No quadro a seguir, apresentamos as Competências Específicas de diferentes áreas do conhecimento (Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, Linguagens, Ciências da Natureza e Matemática e suas Tecnologias), bem como as habilidades de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas que são trabalhadas nesse projeto.

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES	DE QUE FORMA AS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES SÃO TRABALHADAS
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas **1.** Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica. **Linguagens e suas Tecnologias** **1.** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **6.** Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas. **7.** Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva. **Ciências da Natureza e suas Tecnologias** **3.** Investigar situações-problema e avaliar aplicações do conhecimento científico e tecnológico e suas implicações no mundo, utilizando procedimentos e linguagens próprios das Ciências da Natureza, para propor soluções que considerem demandas locais, regionais e/ ou globais, e comunicar suas descobertas e conclusões a públicos variados, em diversos contextos e por meio de diferentes mídias e tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC).	**(EM13CHS102)** Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais de matrizes conceituais (etnocentrismo, racismo, evolução, modernidade, cooperativismo/ desenvolvimento etc.), avaliando criticamente seu significado histórico e comparando-as a narrativas que contemplem outros agentes e discursos. **(EM13CHS103)** Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros). **(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.	A discussão sobre a história da ciência, a contextualização de descobertas e pressupostos científicos modernos, como o modelo heliocêntrico, e a compreensão do conhecimento científico como produto social contribuem para o desenvolvimento das Competências de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, de Linguagens e suas Tecnologias e de Ciências da Natureza e suas Tecnologias. Além disso, a pesquisa iconográfica e videográfica, a elaboração estética do espetáculo, a reflexão sobre a produção artística e a transmissão de conhecimento por meio da arte favorecem o desenvolvimento da Competência 7 da área de Linguagens e suas Tecnologias, da Competência 3 de Ciências da Natureza e suas Tecnologias e da habilidade EM13CHS106 de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas **2.** Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão das relações de poder que determinam as territorialidades e o papel geopolítico dos Estados-nações. **Linguagens e suas Tecnologias** **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. **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.	**(EM13CHS202)** Analisar e avaliar os impactos das tecnologias na estruturação e nas dinâmicas de grupos, povos e sociedades contemporâneos (fluxos populacionais, financeiros, de mercadorias, de informações, de valores éticos e culturais etc.), bem como suas interferências nas decisões políticas, sociais, ambientais, econômicas e culturais.	O projeto oferece a oportunidade aos estudantes de debater sobre a relação entre desenvolvimento científico e tecnológico e melhorias de vida para a sociedade como um todo, em um contexto de desigualdade social. Há, também, discussões sobre a relação entre educação e acesso ao conhecimento científico.

MODELO

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES	DE QUE FORMA AS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES SÃO TRABALHADAS
Matemática e suas Tecnologias **1.** Utilizar estratégias, conceitos e procedimentos matemáticos para interpretar situações em diversos contextos, sejam atividades cotidianas, sejam fatos das Ciências da Natureza e Humanas, das questões socioeconômicas ou tecnológicas, divulgados por diferentes meios, de modo a contribuir para uma formação geral. **2.** Propor ou participar de ações para investigar desafios do mundo contemporâneo e tomar decisões éticas e socialmente responsáveis, com base na análise de problemas sociais, como os voltados a situações de saúde, sustentabilidade, das implicações da tecnologia no mundo do trabalho, entre outros, mobilizando e articulando conceitos, procedimentos e linguagens próprios da Matemática.		
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas **5.** Identificar e combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos. **Ciências da Natureza e suas Tecnologias** **3.** Investigar situações-problema e avaliar aplicações do conhecimento científico e tecnológico e suas implicações no mundo, utilizando procedimentos e linguagens próprios das Ciências da Natureza, para propor soluções que considerem demandas locais, regionais e/ou globais, e comunicar suas descobertas e conclusões a públicos variados, em diversos contextos e por meio de diferentes mídias e tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC).	**(EM13CHS504)** Analisar e avaliar os impasses ético-políticos decorrentes das transformações culturais, sociais, históricas, científicas e tecnológicas no mundo contemporâneo e seus desdobramentos nas atitudes e nos valores de indivíduos, grupos sociais, sociedades e culturas.	O projeto possibilita uma ampla reflexão com os estudantes sobre o papel da ciência e da tecnologia no cotidiano e suas transformações históricas. Também permite analisar os impasses ético-políticos que permeiam a relação entre o acesso ao conhecimento científico e aos avanços tecnológicos e seus usos na sociedade contemporânea.

Sugestão de cronograma

Sugerimos, a princípio, que o trabalho seja desenvolvido ao longo de um trimestre (12 semanas). A tabela abaixo apresenta também sugestões de cronograma para realização bimestral e semestral. Cabe ao corpo docente da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas definir a melhor estratégia em função da organização interna de aulas, disponibilidade de recursos etc.

	Trimestre	Bimestre	Semestre
Etapas 1 e 2	1ª semana	1ª semana	1ª e 2ª semanas
Etapas 3, 4 e 5	2ª semana	1ª semana	3ª a 6ª semanas
Etapa 6	3ª semana	2ª semana	7ª a 10ª semanas
Etapa 7	4ª a 6ª semanas	2ª a 4ª semanas	11ª e 12ª semanas
Etapa 8	7ª a 12ª semanas	5ª a 8ª semanas	13ª a 19ª semanas
Etapa 9	12ª semana	8ª semana	20ª semana

Orientações didáticas

Material

Os materiais são variáveis de acordo com os projetos pensados pelos grupos. No entanto, é interessante oferecer, se possível, suporte para as apresentações com projetores e equipamentos de som, computadores com acesso à internet para pesquisa, tratamento de imagens ou outros usos orientados pelo professor-líder.

Apresentação (p. 6)

Analise as cenas fotografadas com os estudantes, como forma de apresentação do projeto. Durante a apresentação, estimule a capacidade descritiva e de formulação de hipóteses dos estudantes. Faça perguntas para conduzir a análise das imagens, como: que elementos lembram o oceano? Que objetos cênicos são importantes para causar esse efeito? Que impressão a escolha da cor da luz transmite? Faça o mesmo com os outros espetáculos e exemplos. Aproveite a oportunidade

MODERNA

para sondar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre o uso de efeitos especiais e a tecnologia envolvida nos processos e seu contato com espetáculos de teatro e dança.

Apresente então a proposta para o projeto e a ideia de produto final, debatendo a questão desafiadora.

Leia os materiais necessários para os efeitos especiais (p. 35) e converse com os estudantes sobre sua disponibilidade, indicando que esses materiais serão avaliados em um outro momento, mas que eles já devem registrar possíveis ideias e refletir sobre planejamento, execução e testes dos efeitos especiais.

Essa primeira etapa, pautada na Competência 6 da área de Linguagens e suas Tecnologias, visa instigar os estudantes ao colocá-los em contato com diferentes produções artísticas e culturais, fazendo-os refletir sobre as tecnologias envolvidas e seus usos.

Neste ponto, sugere-se, como descrito nos itens acima, apenas a avaliação diagnóstica, ou seja, questões que permitam ao professor avaliar o conhecimento prévio dos estudantes quanto ao tema que será trabalho e às técnicas necessárias para desenvolver o projeto.

Etapa 1: Diário da ciência: a ciência no seu cotidiano (p. 10)

Inicie a etapa lendo o *mindmap* (mapa mental) com os estudantes. Esclareça que diferentes temas podem gerar diferentes *mindmaps* e que também nas relações podem ocorrer variações, dependendo de quem as constrói. Caso julgue pertinente, faça, como atividade complementar, um exercício de construção de *mindmap* com elementos levantados na etapa anterior sobre teatro e efeitos especiais.

Proponha a leitura do texto "Ciência por todos os lados" e converse com os estudantes para avaliar a compreensão do mesmo. Proponha a análise das imagens e peça aos estudantes que relacionem arte e ciência, pedindo que descrevam os conhecimentos científicos que eles conseguem identificar como necessários para a construção da obra reproduzida na página 11. Aqui também pode ser feita a construção do *mindmap*, como atividade complementar, caso não tenha sido feita na etapa anterior.

Na internet é possível encontrar diferentes *sites* com ferramentas ou orientações que podem ajudar os estudantes na produção de um *mindmap*. Caso necessário, é possível levá-los até a sala de informática da escola e orientá-los em relação à consulta de alguma página que você considere pertinente às propostas desse trabalho e adequada à faixa etária dos estudantes.

Atividades

Diário da ciência (p. 11)

1. Estimule os estudantes a pensar nas cadeias de produção, associando a ciência envolvida nelas. Durante a comparação, peça a alguns estudantes que leiam em voz alta para que se possa aferir como a sala, em geral, está pensando e assim conduzir a discussão com perguntas e reflexões acerca de processos.
2. Ao formular hipóteses sobre o funcionamento de diferentes tecnologias, os estudantes terão condições de desenvolver a habilidade EM13CHS103 e também a Competência Específica 3 da área de Ciências da Natureza e suas Tecnologias.
3. É esperado que os estudantes consigam listar e relacionar diferentes ciências. Observe os debates entre eles e veja se as relações estão sendo feitas de forma coerente. Solicite que anotem as ideias do *brainstorm* para utilizá-las depois, como ponto de partida de outras atividades.

Sugestão de avaliação

Pode-se guardar os *mindmaps* e anotações do *brainstorm* como forma de cotejá-los depois em diferentes etapas do projeto e observar as mudanças de concepções, como uma forma de avaliação contínua. Esses materiais também podem ser utilizados pelos próprios estudantes como parte da autoavaliação.

Etapa 2: Debate: ciência e vida social (p. 12)

Peça aos estudantes que façam a leitura individual do texto sobre a utilização de plantas medicinais como agentes terapêuticos e, depois, a interpretação de texto proposta.

Em seguida, eles realizarão um debate sobre os aspectos positivos e negativos da indústria farmacêutica e seus produtros. Dessa forma, os estudantes poderão refletir mais uma vez sobre as origens e os significados das inovações científicas no seu cotidiano.

Atividades

Interpretação do texto (p. 13)

1. Conhecimento científico (medicina moderna e Química) e conhecimento tradicional (aiurveda).
2. O texto menciona a utilização de princípios ativos como substâncias químicas isoladas, purificadas e caracterizadas a partir do século XIX. Menciona, também, os estudos mais recentes sobre uso de turmérico no tratamento para a doença de Alzheimer.

MODERNA

Debate (p. 15)

O exercício de debate com posições pré-determinadas pelo professor é uma forma de desenvolver e colocar em prática habilidades de argumentação. Separe a turma em grupos e atribua a cada grupo (por sorteio ou não) um posicionamento (SIM/NÃO) para a pergunta proposta. Informe a turma que cada grupo deve defender, no debate, o posicionamento atribuído pelo professor. Defina com os estudantes (e de acordo com seu cronograma) um tempo limitado para que os grupos se preparem para o debate. Auxilie na busca de fontes confiáveis, conversando com os estudantes sobre as fontes de pesquisa. Se possível, crie uma postagem em um fórum *on-line* da escola ou crie um documento compartilhável em que os estudantes possam colocar comentários (também na forma de fórum). A ideia, com isso, é que consigam articular a argumentação por escrito, expondo suas ideias em pequenos parágrafos coesos com começo, meio e fim. Avalie como os estudantes escrevem e articulam as ideias e argumentos e, sobretudo, se são capazes de criar diálogo de fato, debatendo concretamente os argumentos expostos pelos colegas (em vez de apenas reforçar de maneira unilateral uma mesma posição). É importante que, no debate, respondam uns aos outros, e que a criação de uma síntese no processo dialógico seja mais importante do que a competitividade presente na ideia de "ganhar" o debate. Observe o registro do debate feito pelos estudantes e o produto (vídeo) elaborado. Se necessário, debata com cada grupo pontos importantes que não foram mencionados ao longo do processo.Verifique e analise conjuntamente com os estudantes as fontes selecionadas e problematize caso eles selecionem fontes não confiáveis. Se forem notícias, peça que observem a credibilidade da fonte, as datas e referências, entre outros elementos que podem identificar notícias falsas ou sensacionalistas. Caso a incidência de fontes duvidosas seja grande, sugerimos realizar um debate sobre as *fake news*, sua ocorrência na sociedade atual e os problemas relacionados à disseminação de informações falsas.

Durante o exercício de argumentação, passe pelos grupos para observar como os estudantes estão estruturando seus argumentos para o debate.

Sugestão de avaliação

Avalie a reflexão e a sistematização que os estudantes fazem sobre as questões centrais debatidas nessa etapa. Oriente-os caso tenham dificuldade de construir as argumentações, com perguntas que os façam refletir sobre a atividade e como estão construindo seus argumentos.

Etapa 3: Leitura crítica de peça de teatro: razão, ciência e fé ao longo da história (p. 16)

Debata com os estudantes a ideia de modelo como uma representação para explicar algum fato ou fenômeno. Nesse momento é interessante realizar um debate sobre a concepção de verdade em ciência. Esclareça que o modelo é uma forma de explicação e que pode ser superada caso novas evidências surjam. O debate sobre modelos atômicos e sua história pode ser uma rica fonte de pesquisa para que eles apreendam sobre a estrutura das revoluções científicas. Exemplo: o modelo de Dalton explicava todos os fenômenos até a descoberta do elétron, que forçou a criação de um novo modelo, o de Thomson, porém, sem abandonar totalmente o modelo de Dalton. Quando queremos representar reações químicas que não envolvem oxirredução, por exemplo, ainda usamos didaticamente o modelo de Dalton. O apoio dos professores da área de Ciências da Natureza e suas Tecnologias pode ser requerido para esse trabalho. No contexto da peça teatral analisada, debata também o modelo heliocêntrico: seu nome pressupõe a ideia do Sol no centro do Universo, visão já superada pelos novos modelos que temos sobre o Cosmos e seus elementos.

Durante a leitura do trecho da peça, debata com os estudantes como Galileu constrói o pensamento baseado na observação metodológica, que mostra a ideia de "ver" do cientista.

Ao analisar modelos científicos, os estudantes trabalham a Competência Específica 2 de Ciências da Natureza e suas Tecnologias, além da habilidade EM13CHS102, discutindo as perspectivas históricas da criação de tais modelos.

Atividades

Visualizando modelos científicos (p. 17)

Existem diferentes modelos científicos. Modelo é uma idealização simplificada de um sistema ou processo de maior complexidade. O modelo mais comum a ser encontrado na internet é o modelo atômico (bem como a discussão sobre suas diferentes representações de acordo com as descobertas científicas). A ideia da atividade é que os estudantes recuperem o conhecimento sobre modelos científicos já trabalhado em Ciências da Natureza e suas Tecnologias e em Matemática e suas Tecnologias – porém, nesse momento, com especial atenção para o aspecto estético deles. Você pode utilizar algumas questões como guia para

MODERNA

os estudantes, orientando um olhar observador: Como um modelo é desenhado? Qual é a diferença entre um modelo científico e um desenho imaginado? Qual é o papel do desenho na maneira de compreender fenômenos? Nesse momento, ainda sem a definição de como será o espetáculo a ser elaborado pelos estudantes, trata-se de aguçar a imaginação deles, sem necessariamente definir se haverá uso de modelos, em que ocasião etc.

Leitura crítica de peça de teatro (p. 21)

As atividades devem ser feitas de forma individual e, posteriormente, debatidas coletivamente.

1. Analise o formato do texto com os estudantes, trabalhando especificamente as Competências 1 e 6 de Linguagens e suas Tecnologias. Observe se os estudantes relacionam o formato do texto com a proposta de encenação da peça de teatro.
2. Espera-se que os estudantes relacionem o "Novo sistema Copernicano do Universo" com o modelo heliocêntrico.
3. Os estudantes devem relacionar a demonstração do movimento da cadeira como uma demonstração de Galileu para mostrar as diferentes perspectivas nos referenciais, de forma a demonstrar o modelo heliocêntrico.
4. Galileu mostra um astrolábio e, por meio da descrição do funcionamento dele, faz questionamentos. Então, a partir da descrição, faz perguntas a Andrea, relacionando o conhecimento científico a uma grande viagem.
5. Debata com os estudantes, demonstrando que a ciência é questionadora por essência e repudia dogmas.
6. Galileu questiona a centralidade da Igreja Católica na sociedade daquela época, marcando inclusive o conhecimento científico, as visões de mundo e crenças e apontando para uma ruptura entre ciência e fé.
7. Galileu menciona os filhos da peixeira na escola, indicando que a astronomia teria o papel de impulsionar a curiosidade e ampliar a educação científica, despertando o interesse das pessoas. Sim, é possível afirmar que a previsão de Galileu se cumpriu em nosso tempo.
8. O olhar científico, para Galileu, é diferente de simplesmente arregalar os olhos. Ele quer que Andrea veja a partir do método científico, criando suas próprias conclusões de forma embasada.
9. A partir dos materiais apresentados, promova uma conversa sobre a origem de cada fonte e sua confiabilidade. Naquela época acreditava-se que a Terra era o centro do Universo. A Revolução Científica permitiu demonstrar que essa tese era falsa.

Sugestão de avaliação

Durante a correção das atividades de "Leitura crítica de peça de teatro" (p. 21), observe a compreensão dos estudantes sobre os temas abordados pelos personagens e a Revolução Científica, verificando a capacidade deles de interpretação e análise. Observe, também, a evolução da turma em sua capacidade de interagir em grupo e em tratar as diferentes opiniões.

Etapa 4: Pesquisa: sua escola e a história da ciência (p. 22)

O primeiro momento relaciona reflexões de etapas anteriores. Retome com os estudantes as ideias debatidas até então e faça correções e novas orientações, caso necessário. Após a leitura do texto e a apresentação da primeira questão das atividades de "Pesquisa" (p. 22), prepare os estudantes para o levantamento de hipóteses. Novamente, retome discussões sobre fontes não seguras e *fake news*.

Atividades

Pesquisa (p. 22)

Oriente os estudantes para que possam obter os melhores resultados na atividade proposta. Enfatize a importância do trabalho com fontes confiáveis. Incentive-os a trocar os resultados obtidos com os colegas. Estimule-os a explorar diferentes formas de exposição, inclusive utilizando ferramentas virtuais.

Ao expor os trabalhos em diferentes mídias, os estudantes mobilizarão práticas de linguagem, desenvolvendo a Competência Específica 7 de Linguagens e suas Tecnologias.

Sugestão de avaliação

A avaliação dessa etapa deve se dar pela forma como os estudantes divulgam suas descobertas e as relações que travam entre os diferentes conhecimentos. Peça a eles que troquem suas experiências com os demais colegas.

MODERNA

Etapa 5: Escolha de uma passagem da história da ciência (p. 23)

Retome as anotações feitas até então. Faça um debate com os estudantes sobre suas anotações, compartilhando reflexões e resultados. Após esse momento, inicie o debate sobre a passagem da história da ciência que servirá de base para o espetáculo teatral. Os estudantes podem trabalhar em pequenos grupos, duplas ou construir um espetáculo único com colaborações de toda a turma.

A análise de períodos históricos, bem como a investigação científica e a coleta metodológica de dados, associada ao processo criativo, trabalham a habilidade EM13CHS103.

Sugestão de avaliação

Observe a interação do grupo e os consensos encontrados para escolher o tema da peça. Avalie também os argumentos utilizados e como os estudantes utilizaram os conhecimentos prévios para a escolha do tema.

Etapa 6: Pensando sobre os efeitos especiais de um espetáculo (p. 24)

Se possível, projete a cena do filme *Tempos modernos*, de Charles Chaplin, para os estudantes. Na sequência, analise as fotografias e apresente os *gifs*. Pode-se ainda aprofundar a compreensão dos efeitos de ótica produzindo uma câmera *pin hole*. Essa câmera permite, facilmente, fazer imagens de dupla exposição e compreender os efeitos analógicos.

Os professores da área de Ciências da Natureza e suas Tecnologias podem auxiliar nos estudos de Ótica. As atividades a serem desenvolvidas dependem dos recursos da escola, portanto, requerem planejamento prévio. Selecione uma aula para debate e listagem de materiais, e solicite aos estudantes que tenham "planos B", caso algum material não esteja disponível.

A análise dos métodos utilizados em efeitos especiais mobiliza a pesquisa científica e Competências Específicas de Matemática e suas Tecnologias, ao criar efeitos para o espetáculo que necessitam de conhecimento na área para seu desenvolvimento.

Solicite aos estudantes que pesquisem a técnica de *stop motion* e animações famosas feitas com essa técnica. Peça que façam uma lista de materiais que desejam usar na animação e separe tempo suficiente para a realização da atividade da página 26, caso seja feita em sala de aula, visto que, algumas vezes, são necessárias várias tomadas para obter o efeito desejado. Incentive os estudantes a trocar entre si os vídeos que produziram.

Atividades

Cinema e fotografia: entre Física e Arte (p. 26)

a) Os estudantes devem ser capazes de entender que Cinemática é o ramo da Física que estuda o movimento dos corpos e que Ótica é o ramo da Física que estuda os fenômenos da luz e da visão. Devem, também, compreender que a combinação de ambos é a base do funcionamento da fotografia e dos fotogramas que geraram o filme. Se possível, devem relacionar esse conhecimento com a forma como animações de *stop-motion* funcionam.

b) Para orientar os estudantes quanto ao filme de curtíssima metragem em *stop-motion*, você pode começar com o exemplo da "dobradinha" ou com um *flipbook* (folioscópio). Essas são técnicas simples de animação analógica que utilizam apenas papel e lápis e podem ser produzidas em sala de aula. Com base nesses tipos de animação analógica, retome com os estudantes a noção de que, embora as imagens não estejam de fato em movimento, a relação entre a velocidade de captação da luz por nossos olhos (ou por uma câmera) e a velocidade de sobreposição das imagens nos dá a sensação de movimento. Informe-os de que a ideia de um vídeo em *stop-motion* é justamente produzir, uma a uma, imagens que, exibidas em velocidade, passem essa impressão de movimento. Estabeleça com os estudantes tempo suficiente para que planejem o vídeo e realizem a captação das imagens (em fotografia ou desenho, por exemplo). Para um vídeo amador em *stop-motion*, sugere-se planejar de 5 a 15 imagens por segundo, embora o número varie de acordo com o efeito desejado. No caso do projeto de seus estudantes, isso significa que cada grupo ou estudante deverá produzir de trezentas a seiscentas imagens. Embora o número pareça alto, lembre os estudantes de que a repetição de uma mesma imagem pode ser usada como um recurso para cenas ou momentos sem movimentação visual. Caso tenham acesso a *smartphones*, comente que muitas câmeras disponíveis nesses dispositivos têm a opção de fazer fotografias em modo contínuo, disparando diversas vezes por segundo com apenas um clique, o que pode facilitar o trabalho.

MODERNA

Matemática *maker* (p. 28)

Existem diferentes *sites* com ideias para que os estudantes desenvolvam projetos simples. Os guias de atividade do Museu Exploratório de São Francisco, nos Estados Unidos (disponíveis em português em: <https://www.tinkere.org.br/>, acesso em: 13 jan. 2020), são uma opção interessante para os estudantes. No processo, observe o uso da Matemática e as reflexões que os estudantes fazem sobre ela enquanto ferramenta concreta.

Sugestão de avaliação

Avalie o processo de construção da animação e de busca por soluções tecnológicas para os obstáculos encontrados, seja por meio de debate com os colegas e professores, seja por consulta de livros e materiais disponíveis *on-line*.

Etapa 7: Planejamento do espetáculo (p. 29)

Realize um primeiro debate com os estudantes sobre como cada um compreendeu os resultados das etapas anteriores e retome-as, caso observe que necessitam de revisão em alguns pontos.

Reserve ao menos uma aula para que os estudantes pensem em seus planos para o espetáculo e, se necessário, forneça tempo para pesquisas extras sobre ciência.

Após traçarem o plano, passe para a pesquisa de referências. Se possível, atenda a cada grupo debatendo as suas inspirações. Novamente debata com os estudantes sobre a importância da verificação de fontes.

Após a pesquisa iconográfica, promova um debate com os estudantes sobre as impressões dos vídeos e fotos. Muitas vezes, durante os debates são levantados alguns pontos aos quais um grupo não prestou atenção e que podem ser retomados em um segundo momento de observação.

Por fim, analise o texto produzido pelos estudantes e oriente sobre as correções necessárias.

O planejamento da apresentação do espetáculo mobiliza as Competências 1 e 6 de Linguagens e suas Tecnologias, bem como o trabalho colaborativo e a capacidade de argumentar sobre os próprios pontos de vista, de forma a trabalhar para a criação de consensos no grupo. Se julgar interessante, peça aos estudantes que criem panfletos para divulgar a peça.

Sugestão de avaliação

Observe, principalmente, se os estudantes não desviam o foco da seguinte problematização: de que maneira os personagens e as situações do espetáculo aparecem nos casos e nas análises propostas ao longo do projeto ou se relacionam com elas? Faça as intervenções, caso necessárias.

Etapa 8: Preparação, ensaios e montagem (p. 34)

Nessa etapa os estudantes vão realizar diversas atividades práticas para dar contorno ao espetáculo que conceberam. Eles devem retomar todos os registros, reflexões e materiais produzidos até então. A preparação do espetáculo dará forma aos diversos conhecimentos e às linguagens de que se apropriaram ao longo de todo o percurso do projeto. Assim, eles vão utilizar e integrar a multiplicidade de saberes das diferentes áreas mobilizadas, com as quais tiveram contato para formular suas análises, hipóteses e problematizações relacionadas ao papel da ciência e da tecnologia na sociedade, para produzir discursos, estéticas e práticas artísticas que irão compor a apresentação do espetáculo teatral ou de dança. Após a preparação do espetáculo e da organização dos recursos necessários para que os estudantes alcancem os resultados almejados, oriente-os a realizar ensaios para que adquiram a segurança necessária para a apresentação ao público. Para isso, é importante disponibilizar tempo e espaço para que eles possam ensaiar e amadurecer sua participação na preparação do espetáculo. Essa etapa é fundamental para o desenvolvimento do protagonismo e da expressão artística necessários para que os estudantes cheguem ao produto final. Estimule-os sempre nessa etapa a praticar o trabalho colaborativo, o diálogo, o debate e a criação coletiva para enriquecer a concepção do espetáculo.

Sugestão de avaliação

Avalie a participação dos estudantes nos processos de criação, no planejamento e na preparação dos efeitos especiais, na elaboração do cronograma, nos ensaios, na produção do panfleto de divulgação e na apresentação do espetáculo. É importante avaliar o desenvolvimento individual dos estudantes e também a interação entre eles nas atividades coletivas para a produção do espetáculo.

A etapa final de avaliação auxiliará o estudante a refletir sobre suas práticas e sobre todo o processo de aprendizagem, consolidando o conhecimento. Com base nas questões levantadas e na recepção do público, discuta com os estudantes os obstáculos enfrentados e o que fariam diferente em uma próxima oportunidade.

MODERNA

Observe as respostas fornecidas e a participação dos estudantes em todos os processos. Pode-se ainda propor uma autoavaliação em tópicos, na qual devem dar notas a si mesmos e ao grupo em temas como participação, engajamento, iniciativa, entre outros.

Referências complementares

Artigos

- FALCÃO, Miguel. Teatro no currículo: avaliar o quê e para quê? *In:* TOMÁS, C.; GONÇALVES, C. (Coord.). *Atas do VI Encontro do CIED*: I Encontro Internacional em Estudos Educacionais. Avaliação: Desafios e Riscos, 148-164. Lisboa, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ipl.pt/bitstream/10400.21/3561/1/Teatro%20no%20curr%c3%adculo.pdf>. Acesso em: 14 dez. 2019.

  O artigo aborda o trabalho com teatro na educação básica e o seu papel no desenvolvimento das aprendizagens e competências.
- MARICONDA, Pablo Rubén. Galileu e a ciência moderna. *Cadernos de Ciências Humanas*. Especiaria, v. 9, n. 16, p. 267 a 292. jul./dez. 2006. Disponível em: <http://www.uesc.br/revistas/especiarias/ed16/16_2_galileu_e_a_ciencia_moderna.pdf>. Acesso em: 14 dez. 2019.

  O artigo aborda o alcance da obra de Galileu, mostrando a presença nela de quatro características fundamentais da modernidade científica: centralidade da ação prática e instrumental; confluência e união da ciência e da técnica; matematização e mecanização da natureza; liberdade de pensamento ancorada no método.
- TEIXEIRA, Alrieta Henrique. *et al*. Conhecimento popular sobre o uso de plantas medicinais no município de Sobral-Ceará, Brasil. *Revista Sanare*. Sobral, v. 13, n. 1, p. 23-28, jan./jun. 2014. Disponível em: <https://sanare.emnuvens.com.br/sanare/article/view/429>. Acesso em: 14 dez. 2019.

  Estudo feito sobre a utilização de plantas medicinais por idosos e a sua influência na assistência de enfermagem.

Lívros

- MCGRAYNE, Sharon Bertsch. *Mulheres que ganharam o Nobel em Ciências:* suas vidas, lutas e notáveis descobertas. São Paulo: Marco Zero, 1994.

  O livro traz a história de vida de 14 cientistas que ganharam o Prêmio Nobel.
- MOREIRA, Marco Antonio. *Mapas conceituais e aprendizagem significativa*. São Paulo: Centauro Editora, 2010.

  O livro traz mapas conceituais abordados como mapas de conceitos e relações entre conceitos. Os exemplos de mapas tratam de avaliação de aprendizagem, currículos entre outros.
- ROSSI, Paolo. *A ciência e a filosofia dos modernos*. São Paulo: Editora da Unesp, 1992.

  O livro aborda o período da Revolução Científica e as mudanças causadas na sociedade.

Sites

- MARIE Curie: uma cientista genial, curiosa e corajosa. *Guia do Estudante*, 7 jun. 2019. Disponível em: <https://guiadoestudante.abril.com.br/estudo/marie-curie-uma-cientista-genial-curiosa-e-corajosa/>. Acesso em: 15 dez. 2019.

  Marie Curie foi a primeira mulher a ganhar prêmios Nobel nas áreas de Física e Química. O *site* traz informações relevantes sobre essa importante cientista.
- CÂMARA DOS DEPUTADOS. Como fazer uma máquina fotográfica caseira. Plenarinho, 16 nov. 2018. Disponível em: <https://plenarinho.leg.br/index.php/2020/01/como-fazer-uma-maquina-fotografica-caseira/>. Acesso em: 7 jan. 2020.

  No *site* da Câmara dos Deputados é possível aprender a construir uma máquina fotográfica caseira de maneira prática e fácil.

Vídeos

- A VIDA de Galileu. Trailer da peça *A Vida de Galileu*, do Museu da Vida da Fiocruz. Disponível em: <https://portal.fiocruz.br/video/peca-vida-de-galileu-entra-em-cartaz-no-museu-da-vida>. Acesso em: 5 dez. 2019.

  Trailer da peça *A vida de Galileu*, sobre o cientista que viveu entre os séculos XVI e XVII e impactou a história da ciência moderna.
- O HOMEM com a cabeça de borracha. Direção: Georges Méliès. França, 1901. 3 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-doncY2r1Y4>. Acesso em: 15 jan. 2020.

  O filme de um dos pioneiros do cinema, o cineasta Georges Méliès, apresenta a história de um químico que dialoga com sua própria cabeça em cima da mesa de seu laboratório.
- TEMPOS Modernos. Direção: Charles Chaplin. EUA, 1936. 87 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HAPilyrEzC4>. Acesso em: 15 jan. 2020.

  O filme conta a história de um operário em uma linha de montagem de uma fábrica.

MODERNA

PROJETO 2

Museu da Juventude

Tema integrador: Protagonismo juvenil

Introdução

No trabalho desenvolvido a partir do tema integrador **Protagonismo juvenil**, o jovem é considerado o elemento central da prática educativa, sendo estimulado a desenvolver ferramentas que possibilitem a sua participação social cidadã e, inclusive, a sua contribuição na comunidade na qual está inserido. O tema integrador que permeia esse projeto é de grande importância pedagógica, pois permite abordar as diversas culturas juvenis com base nas ferramentas e nos conhecimentos de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Ao elaborar uma exposição de objetos carregados de significados para si e também para a comunidade em seu entorno – que é o produto final desse projeto –, o estudante é mobilizado a refletir sobre práticas de consumo, inclusive a sua, e sobre as respectivas consequências, além de analisar processos da cadeia produtiva e de circulação desses objetos. Os estudantes, dessa forma, devem levantar problemas e refletir sobre melhores práticas de produção e de consumo, a partir de pesquisas, e construir argumentações sólidas a respeito do assunto abordado. Esse projeto também possibilita que o estudante reflita sobre o quão acessíveis são determinados bens de consumo, promovendo uma observação sobre suas próprias necessidades, bem como sobre as desigualdades presentes na sociedade atual.

Os processos criativos também são trabalhados durante o projeto, por meio da criação de espaços em que os estudantes possam expressar suas descobertas e reflexões sobre si mesmos e o mundo que os cerca, trocando informações com a sociedade e convidando outras pessoas da comunidade à reflexão.

Objetivo

O objetivo central desse projeto é levar os estudantes a compreender as relações sociais, culturais e econômicas que tornam possível a produção e a circulação de objetos em seu cotidiano. Para isso, o projeto propõe que eles construam e apresentem ao público, da escola e da comunidade do entorno, uma exposição de objetos (denominada, nesse projeto, de Museu da Juventude) que retrate a juventude e os grupos de jovens de comunidades das quais fazem parte. Para a exposição, os estudantes devem produzir um material (virtual ou impresso) que explique a escolha desses objetos e os processos envolvidos em sua produção e apresentação, compartilhando com o público não apenas o objeto, mas o conhecimento elaborado ao longo do desenvolvimento do projeto.

Justificativa

O projeto **Museu da Juventude** trabalha o tema integrador **Protagonismo juvenil**. A atuação cidadã do jovem em sua comunidade e no mundo passa também pela construção do autoconhecimento em relação aos seus desejos e suas escolhas. Nessa proposta, a partir do estudo dos processos produtivos dos objetos, os estudantes são levados a refletir sobre os impactos que a sociedade de consumo causa, bem como seus próprios hábitos, desenvolvendo, assim, instrumental teórico e prático para uma atuação cidadã, de modo individual e coletivo, contribuindo para construir conhecimentos junto à sua comunidade.

Essas questões se relacionam com os seguintes temas contemporâneos transversais, que são trabalhados ao longo das etapas do projeto: **Economia**; **Meio Ambiente**.

Proposta de organização

O ensino por projetos direciona o foco no protagonismo do estudante, sendo este o construtor do próprio conhecimento e tendo como base o desenvolvimento de diferentes competências e habilidades, descritas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). O percurso que os estudantes devem realizar (atividades, debates e a construção do produto final) trabalha a mediação e a intervenção sociocultural, além da investigação científica.

Esse projeto é dividido em sete etapas, as quais mobilizam diferentes conhecimentos. Na primeira etapa, os estudantes devem observar e refletir sobre objetos comuns ao seu cotidiano. Partindo dessa observação, devem escolher alguns objetos considerados relevantes para sua própria identidade e também para outros grupos dos quais fazem parte. Por fim, eles devem escolher um desses objetos para ser o tema do projeto e integrar a exposição.

A segunda etapa trabalha a pesquisa para identificar as etapas de produção do objeto-tema, bem como sua circulação. Recursos como infográficos e croquis são apresentados como outras formas de expressão do conhecimento.

Na terceira etapa, os estudantes devem se debruçar sobre a questão do trabalho humano envolvido na produção do objeto. Para a melhor compreensão das relações sociais envolvidas no modo de produção, os estudantes devem fazer pesquisas que vão orientar a formulação de uma entrevista a ser realizada com um trabalhador vinculado à área do respectivo objeto.

MODERNA

Com parte da entrevista planejada, os estudantes devem, na quarta etapa, concluir o roteiro de uma entrevista de inspiração etnográfica, considerando as etapas de negociação, preparação e realização da entrevista com o trabalhador escolhido. Não se trata de entrevistas etnográficas *strictu sensu*, pois não são acompanhadas de uma etnografia nem de observações dos participantes. Trabalhamos, porém, com base nessa metodologia, de forma adaptada ao projeto e à faixa etária dos estudantes. Mais informações podem ser lidas na seção "Orientações Didáticas" referente à Etapa 4 (p. XLVIII).

A quinta etapa aborda a produção de dados a partir da entrevista realizada na etapa anterior, por meio da codagem e de sua análise.

Por fim, com todo o trabalho realizado até aqui, os estudantes devem planejar, montar e divulgar o Museu da Juventude, na sexta etapa. É o momento também em que são trabalhadas algumas noções da Museologia e são apresentados exemplos de alguns museus no Brasil e no mundo, como o caso do Museu Nacional, no Rio de Janeiro (RJ). A atividade final de montagem da exposição e de apresentação das descobertas serve como sistematização e compartilhamento do conhecimento construído.

Ao final do processo, os estudantes podem refletir sobre o próprio engajamento durante a trajetória do projeto em uma atividade de autoavaliação.

Competências e Habilidades

No quadro a seguir, apresentamos as Competências Específicas de diferentes áreas do conhecimento (Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e Linguagens e suas Tecnologias), bem como as habilidades de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas que são trabalhadas nesse projeto.

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES	DE QUE FORMA AS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES SÃO TRABALHADAS
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas **1.** Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica. **Linguagens e suas Tecnologias** **1.** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **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.	**(EM13CHS104)** Analisar objetos e vestígios da cultura material e imaterial de modo a identificar conhecimentos, valores, crenças e práticas que caracterizam a identidade e a diversidade cultural de diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço.	O projeto parte da escolha de um objeto. As reflexões sobre tal objeto servirão para identificar e analisar relações sociais envolvidas em sua produção e circulação. Ao estudar como funcionam os museus, a importância deles na sociedade, assim como dos objetos presentes no cotidiano dos estudantes, o projeto estimula a análise de processos políticos, sociais, econômicos e culturais. Além disso, em diversos momentos do projeto, os estudantes são levados a trabalhar com imagens, textos e charges, inclusive no universo digital, desenvolvendo assim as Competências 1 e 7 da área de Linguagens e suas Tecnologias. O debate sobre o fenômeno social dos "rolezinhos", por exemplo, aprofunda essa reflexão.
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas **3.** Analisar e avaliar criticamente as relações de diferentes grupos, povos e sociedades com a natureza (produção, distribuição e consumo) e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de alternativas que respeitem e promovam a consciência, a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global.	**(EM13CHS301)** Problematizar hábitos e práticas individuais e coletivos de produção, reaproveitamento e descarte de resíduos em metrópoles, áreas urbanas e rurais, e comunidades com diferentes características socioeconômicas, e elaborar e/ou selecionar propostas de ação que promovam a sustentabilidade socioambiental, o combate à poluição sistêmica e o consumo responsável.	Por se tratar de um trabalho que parte da escolha e análise de objetos, é introduzido um debate sobre consumismo, hábitos individuais e coletivos de produção, bem como um questionamento sobre o impacto de todos esses processos no meio ambiente. Da mesma forma, são abordadas, nesse contexto, a cultura de massa e a indústria cultural. Além disso, a análise de objetos, a construção de infográficos e a organização de uma exposição possibilitam o trabalho com diferentes linguagens e mobilizam conhecimentos relacionados à recepção e produção de diferentes discursos, permitindo assim, o desenvolvimento das Competências 1 e 7 da área de Linguagens e suas Tecnologias.

MODERNA

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES	DE QUE FORMA AS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES SÃO TRABALHADAS
Linguagens e suas Tecnologias **1.** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **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.	**(EM13CHS303)** Debater e avaliar o papel da indústria cultural e das culturas de massa no estímulo ao consumismo, seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à percepção crítica das necessidades criadas pelo consumo e à adoção de hábitos sustentáveis.	
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas **4.** Analisar as relações de produção, capital e trabalho em diferentes territórios, contextos e culturas, discutindo o papel dessas relações na construção, consolidação e transformação das sociedades. **Linguagens e suas Tecnologias** **1.** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **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.	**(EM13CHS404)** Identificar e discutir os múltiplos aspectos do trabalho em diferentes circunstâncias e contextos históricos e/ou geográficos e seus efeitos sobre as gerações, em especial, os jovens, levando em consideração, na atualidade, as transformações técnicas, tecnológicas e informacionais.	Uma das questões centrais do projeto é identificar o trabalho humano envolvido na produção e circulação dos objetos. É justamente nas pessoas (trabalhadores e trabalhadoras) envolvidas no processo que se dá o foco da entrevista, a qual possibilta trabalhar as Competências 1 e 7 da área de Linguagens e suas Tecnologias.

Sugestão de cronograma

Sugerimos, a princípio, que o trabalho seja desenvolvido ao longo de um trimestre (12 semanas). A tabela abaixo apresenta também sugestões de cronograma para realização bimestral (8 semanas) e semestral (20 semanas). Cabe ao corpo docente da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas definir a melhor estratégia em função da organização interna de aulas, disponibilidade de recursos etc.

	Trimestre	Bimestre	Semestre
Etapa 1	1ª semana	1ª semana	1ª e 2ª semanas
Etapa 2	2ª e 3ª semanas	1ª semana	3ª e 4ª semanas
Etapa 3	4ª e 5ª semanas	2ª semana	5ª a 7ª semanas
Etapa 4	6ª e 7ª semanas	3ª e 4ª semanas	8ª a 10ª semanas
Etapa 5	8ª e 9ª semanas	5ª semana	11ª a 14ª semanas
Etapa 6	10ª e 11ª semanas	6ª a 8ª semanas	15ª a 19ª semanas
Etapa 7	12ª semana	8ª semana	20ª semana

Orientações didáticas

Material

O material proposto a ser utilizado no decorrer desse projeto varia de acordo com os levantamentos referentes aos objetos-tema selecionados pelos estudantes e o tipo de material de apoio (cartazes impressos ou digitais) que integram o Museu da Juventude. Contudo, alguns itens são necessários para a construção do produto final, como um espaço para exposição, gravador de voz (ou celular com aplicativo afim), planilhas (digitais ou não), cartolinas, canetas (de diversas cores) e marca-textos. Além do material listado para o estudante, o uso de outros equipamentos, como projetores de vídeo, pode tornar a exposição mais interessante para o público.

Apresentação (p. 38)

Com base nas imagens das páginas 38 e 39, inicie o trabalho propondo um debate sobre o universo simbólico dos estudantes: com quais objetos eles se identificam mais? Existe algum objeto que poderia ser considerado símbolo da geração ou da turma? Que outros objetos eles indicariam como importantes em suas vidas? A partir do debate inicial, faça uma leitura conjunta do texto da página 39 e observe como os estudantes discutem as questões propostas.

Apresente então a proposta para o projeto e a ideia de produto final, debatendo as questões desafiadoras.

MODERNA

Leia o material necessário e converse com os estudantes sobre a escolha dos objetos para o produto final. A decisão não precisa ser tomada nesse momento, porém, é importante que eles tenham em mente que devem escolher objetos que possam ser expostos (sem risco de danificá-los, que possam ficar inutilizados durante a exposição, que sejam acessíveis etc.).

De forma geral, esse primeiro debate trabalha, de modo introdutório, com três habilidades de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Ao refletir sobre objetos que seriam símbolo de seu tempo, os estudantes trabalham com a habilidade EM13CHS104 e, ao criar hipóteses sobre a origem dos objetos e sobre como e por que são produzidos, trabalham as habilidades EM13CHS301 e EM13CHS303.

Etapa 1: Mapeando culturas e objetos (p. 42)

Introduza a etapa com a leitura do texto e a análise das fotografias da página 42. Estimule a capacidade descritiva dos estudantes conforme eles expõem impressões de forma que também falem sobre os objetos presentes nas fotografias. Dê início então à leitura do texto da página 43 e reforce a questão de que alguns objetos podem refletir parte da identidade de quem os possui. Dê continuidade à leitura do texto e enfatize o tema obsolescência programada. Apresente diferentes exemplos sobre esse processo, como um fenômeno bastante comum que ocorre com os eletrodomésticos de grande porte (os chamados linha branca: geladeira, fogão etc.). Atualmente, a durabilidade de diversos maquinários tende a ser menor do que era décadas atrás, visando estimular os consumidores a trocar seus eletrodomésticos ou a consertá-los (ainda que esse tipo de ação não seja tão estimulada quanto a compra de novos). Pergunte aos estudantes se já passaram por alguma situação em que eles ou alguém da família levou um produto para ser consertado por um especialista e foi informado de que não havia peça para reposição, pois estava "fora de linha".

Aprofunde o tema com um debate pautado no texto da página 44, sobre culturas juvenis, estilos, mercado e consumo. Estimule os estudantes a fazer reflexões sobre o próprio consumo, questionando, por exemplo, se eles já compraram algo simplesmente porque se sentiram impelidos por alguma propaganda. Retome nesse momento o que leram na página 43 sobre obsolescência programada.

Após a leitura do texto citado da página 45, debata com os estudantes as perspectivas colocadas pelo autor, estimulando-os a identificar em sua própria realidade a problemática que envolve a questão do consumo, das necessidades pessoais, das expressões culturais e estilos dos jovens e a busca de liberdade. Também sugerimos promover uma conversa sobre como eles e as demais pessoas são influenciadas pela indústria cultural e as culturas de massa.

A análise de diferentes discursos e linguagens, que estão presentes em textos, charge e fotografia sobre o fenômeno dos "rolezinhos" (p. 46, 47 e 48), possibilita o desenvolvimento da Competência 1 da área de Linguagens e suas Tecnologias, ao traçar o panorama de um fenômeno social por meio de diferentes gêneros textuais e recursos imagéticos.

Leia as atividades com os estudantes e reserve uma boa parte do tempo de aula para a realização de um debate entre os grupos e, posteriormente, com toda a turma. Destacamos que as etapas iniciais de reflexão são a base do trabalho e é importante assegurar que sejam bem desenvolvidas, de modo a gerar um produto final significativo.

Após o trabalho com as atividades da página 48, inicie a leitura coletiva do texto da página 49, analisando a fotografia. Debata com os estudantes sobre os impactos do consumo elevado (e desenfreado) e o descarte de resíduos, relacionando-os às questões da comunidade local como o serviço de coleta de lixo. Levante reflexões. Há coleta seletiva no bairro onde a escola está localizada? Quem é responsável por esse tipo de serviço? Além de questões relacionadas à coleta, é interessante tratar de ações individuais éticas, responsáveis e sustentáveis, como a destinação correta de resíduos e reutilização de materiais, sempre que possível. Durante os debates, retome a questão da criação de objetos de desejo e necessidades, que culmina na atividade da página 51 sobre o destino do plástico. Relacione o tema, novamente, à questão do ambiente do entorno dos estudantes, dialogando sobre proposições e soluções para a questão do consumismo e seus impactos socioambientais. Assim, trabalha-se a habilidade EM13CHS303.

Por fim, com o conhecimento construído até aqui (com os debates e as atividades), oriente os estudantes a escolher os objetos a serem expostos.

Nesse ponto indicamos o trabalho com o documentário *Ilha das Flores*, de Jorge Furtado, indicado na página 71. O documentário aborda o processo de produção e distribuição de um objeto (no caso, um tomate) e as contradições das relações sociais que o tornam possível. Caso seja possível exibir o documentário em sala de aula, realize antes uma atividade que permita aos estudantes levantar hipóteses relacionadas ao objeto central do filme (um tomate). Ao final, peça que retomem suas hipóteses e que, com base no filme, pensem em aspectos significativos dos objetos escolhidos, que podem ser abordados nas etapas seguintes.

MODERNA

Atividades

Consumo, dignidade, classe social (p. 48)

1. Jovens das periferias de grandes centros urbanos brasileiros, empresas de grifes ou marcas consideradas "exclusivas" destinadas a um público de altíssima renda, *shoppings* e o Estado na figura da polícia.
2. Conflitos entre os jovens que desejavam se inserir no espaço e na lógica de consumo desses produtos, de um lado, e a segurança dos *shoppings*, assim como a polícia (ambas requisitadas pelas marcas e pelos *shoppings*), de outro, procurando impedir a atuação dos jovens. O apaziguamento do conflito se deu por meio de medidas de exclusão, repressão e controle desses espaços privados de interesse público.
3. Os interesses das marcas e dos *shoppings* foram priorizados. Espera-se que os estudantes sejam capazes de compreender a primazia dos interesses econômicos nesse tipo de política de Estado e de segurança.
4. Espera-se que os estudantes relacionem o consumo de certos bens ao sentimento de dignidade e à necessidade de mais espaços de lazer nas periferias urbanas.
5. Muitos jovens das periferias desejam o consumo de produtos de luxo, buscando com isso demonstrar pertencer a outra classe, mais abastada, aproximando-se do público ao qual esses produtos se destinam. Ao reforçar tais símbolos, as marcas e o mercado manipulariam a imaginação de pertencer a outra classe, ou seja, de ascender socialmente.
6. Resposta pessoal. Espera-se, contudo, que em sua resposta os estudantes sejam capazes de enxergar os limites da ideia de "exclusividade", entendendo como a valorização de algo, por ser supostamente "exclusivo", é contrária à ideia de democratização de acesso a esses bens.

Debatendo o problema do plástico (p. 51)

Se desejar, informe aos estudantes que alguns países têm políticas públicas contra o uso do plástico, como a França, que proibiu o uso de talheres, copos e pratos de plástico. Espera-se que os estudantes indiquem iniciativas como a substituição de materiais plásticos por outros biodegradáveis, considerando, contudo, que ações como essa não atacam a raiz do problema e que é necessário pensar a cadeia produtora de plástico e nossa dependência em relação a esse material.

Caçada fotográfica (p. 52)

Espera-se, com essas atividades, sensibilizar o olhar dos estudantes para os objetos de seu cotidiano. As atividades podem ser feitas em casa, realizando a discussão dos resultados em sala de aula.

Juventudes e objetos (p. 53)

Debata com os estudantes sobre as imagens captadas por eles e o papel que aqueles objetos têm em suas vidas. Estimule-os a refletir sobre qual objeto é o mais relevante e significativo para cada um com base nas questões do item 2. O ponto central das atividades é que os estudantes sejam capazes de escolher o objeto com o qual desejam trabalhar, bem como elaborar hipóteses e sistematizar informações sobre as relações sociais que o perpassam. Lembre-os de que o objeto escolhido deve ser acessível e não perecível, pois deve ficar exposto no museu. O mapa mental poderá ser recuperado por você e pelos estudantes ao final do projeto como forma de embasar processos de avaliação e autoavaliação.

Sugestão de avaliação

Avalie o debate entre os estudantes e as respostas das atividades, bem como a sistematização feita a partir das conclusões deles. O mapa mental também traça um importante panorama da construção do conhecimento. Analise os mapas elaborados e, se necessário, solicite aos estudantes que os complementem, de forma a esclarecer as primeiras ideias do objeto-tema.

Etapa 2: Infográfico: a vida secreta dos objetos (p. 54)

Solicite aos estudantes que observem o infográfico da página 54 e que o descrevam. Verifique se eles compreendem a importância das setas na ilustração e se apresentam justificativas para a composição de cada uma das cores utilizadas para diferenciá-las.

Após a leitura do texto da página 54, incluindo a definição de infográfico, leia as atividades e o infográfico presentes na página 55, realizando as associações adequadas. Estabeleça um tempo para os estudantes realizarem, em casa ou na escola, a pesquisa na internet proposta na atividade. No momento posterior, avalie e debata as fontes pesquisadas e utilizadas pelos estudantes.

Após realizar do item 2 da atividade da página 55, projete ou imprima os infográficos pesquisados para realizar um debate com toda a turma.

A análise dos infográficos permite o trabalho com as Competências 1 e 7 da área de Linguagens e suas Tecnologias, e com a habilidade EM13CHS301 de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Após certificar-se, por meio do debate anterior, que os estudantes compreenderam os elementos dos infográficos, leia a página 56 reforçando o caráter de rascunho do croqui. Retome os mapas mentais iniciais com os estudantes, destacando seus principais aspectos.

Novamente, ressaltamos a importância da supervisão do professor para garantir fontes confiáveis para a pesquisa. Caso estudantes com objetos semelhantes encontrem informações inconsistentes, aprofunde a

MODERNA

discussão sobre a origem das informações e sobre como podem verificar se a informação é correta (sugerindo mais pesquisas). Estimule os estudantes a procurar mais de uma fonte e a refletir sobre fontes confiáveis.

Oriente os estudantes na leitura do infográfico sobre o processo de produção do tijolo (p. 55), fazendo perguntas como: foi a própria fábrica que fez a extração do barro ou ela comprou esse barro de outro grupo? As máquinas operam sozinhas ou são necessários trabalhadores nas fábricas?

Após a construção do croqui na atividade, debata com os estudantes a melhor proposta de mídia para a construção do infográfico.

Por fim, oriente os estudantes sobre a apresentação do infográfico no produto final, o Museu da Juventude, como forma de trazer aprofundamento dos conhecimentos produzidos sobre os objetos expostos ao público.

Atividades

Leitura de infográfico (p. 55)

Debata com os estudantes sobre as imagens presentes no infográfico e seus elementos gráficos, como setas e números. Compare os infográficos pesquisados com o infográfico presente no livro (p. 55) para que os estudantes relacionem pontos comuns entre eles.

Pesquisa e croqui (p. 56)

Esclareça aos estudantes que croqui é um rascunho que contém os elementos principais de uma ideia. Portanto, com base na escolha do objeto e nas pesquisas sobre sua linha de produção, bem como na leitura do infográfico da atividade anterior, os estudantes devem desenhar as etapas para a fabricação dos produtos que escolheram. O croqui é o primeiro planejamento para o infográfico.

Produzir um infográfico (p. 57)

Para a execução do infográfico, oriente os estudantes sobre como fazer pesquisas de imagens licenciadas para fins educacionais nas ferramentas de busca, procurando determinados tipos de licença.

Sugestão de avaliação

Avalie o infográfico construído e as relações estabelecidas pelos estudantes entre o processo de produção do objeto e o trabalho.

Etapa 3: O trabalhador por trás do objeto (p. 58)

Analise com os estudantes as fotografias e debata com eles os trabalhadores envolvidos em cada caso, reforçando as diferenças entre eles. Solicite que reflitam sobre os tipos de trabalho envolvidos no objeto-tema escolhido por eles.

Durante a realização das atividades, a habilidade EM13CHS404 é trabalhada.

Atividades

O jovem por trás do trabalho (p. 59)

As respostas variam de acordo com o trabalhador escolhido pelos estudantes. Oriente-os indicando que, quanto mais informações levantarem nessa etapa preliminar, mais completa será a entrevista.

Se necessário, durante a atividade 2, solicite aos estudantes que refaçam a pesquisa realizada na produção do infográfico para que possam elaborar a lista solicitada nessa atividade.

Aproveite a atividade 3 para conhecer melhor a turma. Deixe que contem as experiências pessoais sobre os tipos de trabalho com que têm proximidade.

Oriente a pesquisa dos estudantes procurando fontes de informações confiáveis e debata, com a turma, as informações encontradas.

Sugestão de avaliação

Avalie as pesquisas e a organização de dados realizadas pelos estudantes. Analise também se eles conseguem criar uma lista de possibilidades factíveis para os sujeitos da pesquisa.

Etapa 4: Realizando uma entrevista de inspiração etnográfica (p. 60)

Essa etapa prevê a preparação, a negociação e a realização de entrevistas. Retome com os estudantes quem são os sujeitos de suas pesquisas, debatendo os próximos passos. Oriente-os também sobre a gravação dessas entrevistas e sua posterior transcrição.

Atividades

Negociando a entrevista (p. 60)

Peça aos estudantes que construam o planejamento de suas entrevistas, auxiliando-os a fazer ajustes, se necessário, lembrando-os de que não se trata de uma entrevista do tipo pergunta-resposta.

Preparando a entrevista (p. 61)

Utilize alguns exemplos de Termos de Consentimento Livre e Esclarecido disponíveis na internet para orientar os estudantes a obter a autorização do direito de imagem e da entrevista.

Realizando a entrevista (p. 62)

Acompanhe o processo de negociação das entrevistas, lembrando aos estudantes o cuidado com a linguagem e

MODERNA

a comunicação com os possíveis entrevistados. Cuide também para que realizem as entrevistas em local tranquilo, silencioso e favorável ao entrevistado. Retome a importância de, mesmo gravando, realizar anotações como *backup*.

Sugestão de avaliação

A avaliação dessa etapa deve considerar a forma como os estudantes montam as entrevistas, as executam, entram em contato com os entrevistados e negociam a realização das entrevistas. Também deve ser observado se os estudantes conseguem, de fato, realizá-las.

Etapa 5: Codificação (codagem) e análise da entrevista (p. 63)

Leia as instruções com os estudantes e converse sobre o processo de codificação, solicitando a eles que verifiquem os eixos separados na preparação da entrevista e se estão presentes nela.

Após a atividade, realize um debate final, questionando se a entrevista foi do modo que os estudantes inicialmente planejaram ou se algo saiu diferente.

Observe as orientações de transcrição de entrevista indicadas no livro *Guia para a pesquisa de campo*: produzir e analisar dados etnográficos, de BEAUD e WEBER, sugerido nas "Referências complementares", (p. 1). As entrevistas devem ser transcritas pelos próprios estudantes, sem o auxílio de ferramentas automáticas, uma vez que se trata de uma experiência pedagógica para recuperar e analisar com distanciamento o que foi dito na ocasião. Sugira aos estudantes que, enquanto transcrevem, já realizem anotações no próprio texto e marquem com cores diferentes, por exemplo, os trechos correspondentes a cada eixo da grade de entrevista. Isso pode facilitar o trabalho e o processo de transcrição.

Após o fim da transcrição, peça aos estudantes que realizem a codagem com base tanto nas marcações feitas durante a transcrição quanto na primeira releitura da entrevista transcrita. Essa releitura também pode ser feita em grupo.

Uma atividade complementar interessante é compor nas paredes da sala de aula, separadamente, cartazes de diferentes cores, sendo um para cada eixo da grade de entrevistas. Peça aos grupos que, com as entrevistas transcritas em mãos, registrem, em cada cartaz, uma ou duas frases dos respectivos entrevistados. As frases escolhidas devem ser representativas da narrativa do entrevistado sobre aquele tema. Ao final do exercício, peça aos grupos que circulem pela sala e leiam os cartazes, comparando as vivências dos entrevistados dos demais grupos com o seu e gerando novas reflexões para o prosseguimento do trabalho.

Atividades

Codificação e análise (p. 63)

Ao longo da transcrição e codagem das entrevistas, procure realizar *feedbacks* pontuais para os estudantes. Essa é uma etapa que exige bastante autonomia deles; no entanto, o professor deve mostrar disponibilidade para apoiá-los, recorrendo às "Referências complementares" desse projeto, se necessário.

Sugestão de avaliação

Verifique, sobretudo, de que maneira os estudantes conseguem extrair desse processo algumas conclusões e *insights* sobre as questões desafiadoras do projeto e os objetos-tema escolhidos. Procure também incentivá-los a pensar que partes dessas conclusões e *insights* são interessantes para o público visitante da exposição.

Etapa 6: Planejando, montando e divulgando o Museu da Juventude (p. 64)

A última etapa do projeto antes da autoavaliação consiste no planejamento, montagem e divulgação do Museu da Juventude, ou seja, na exposição dos objetos-tema escolhidos e na sistematização de todo o trabalho realizado até esse momento.

Inicie a etapa promovendo um debate sobre a definição de museu e suas características. Pode ocorrer de os estudantes relacionarem a palavra "museu" a elementos vinculados ao passado. Peça a eles que analisem, então, a fotografia e a legenda da página 64. Em seguida, indique que leiam o texto e debatam o conceito e os tipos de museu. Aproveite para estimular o debate sobre o acesso à cultura, perguntando aos estudantes se conhecem ou já visitaram algum museu e se na região em que vivem há instituições desse tipo. Em casos de respostas positivas, dê continuidade à conversa perguntando quais museus conhecem e como foi a experiência de visitá-los.

Aqui, pode-se solicitar uma atividade complementar na qual os estudantes pesquisem os museus mais próximos de onde vivem e o que está exposto neles, de forma a valorizar a cultura local. Se possível, realizem uma visita a um museu próximo, prestando atenção especial à maneira como os objetos foram selecionados para serem expostos, que tipos de informações são apresentadas e como as escolhas de exibição/recursos tecnológicos/espaço/etc. impactam o público.

Solicite aos estudantes que realizem pesquisas sobre o Museu Nacional. Promova um debate sobre a importância da conservação do patrimônio histórico e cultural e forneça outros exemplos de tragédias em museus, como o incêndio do Museu da Língua Portuguesa, em São Paulo, ocorrido em 21 de dezembro de 2015. Converse com os estudantes sobre os limites do

PODERIA

trabalho de restauração do Museu Nacional e o que se perdeu durante o incêndio. A compreensão da importância dos museus é condição para o trabalho com a habilidade EM13CHS104.

Solicite aos estudantes que analisem as fotografias e legendas dos diferentes museus presentes nesse tópico e retome a discussão inicial: um museu retrata somente o passado?

Realize, com os estudantes, um planejamento prévio sobre a montagem do Museu da Juventude e sobre o material a ser usado. Peça a eles que leiam o boxe "Relação com o público: o impacto do museu entre os visitantes" (p. 70) e pergunte se têm outras ideias para tornar a exposição mais atrativa. Converse com os estudantes sobre as pessoas que vão visitar o museu e oriente-os a realizar a divulgação pensando no público-alvo: como estimular a curiosidade das pessoas?

Estimule os estudantes a solicitar aos visitantes depoimentos, opiniões, ou seja, registros sobre a experiência que tiveram ao ir à exposição. Caixa de comentários (anônimos ou não), mural com notas adesivas, livro de assinatura são alguns exemplos de estratégias para avaliar a recepção do público.

Sugestão de avaliação

Avalie o processo de construção do Museu da Juventude e os diálogos com as diferentes linguagens utillizadas pelos estudantes, bem como as soluções encontradas para a realização da exposição frente aos obstáculos enfrentados. Avalie também a interação com o público e a divulgação. Os registros da recepção da exposição por parte do público também podem ser utilizados em sua avaliação.

Etapa 7: Autoavaliação (p. 71)

Oriente os estudantes a responder as questões propostas, de forma a provocar a reflexão sobre sua atuação e desempenho ao longo do projeto, identificando possibilidades de aprimoramento pessoal e levantando sugestões para o aprimoramento do professor.

Sugestão de avaliação

Confronte a autoavaliação com a avaliação contínua e coletiva ao longo do projeto, unindo suas percepções à percepção de cada estudante, que poderá tornar mais evidentes as dificuldades pessoais deles.

Referências complementares

Artigos

- DUARTE, Rosália. Entrevistas em pesquisas qualitativas. *Educar em revista*, Curitiba, n. 24. 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-40602004000200011&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 6 jan. 2019.

  Artigo que trata dos procedimentos de coleta de informações nas entrevistas em pesquisas qualitativas.
- FERREIRA, Vitor Sérgio. Artes e manhas da entrevista compreensiva. *Saúde e Sociedade*, São Paulo, v. 23, n. 3, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-12902014000300020>. Acesso em: 6 jan. 2019.

  O artigo fala sobre a chamada entrevista compreensiva, que articula formas tradicionais de entrevista com técnicas de entrevista de inspiração etnográfica.
- GUIMARÃES, Alexandre Queiroz; ALMEIDA, Maria Eugenio. Os jovens e o mercado de trabalho: evolução e desafios da política de emprego no Brasil. *Temas de Administração Pública*, v. 8, n. 2, 2013. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/temasadm/article/view/6845>. Acesso em: 17 dez. 2019.

  O artigo apresenta um panorama sobre a inserção dos jovens no mercado de trabalho no Brasil.
- SANTOS, Maria Célia T. Moura. Processo museológico e educação: construindo um museu didático-comunitário. *Cadernos de Sociomuseologia*, Lisboa, n. 7, 1996. Disponível em: <http://recil.grupolusofona.pt/handle/10437/4474>. Acesso em: 17 dez. 2019.

  A autora traz importantes reflexões sobre as relações entre museu e educação e o papel do patrimônio cultural nesse contexto.

Livros

- BEAUD, Stéphane; WEBER, Florence. *Guia para a pesquisa de campo*: produzir e analisar dados etnográficos. Petrópolis: Vozes, 2007.

  Essa obra traz encaminhamentos importantes para os momentos de concepção, preparação e condução de uma pesquisa de campo. Também apresenta sugestões para elaborar um relatório de pesquisa etnográfica.
- LAHIRE, Bernard. *Retratos sociológicos*: disposição e variações individuais. São Paulo: Artmed, 2016.

  A obra apresenta oito retratos sociológicos elaborados com base em entrevistas.

Sites

- A HISTÓRIA das coisas (The Story of Stuff Project). Disponível em: <https://www.portalecoera.com.br/economia/historia-das-coisas-e-para-onde-elas-vao/>. Acesso em: 16 dez. 2019 (é necessário ativar as legendas em Língua Portuguesa).

  Animação da cientista ambiental Annie Leonard sobre o consumo de bens materiais e o impacto causado no meio ambiente.
- FREE Images. Disponível em: <http://www.freeimages.com/>. Acesso em: 17 dez. 2019.

  Banco de imagens liberadas para uso sob licença *creative commons*.

MODELNA

- GUIA sobre direito de imagem. Disponível em: <http://tutoriavirtual.com.br/2016/10/02/o-que-voce-precisa-saber-para-evitar-problemas-com-direitos-de-imagem/>. Acesso em: 17 dez. 2019.
  Texto sobre as possibilidades de usar imagens (em especial da internet) sem ferir direitos autorais.
- IBGE. Dados sobre emprego e renda. Disponível em: <https://brasilemsintese.ibge.gov.br/trabalho>. Acesso em: 17 dez. 2019.
  Página do IBGE que reúne informações atualizadas sobre emprego e renda.
- INFOGRÁFICOS. Disponível em: <https://infogram.com/pt/>. Acesso em: 17 dez. 2019.
  Site gratuito com *templates* para a construção de infográficos.
- MINISTÉRIO da Economia, Indústria, Comércio Exterior e Serviços. Conceituação: cadeia produtiva. Disponível em: <http://www.mdic.gov.br/index.php/competitividade-industrial/acoes-e-programas-11/conceituacao>. Acesso em: 16 dez. 2019.
  O MDIC possui alguns verbetes de conceituação de termos. No *link* há a conceituação do termo Cadeia Produtiva.
- TABELA cargos e salários no Brasil. Disponível em: <https://www.salario.com.br/tabela-salarial/>. Acesso em: 17 dez. 2019.
  Site que busca mapear salários por ocupação ou cargo.
- TERMO de Consentimento Livre e Esclarecido. Disponível em: <https://ufob.edu.br/tcle>. Acesso em: 17 dez. 2019.
  Site da Universidade Federal do Oeste da Bahia com exemplos de Termos de Consentimento.
- TIME Graphics. Disponível em: <https://time.graphics/pt/>. Acesso em: 17 dez. 2019.
  Site que permite a criação de linhas do tempo *on-line* com imagens e vídeos.

PROJETO 3

Pesquisa de Iniciação Científica Júnior

Tema integrador: Midiaeducação

Introdução

O trabalho científico do pesquisador exige uma sistematização das análises realizadas, traçando o caminho desde a pergunta inicial até a divulgação dos resultados da pesquisa, feita por meio de artigos revisados pelos seus pares, ou seja, os *papers* e pôsteres em formato adequado para congressos e conferências. As diferentes habilidades trabalhadas nesse projeto estão associadas ao desenvolvimento da investigação de um fenômeno social, abordando, portanto, procedimentos inerentes ao método científico, assim como as especificidades e ferramentas das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Ao longo do processo, os estudantes devem trabalhar com diferentes fontes bibliográficas, aprendendo a sistematizá-las e a observar sua confiabilidade, para investigar fenômenos sociais que envolvem as relações entre mídia e sociedade, sobretudo considerando seus aspectos históricos e o avanço das diferentes mídias no mundo contemporâneo. É facultado, ao professor, ainda, adaptar o conteúdo para temas de sua especialização profissional, de forma a oferecer aos estudantes uma orientação mais refinada dentro do tema abordado. Assim como nos trabalhos de Iniciação Científica, os estudantes devem ter professores orientadores segundo o tema escolhido para trabalho. Há na página 85 do Livro do Estudante uma lista com sugestões de temas e de professores orientadores.

O projeto apresenta ainda múltiplos instrumentos que estimulam o pensamento computacional e a alfabetização informacional, midiática e digital. Dessa forma, os estudantes podem entrar em contato com ferramentas variadas de busca de fontes de informação confiáveis para desenvolver sua autonomia intelectual, a habilidade de formular hipóteses, de selecionar e analisar conteúdos, exercendo assim o protagonismo e a criatividade na resolução e na proposição de soluções para os mais diversos problemas.

Objetivo

O objetivo desse projeto é levar os estudantes a refletir sobre as relações entre mídia e sociedade a partir da produção de conhecimento científico. É fundamental compreender o papel das mídias na organização econômica, social, cultural e política do mundo contemporâneo. O projeto busca fazer com que trabalhem competências associadas à análise de processos sociais por meio de procedimentos científicos, assumindo um posicionamento crítico em relação a eles, compreendendo, dessa forma, as dinâmicas de

MODERNA

circulação cultural e de informações na atualidade. Para isso, convida os estudantes a realizar uma experiência de Iniciação Científica Júnior baseada nas práticas correntes entre pesquisadores das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. O produto final desse processo deverá ser um artigo científico (*paper*) e um pôster apresentado em uma exposição aberta à comunidade escolar, nos moldes dos congressos científicos.

Justificativa

O projeto **Pesquisa de Iniciação Científica Júnior**, que tem como tema integrador **Midiaeducação**, propõe um olhar científico dos estudantes para as relações sociais em torno da mídia e de fenômenos midiáticos. O tema se justifica não só pela importância de pensar as mídias como alvo de investigação, mas também como ferramenta de produção científica. O trajeto proposto permite aos estudantes compreender o papel dos meios de comunicação na transmissão de informações, as ferramentas disponíveis de pesquisa e a produção de conteúdos das mais diferentes naturezas. A apropriação dos recursos midiáticos e digitais pelos estudantes, ao ser entendida como parte integrante do processo educativo, favorece a democratização do acesso à informação e ao conhecimento científico historicamente construído, bem como aos métodos e recursos para a sua produção. O projeto busca estimular os estudantes a refletir sobre o uso responsável e ético das informações e dos meios de comunicação e sobre a democratização das mídias. Essas questões se relacionam com os seguintes temas contemporâneos transversais, que são trabalhados ao longo das etapas do projeto: **Cidadania e Civismo**; **Ciência e Tecnologia**.

Proposta de organização

O ensino por projetos pressupõe o desenvolvimento de diferentes competências e habilidades existentes na Base Nacional Comum Curricular, de forma integrada. Suas bases teórico-metodológicas estão explanadas nas "Orientações Gerais" deste Manual do Professor.

Não se trata, nesse projeto, de desenvolver uma Iniciação Científica Júnior, nos moldes realizados na graduação das universidades brasileiras. Esta é uma versão adaptada para as necessidades e condições específicas dos estudantes de Ensino Médio. Não cabem, por exemplo, grandes elucubrações sobre metodologias diversas de pesquisa. O trabalho dos estudantes deve se centrar no aprendizado e no exercício de quatro pilares principais:

a) Construir junto ao professor orientador uma pergunta relacionada a um tema específico para ser respondida durante o processo de pesquisa.
b) Construir uma bibliografia científica sólida e sistematizar sua leitura.
c) Ler e analisar dados estatísticos de qualidade, com escrutínio de fontes.
d) Produzir ideias originais a partir da leitura e da análise de bibliografia e dados encontrados, sistematizando-as e compartilhando-as em formato de artigo científico e de pôster.

Para começar o desenvolvimento da Iniciação Científica Júnior, os estudantes exploram algumas questões centrais, a partir da produção científica em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, sobre o tema amplo que devem abordar – a relação entre mídia e sociedade. Então, selecionam um assunto específico de pesquisa num trabalho que os incentivará a consolidar a visão dessas ciências como sistemáticas, coerentes e rigorosas, que auxiliam na compreensão do ser humano e de suas relações interpessoais, contrapondo, ainda, possíveis visões do senso comum sobre o tema de trabalho. Os estudantes também escolhem um professor-orientador de acordo com o tema a ser trabalhado. Essas atividades são realizadas na primeira etapa do projeto.

Na segunda e na terceira etapas, os estudantes constroem uma bibliografia, tendo contato com diversas fontes de informação científica *on-line* ou disponível em mídias impressas, tais como livros, artigos científicos, dissertações, teses etc. Com uma primeira listagem e sistematização da bibliografia em mãos, devem definir junto ao professor-orientador abordagens e recortes para prosseguir com a pesquisa.

Na quarta e na quinta etapas, os estudantes devem fazer uma incursão em dados diversos (incluindo dados estatísticos) que possam complementar a análise que vem sendo desenvolvida, considerando as fontes de dados e a checagem de informações.

Os produtos finais são produzidos a partir das etapas anteriores, mas devem ser redigidos de maneira formalizada nas Etapas 6 e 7, com a produção de um *paper* e de um pôster, que são duas formas adequadas para comunicação científica de uma pesquisa devidamente orientada e revista.

Ao final, os estudantes devem realizar uma autoavaliação, na Etapa 8, promovendo uma reflexão sobre suas possibilidades de aprimoramento e deficiências a serem trabalhadas. Cabe ressaltar que o processo de autoavaliação e autocrítica é parte fundamental, também, do trabalho científico – o que pode ser explicitado para os estudantes na ocasião.

MODERNA

Relatório de pesquisa

O projeto oferece a possibilidade de sugerir, como atividade complementar, a elaboração de relatórios de pesquisa pelos estudantes. Ao realizar relatórios baseados em suas próprias pesquisas, os estudantes criam aprendizado significativo: "a construção de novos sentidos sobre a ciência e a tecnologia, que podem implicar mudanças significativas na educação, em geral, e na educação científica e tecnológica em particular" (CASSIANI, Suzani; SILVA, Henique C.; PIERSON, Alice. *Olhares para o ENEM na educação científica e tecnológica*. São Paulo: Junqueira & Marin Editores, 2016. p. 26).

Assim, o processo de elaboração do relatório transforma efetivamente o estudante em estudante pesquisador, dando protagonismo e autonomia para a construção da aprendizagem.

Nas Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, um relatório de pesquisa tem um formato semelhante ao do artigo, já descrito no próprio Livro do Estudante. A diferença é o enfoque, no caso do relatório, na parte procedimental. Por esse motivo, o relatório pode também ser utilizado como forma de avaliação e autoavaliação dos estudantes. O modelo aqui apresentado é uma adaptação para o Ensino Médio feita a partir das normas ABNT e das práticas correntes em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Oriente os estudantes a elaborar um relatório em que a linguagem seja sempre impessoal e as informações o mais descritivas possível. O relatório deve ser composto das seguintes seções:

- Título e nome do autor:
  Para identificar a autoria e a relação com a pesquisa.
- Justificativa teórica:
  Nesta seção os estudantes devem utilizar a bibliografia estudada para justificar a relevância do tema escolhido tanto para a sociedade, quanto para as Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.
- Perguntas de pesquisa:
  Os estudantes devem, aqui, apresentar as principais perguntas que orientaram a sua pesquisa.
- Procedimentos e métodos:
  Esta seção serve para que, de maneira descritiva e concreta, os estudantes relatem quais os procedimentos e métodos utilizados, incluindo os obstáculos encontrados.
- Material utilizado:
  Um quadro de fontes (nos moldes apresentados no Livro do Estudante) ou lista bibliográfica podem compor esta seção, com todos o material que foi consultado.
- Forma de análise e cronograma:
  Aqui, os estudantes devem analisar os critérios, princípios e questões que guiaram sua leitura e incursão nos dados, fazendo também uma reflexão sobre como se deu a prática do trabalho ao longo do tempo e em relação ao cronograma esperado.
- Principais resultados:
  Nesta seção os estudantes devem apresentar de maneira sucinta, objetiva e concreta os resultados e as conclusões da pesquisa, sempre em relação às perguntas que orientaram o seu trabalho desde o início.
- Bibliografia:
  Nesta seção é apresentada a bibliografia que embasou a elaboração do relatório, diferente da lista completa de materiais consultados ao longo de toda a pesquisa.

Competências e Habilidades

No quadro a seguir, apresentamos as Competências Específicas de diferentes áreas do conhecimento (Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e Linguagens e suas Tecnologias), bem como as habilidades de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas que são trabalhadas nesse projeto.

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES	DE QUE FORMA AS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES SÃO TRABALHADAS
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas **1.** Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica.	**(EM13CHS101)** Identificar, analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão de ideias filosóficas e de processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.	O projeto permite a identificação, a seleção e a análise crítica de fontes de diversas naturezas, considerando o conhecimento histórico e socialmente construído.

MODERNA

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES	DE QUE FORMA AS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES SÃO TRABALHADAS
Linguagens e suas Tecnologias **1.** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **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.	**(EM13CHS103)** Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros).	As etapas propostas no projeto contribuem para o contato com o conhecimento científico, para o desenvolvimento da capacidade argumentativa, de sistematização de dados e para a experiência em prática de pesquisa.
	(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.	O projeto favorece o uso e a apropriação de diferentes linguagens, recursos e tecnologias digitais de informação e de comunicação.
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas **2.** Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão das relações de poder que determinam as territorialidades e o papel geopolítico dos Estados-nações.	**(EM13CHS202)** Analisar e avaliar os impactos das tecnologias na estruturação e nas dinâmicas de grupos, povos e sociedades contemporâneos (fluxos populacionais, financeiros, de mercadorias, de informações, de valores éticos e culturais etc.), bem como suas interferências nas decisões políticas, sociais, ambientais, econômicas e culturais.	A pesquisa desenvolvida no projeto contribui para a análise das dinâmicas de circulação cultural e de informações na sociedade contemporânea.

Sugestão de cronograma

Sugerimos, a princípio, que o trabalho seja desenvolvido ao longo de um trimestre (12 semanas). A tabela ao lado apresenta também sugestões de cronograma para realização bimestral (8 semanas) e semestral (20 semanas). Cabe ao corpo docente da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas definir a melhor estratégia em função da organização interna de aulas, disponibilidade de recursos etc.

	Trimestre	Bimestre	Semestre
Etapa 1	1ª e 2ª semanas	1ª semana	1ª e 2ª semanas
Etapa 2	2ª e 3ª semanas	2ª semana	3ª a 6ª semanas
Etapa 3	4ª semana	3ª semana	7ª semana
Etapa 4	5ª semana	3ª semana	8ª a 10ª semanas
Etapa 5	6ª semana	4ª semana	11ª a 13ª semanas
Etapa 6	7ª a 10ª semanas	5ª a 7ª semanas	14ª a 19ª semanas
Etapa 7	11ª semana	8ª semana	20ª semana
Etapa 8	12ª semana	8ª semana	20ª semana

MODERNA

Orientações didáticas

Material

O material principal a ser oferecido aos estudantes é um dispositivo conectado à internet, preferencialmente um computador, podendo ser substituído por *tablets* ou celulares. O acesso a bibliotecas e arquivos públicos também é parte desse projeto. O conteúdo bibliográfico a ser pesquisado pode ser facilmente encontrado na internet, mas os estudantes se beneficiarão de uma visita a uma biblioteca universitária, se possível, ou a bibliotecas e arquivos municipais e estaduais locais. É necessário também material para anotação e produção de um pôster, podendo ser físico (caderno, cartolina e canetas coloridas) ou digital (editor de texto, programa de produção de apresentação de *slides*, editor de imagens). Para o pôster, será necessário também o espaço para exposição e, caso ele tenha sido feito de forma digital, um serviço de impressão ou projetor.

Apresentação (p. 72)

Leia o texto em voz alta com os estudantes ou organize uma leitura coletiva por parágrafos, perguntando se os trechos foram compreendidos por todos. Eles podem, nesse momento, levantar algumas dúvidas simples sobre características inerentes à pesquisa universitária e ao tema em questão.

Ao longo da leitura, pergunte se eles já ouviram falar sobre a iniciação científica. Analise eventuais relatos sobre familiares mais velhos ou outros conhecidos que realizaram esse processo, caso haja.

Apresente as perguntas disparadoras do último parágrafo da página 72, introduzindo a proposta de investigação dentro da Iniciação Científica Júnior. Nessa primeira etapa é possível sondar as concepções prévias sobre mídia que eles já carregam consigo, direcionando o seu trabalho.

Dê tempo para que os estudantes leiam os tópicos "Conhecendo o Projeto" e "Conhecendo o Produto Final" (p. 74) e pergunte, ao fim, se eles compreenderam o objetivo proposto.

Na apresentação é esperado que os estudantes despertem o interesse pela condução dos procedimentos científicos e pelo tema de trabalho, como indicado na Competência 1 da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Etapa 1: Definição do objeto de pesquisa (p. 76)

Inicie a aula perguntando aos estudantes as concepções prévias sobre o que é ser um cientista e seu papel na sociedade, na perspectiva deles. Elenque no quadro os pontos-chave a serem debatidos e, eventualmente, esclarecidos.

Peça que leiam, individualmente, o texto do item "O que é uma pesquisa" e pergunte que ideias podem ter se modificado em relação às concepções anteriormente levantadas.

Leia junto com os estudantes o tópico "Por que estudar mídia e sociedade?" (p. 77) e inicie um debate sobre o que é mídia e que problemas e questões ligadas à mídia estão presentes no cotidiano deles, buscando levantar temas como segurança digital, privacidade e influência política.

Trabalhe o texto de Esther Hamburger (p. 79 e 80), após leitura individual ou em grupo, solicitando que expliquem o conceito de "sociedade do espetáculo" e que o associem à expansão dos novos meios de mídia, para além do cinema. Utilize a contraposição visibilidade/sensacionalismo como ponto de partida para discutir os tópicos seguintes sobre inovações tecnológicas. Proponha outras contraposições no quadro, como a itensificação da visão contemporânea em detrimento da memória passada, tendo os textos seguintes como base para essa proposta.

Realize a atividade "Eu, o objeto e o mundo em conhecimento" (p. 84), retomando conteúdos relacionados ao início do projeto e observando o desenvolvimento dos estudantes em relação ao que imaginavam ser o papel do cientista e da pesquisa científica no início do trabalho.

Oriente-os na escolha do projeto, com base nas sugestões apresentadas ou em eventuais especializações dos professores que estiverem disponíveis como orientadores.

Ao reelaborar suas concepções sobre o conhecimento científico por meio das leituras propostas, os estudantes têm condições de desenvolver a habilidade EM13CHS101 e a Competência Específica 1 da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, compreendendo, desse modo, a pluralidade de procedimentos e metodologias.

Atividade

Eu, o objeto e o mundo em conhecimento (p. 84)

A visão inicial dos estudantes sobre os cientistas pode conter estereótipos, seja pelo entendimento do tipo de trabalho realizado ou por sua compreensão restringir-se a áreas como de Ciências da Natureza e suas Tecnologias. Tente desconstruir essa e outras visões, mostrando a pertinência dos métodos científicos para estudos e propostas de soluções sistemáticas relacionadas aos fenômenos das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Sugestão de avaliação

Faça anotações sobre as concepções prévias dos estudantes quanto às questões disparadoras iniciais e o debate sobre o tema. Retorne progressivamente a essas

MODERNA

anotações acompanhando quanto o trabalho científico possibilitou a eles avançar em suas próprias percepções e conhecimento sobre as relações entre mídia e sociedade.

Etapa 2: Construção da bibliografia (p. 86)

Peça aos estudantes que comparem as diversas fontes de informações, por meio da construção de tabelas. Você pode fazer isso conjuntamente, em um grande quadro coletivo na lousa, comparando livros, teses, dissertações e artigos. Procure enfatizar alguns pontos, como acessibilidade *on-line* e revisão por pares. Essa comparação visa ao desenvolvimento das habilidades EM13CHS101 e EM13CHS106, que são parte da Competência Específica 1 de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Se possível, agende uma visita à biblioteca escolar ou a uma biblioteca municipal ou estadual (guiada pelo bibliotecário ou responsável por esse espaço na respectiva instituição), mostrando aos estudantes as formas como os livros são catalogados, organizados e conservados. Algumas universidades públicas podem oferecer gratuitamente atividades semelhantes em suas bibliotecas.

Atividade

Testando a habilidade de busca (p. 93)

Oriente as buscas relacionadas à atividade, indicando fontes confiáveis e, preferencialmente, de livre acesso. Algumas dessas fontes podem ser obtidas por meio de contato com as bibliotecas das universidades públicas locais e regionais. Essa atividade trabalha a Competência 1 de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Caso os estudantes não encontrem um artigo, tese ou dissertação completos, podem ser orientados a contatar os autores por *e-mail*. Normalmente, estes encaminham o arquivo e se prontificam a responder eventuais dúvidas sobre o assunto estudado. Estimule os estudantes a trocar achados entre si, compartilhando informações e arquivos uns com os outros de diferentes maneiras.

Sugestão de avaliação

Avalie a adequação do material bibliográfico reunido e a pertinência ao tema pesquisado, orientando os estudantes a descartar conteúdos sem fontes citadas ou referências. Lembre-se de que se trata aqui de utilizar fontes científicas consolidadas da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, excluindo revistas de divulgação científica, *blogs* e vídeos em plataformas de *streaming*.

Etapa 3: Refletindo sobre a metodologia e os procedimentos da pesquisa (p. 94)

Essa etapa contribui para o desenvolvimento da reflexão sobre a importância do método científico; porém, por se tratar de uma versão adaptada a um cronograma de um trimestre para Ensino Médio – isto é, com tempo e condições relativamente restritas para a realização do projeto –, as decisões metodológicas são tomadas ainda de maneira experimental e inicial. Por isso, parta do fluxograma e das questões levantadas na legenda para provocar uma reflexão sobre o que é "método" e a relação entre "método", "ferramentas" e "resultados". Peça aos estudantes que pensem, a partir da descrição das etapas do projeto, qual é o método proposto para a pesquisa que vai gerar o artigo como produto final. Os estudantes devem ser capazes de compreender que o levantamento bibliográfico, a leitura sistemática, eventuais fichamentos e a análise de dados estatísticos são métodos, enquanto as fontes, informações, texto etc. são ferramentas de trabalho. Assim, o estudante terá um direcionamento para conduzir sua Iniciação Científica e a produção do *paper*, desenvolvendo as habilidades EM13CHS103 e EM13CHS106.

A condução dessa etapa é bastante variável, dependendo do tema escolhido pelos estudantes e da abordagem a ser utilizada pelo professor. Se possível, agende reuniões individuais para ajudar os estudantes a organizar seu trabalho.

Sugestão de avaliação

Utilize os mapas conceituais para verificar se os estudantes compreenderam a sistematização do trabalho a ser desenvolvido. Caso você os recolha, utilize-os para acompanhar as etapas seguintes.

Etapa 4: Selecionando e organizando fontes de dados (p. 95)

Leia com os estudantes o tópico "Como buscar fontes de dados" e abra espaço para que eles respondam às perguntas do último parágrafo da página 95.

Durante todo o trabalho dessa etapa, oriente os estudantes a checar as informações que lhe parecerem de natureza duvidosa, indicando *sites fact checking*. Para material científico e fontes oficiais, sugerimos a busca de autores brasileiros nos *sites* de suas instituições ou bases de dados curriculares, como a Plataforma Lattes do CNPq. As leis também podem conter termos de difícil compreensão e, nesse caso, recomendamos disponibilizar, para consulta durante a aula, um dicionário de Língua Portuguesa.

Atividades

Leitura guiada de leis ou políticas públicas (p. 97)

Ao conduzir as perguntas da atividade, permita que os estudantes realizem uma busca ativa, mas não deixe de sugerir leis de maior visibilidade midiática no momento ou de impacto local, aproximando o estudante

MODERNA

do tema trabalhado, de forma a despertar seu interesse pela proximidade com o cotidiano vivido. Acompanhe cada dupla, verificando a adequação das respostas.

Quadro de fontes (p. 99)

Durante a atividade, aproveite para retomar o conjunto do material reunido na Etapa 2, discutindo com os estudantes sobre os aspectos que podem fazer com que as fontes de dados sejam consideradas confiáveis.

Muitas referências organizadas no quadro podem ser de interesse dos demais colegas. Considere, portanto, a possibilidade de utilizar planilhas de compartilhamento *on-line*, em que vários estudantes possam editar simultaneamente, para a produção de um quadro coletivo. Você pode dividi-los em grupos por eixo temático, de acordo com a proximidade dos temas escolhidos para a pesquisa. É possível utilizar a mesma separação em eixos temáticos ao final do projeto, caso optem por organizar a coletânea de artigos.

A sistematização de dados no quadro visa promover o desenvolvimento da habilidade EM13CHS103 relacionada à Competência 1 das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. O contato com a diversidade de linguagens dentro dos textos obtidos auxilia no desenvolvimento da habilidade EM13CHS106, relacionada à mesma competência.

Sugestão de avaliação

Verifique, novamente, a pertinência e a confiabilidade das informações reunidas, bem como sua correta organização no quadro produzido. Observe também a relevância das fontes selecionadas para o tema de pesquisa específico de cada estudante.

Etapa 5: Incursão em dados estatísticos (p. 100)

Faça uma leitura comentada do item "Coleta e análise" junto com os estudantes, esclarecendo eventuais dúvidas.

Durante a avaliação e acompanhamento da atividade "Dados estatísticos e políticas públicas" (p. 101), destaque a importância dos dados estatísticos para que conquistas importantes tenham sido obtidas, como a criação da Lei Maria da Penha. Essa atividade trabalha a Competência Específica 2 das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, com ênfase na habilidade EM13CHS202.

Organize os estudantes de acordo com as características dos projetos de Iniciação Científica Júnior e recomende a eles diferentes fontes de dados em que poderão realizar suas pesquisas, cuja seleção deve ter sido realizada previamente pelo orientador.

Atividades

Dados estatísticos e políticas públicas (p. 101)

A inferência sobre os dados e a sua articulação com os conhecimentos científicos sobre mídia e sociedade são o ponto-chave da atividade.

1. Os dados estatísticos servem para compreender a dimensão da extensão do problema social, bem como caracterizá-lo para além de experiências individuais, tornando possível a elaboração de uma política pública que contemple a realidade das vítimas de violência doméstica.
2. Espera-se que, com políticas públicas eficazes, o problema social da violência doméstica possa ser atenuado ou erradicado.
3. Um problema isolado não se repete nos mesmos moldes e na mesma extensão que um problema social mais geral. As políticas públicas servem para colaborar na solução de problemas sociais. Para identificá-los, a estatística tem um papel crucial.

Preparando a incursão nos dados estatísticos (p. 103)

Observe se os estudantes indicam fontes que têm relação com seu objeto e, se necessário, solicite que eles façam uma pesquisa prévia de fontes. Auxilie-os, com base nos objetos, a levantar perguntas que os ajudem a escolher fontes de dados. Sugerimos a utilização de dados oficiais; contudo, sob o crivo do professor, é possível também utilizar dados produzidos por órgãos e agências privadas (como Ibope e outros). Ao longo do trabalho, auxilie os estudantes a articular diferentes dados para elaborar inferências sobre a questão trabalhada.

Organizando as fontes oficiais e os dados estatísticos (p. 103)

Utilize a atividade para realizar um prognóstico do que poderá ser incluído no *paper* na etapa seguinte. Indique programas de planilhas digitais, se possível, e permita que os estudantes trabalhem com os dados obtidos para a produção de um variado conjunto de gráficos. Caso considere adequado para sua turma, desafie os estudantes a elaborar os gráficos também de forma manual, levando-os a uma outra experiência com o conjunto de dados. Se necessário, recorra ao professor de Matemática. Essa atividade trabalha as habilidades EM13CHS101, EM13CHS103 e EM13CHS106, relacionadas à Competência Específica 1 das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, unindo a sistematização e interpretação de dados para a interpretação da realidade coletiva por meio da pesquisa científica; também reforça a Competência Específica 2, com a habilidade EM13CHS202, ao usar esses dados para inferir a compreensão das dinâmicas culturais e de propagação de informação.

MODERNA

Sugestão de avaliação

É importante avaliar se os estudantes foram capazes de dominar a ferramenta de trabalho com dados estatísticos para além da técnica estatística e da Matemática, fazendo inferências sobre os dados e contextualizando-os em seu trabalho. Para isso, além de acompanhar o resultado das atividades propostas, os professores orientadores podem pedir aos estudantes que escrevam um ou dois parágrafos articulando uma breve análise de dados estatísticos com a leitura das fontes oficiais, a bibliografia e as perguntas de pesquisa. Esse texto poderá ser incorporado ao artigo.

Etapa 6: Escrever um *paper* e compor uma coletânea (p. 105)

Esta etapa é a mais longa do projeto. Oriente os estudantes durante as aulas, mas recomende que eles realizem a escrita do *paper* fora do horário de aula, seja em casa ou em bibliotecas e equipamentos públicos de acesso digital. Avalie a possibilidade e a necessidade, a depender dos recursos de seus estudantes e da escola onde trabalha, de receber versões desses artigos escritas à mão. Em sala de aula, ofereça ferramentas para facilitar o trabalho deles.

Durante a elaboração do *paper* é natural que hipóteses sejam reelaboradas e novos dados precisem ser coletados. Embora um projeto de Iniciação Científica Júnior possa ser bem elaborado, ainda é um projeto, e suas expectativas podem não ser cumpridas durante todo o processo, análise de dados e escrita do *paper*. Acompanhe os estudantes que encontrarem dificuldades na etapa da escrita, oferecendo a eles novas demandas de análises ou reelaborações.

Defina datas específicas para a entrega de cada seção do *paper*, se julgar adequado. Se possível, disponibilize os arquivos em processadores de texto *on-line* de acesso compartilhado, no qual o orientador possa acompanhar o processo, realizando comentários, apontamentos e intervenções.

Sugerimos, como atividade complementar, que o orientador, cerca de uma a duas semanas antes da entrega final do *paper*, solicite uma versão preliminar, possibilitando que o texto seja trocado entre colegas da turma que estejam trabalhando com temáticas próximas. Nesse momento, os colegas apontarão sugestões para aprimoramento de forma crítica. Opcionalmente, o professor, no papel equivalente ao de editor de um periódico científico, pode tornar cada estudante um revisor anônimo, preservando sua identidade, como ocorre nas revisões formais de *papers* e artigos científicos.

Os procedimentos estimulam especialmente o desenvolvimento da Competência Específica 1 de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e das habilidades EM13CHS101, EM13CHS103 e EM13CHS106.

Atividades

Primeira exploração de um *paper* (p. 108)

Acompanhe, em sala de aula a leitura do texto, ajudando os estudantes a criar familiaridade com o formato textual de um artigo científico. A atividade tem justamente esse objetivo. Se possível, disponibilize arquivos digitais ou impressos de outros artigos científicos da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas sobre mídia e sociedade como modelos de referência.

1. Heloisa Buarque de Almeida; "Classe média" para a indústria cultural; *Psicologia USP*; 2015.
2. No final da citação, em uma ordem específica e formação específica. Os estudantes devem elaborar hipóteses sobre a convenção.
3. Espera-se que os estudantes respondam que é mais fácil encontrar as informações quando se conhece esses códigos. Você pode utilizar a página de "Referências Bibliográficas", no final do Livro do Estudante, para demonstrar e testar com os estudantes a habilidade deles na leitura dessa codificação, uma vez explicada por você.
4. Espera-se que os estudantes sejam capazes de elaborar, junto a você, respostas próximas às seguintes:
   - A relação entre a formação de mercado consumidor e as telenovelas.
   - Com base em dois estudos anteriores (recepção da novela *O Rei do Gado* e história e formação do Ibope), refletir sobre a relação entre a mídia e a formação da chamada "nova classe C" com ampliação do acesso a certos bens de consumo entre o final da década de 2000 e início da década de 2010.
   - Diversas respostas possíveis, entre elas: o fato de a autora trabalhar com o tema desde 1995, sendo o doutorado dela um estudo de recepção da novela *O Rei do Gado*; o pós doutoramento dela ter sido realizado debatendo o Ibope e as formas de medir audiência; o foco do estudo atual, com a interação entre mídia e sociedade, especialmente com a análise da estruturação comercial.
   - Diversas respostas possíveis, entre elas: a forma como a televisão produz lucro, por meio da venda para empresas de seus índices de audiência; a ideia dos espectadores como consumidores; a forma como esses espectadores são segmentados.
5. Debate entre os estudantes. A resposta dependerá dos temas de pesquisa. Espera-se que eles sejam capazes de levantar questões sobre os impactos sociais da mídia, a relação com a regulação e o Estado, a sua relação com a economia etc.

Produzir uma coletânea (p. 109)

Se possível, mostre aos estudantes algumas coletâneas de textos acadêmicos presentes na biblioteca da escola ou selecionadas de materiais pessoais para que eles possam folhear e se familiarizar com o formato.

MODERNA

Debata com a turma, então, a classificação das pesquisas dos estudantes por eixo temático. Se possível, mostre aos estudantes como organizar sumários em editores de texto de forma a fomentar o uso da tecnologia. Converse previamente com o bibliotecário da escola, caso haja, para obter apoio no processo. Verifique junto aos estudantes a possibilidade de recorrer a um serviço gráfico, na escola ou fora dela, para encomendar uma versão impressa do livro, organizando uma noite de autógrafos e lançamento.

Sugestão de avaliação

Faça uma avaliação contínua do processo de criação, bem como da comunicação respeitosa e solidária entre os pares. Avalie, também, o artigo produzido quanto à forma em relação aos modelos apresentados, coerência, adequação das citações e principais conclusões obtidas.

Etapa 7: Produzir e expor um pôster (p. 110)

Inicie essa etapa, preferencialmente, com os estudantes já de posse dos *papers* corrigidos e em sua versão final. Assim, poderão inserir informações adequadas nos pôsteres sem repetir eventuais equívocos.

Sugira a exposição de dados e discussões por meio do uso de diferentes recursos visuais, como mapas conceituais e infográficos.

Caso não disponham de um espaço para exposição ou um serviço de impressão, arquivos digitais podem ser disponibilizados em um *blog* coletivo e divulgados ao restante da escola por meio de um único cartaz, em local visível e de grande circulação. Esse mesmo *blog* pode ser usado para compartilhar os *papers* ou o produto da coletânea produzida na etapa anterior, caso tenha optado por realizar a atividade.

De forma análoga à etapa anterior, todas as competências e habilidades de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas sugeridas para esse projeto são trabalhadas neste momento, expandindo a comunicação e diferentes formas de uso da linguagem, ampliando para as dimensões gráfica e visual. Dê liberdade criativa e permita ampla comunicação entre os estudantes, para sugestões de trabalho tanto em relação à estética quanto à melhor apresentação de dados.

Sugestão de avaliação

Observe o respeito mútuo entre os estudantes durante a produção e a apresentação dos pôsteres, bem como a proatividade na hora de encontrar soluções coletivas, como a construção de um *blog* ou a negociação com a direção da escola acerca do espaço adequado para a exposição. Verifique, por fim, a qualidade dos pôsteres produzidos, avaliando a qualidade da informação exposta e a disposição dos elementos. Peça também aos estudantes que expliquem os conteúdos, para verificar se compreenderam adequadamente.

Etapa 8: Autoavaliação (p. 111)

Oriente os estudantes a responder às questões propostas, de forma a provocar a reflexão sobre sua atuação e desempenho ao longo do projeto, identificando possibilidades de aprimoramento pessoal e levantando sugestões para o aprimoramento do professor.

Sugestão de avaliação

Confronte a autoavaliação com a avaliação contínua e coletiva ao longo do projeto, unindo suas percepções à percepção de cada estudante, que poderá tornar mais evidentes as dificuldades pessoais deles.

Referências complementares

Artigo

- DANTAS, Lys M. V; OLIVEIRA, Adriano A. *Como elaborar um pôster acadêmico*: Material didático de apoio à vídeo-dica Pôster Acadêmico. Projeto de Extensão UFRB. Cachoeira: UFRB, 2015.

  O artigo apresenta instruções didáticas para a elaboração de pôster acadêmico.

Livros

- AMADEU, Maria Simone Utida dos Santos *et al. Manual de normalização de documentos científicos*. Curitiba: Editora UFPR, 2015. Guia para elaboração de trabalhos acadêmicos segundo as normas da ABNT.
- CHIZZOTTI, Antonio. P*esquisa em Ciências Humanas e Sociais*. São Paulo: Cortez, 2018.

  O livro oferece subsídios para os estudantes conhecerem alguns fundamentos, procedimentos e metodologias para a pesquisa em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Sites

- BIBLIOTECA Digital de Teses e Dissertações da USP. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/>. Acesso em: 18 dez. 2019.

  A Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP oferece acesso livre ao seu banco de dados de teses e dissertações.
- GOOGLE Acadêmico. Disponível em: <https://scholar.google.com.br/>. Acesso em: 18 dez. 2019.

  Fonte *on-line* para busca de artigos.
- GUTENBERG: Primeiras impressões. *Revista Superinteressante*, 31 out. 2016. Disponível em: <https://super.abril.com.br/historia/gutenberg-primeiras-impressoes/>. Acesso em: 18 dez. 2019.

  Matéria sobre a história de Johannes Gutenberg, suas ideias e invenções.
- PLATAFORMA Lattes. Disponível em: <http://lattes.cnpq.br/>. Acesso em: 18 dez. 2019.

  Banco nacional de currículos de pesquisadores.

MODERNA

PROJETO 4

Narrativa: ilustre desconhecido

Tema integrador: Mediação de conflitos

Introdução

O trabalho com mediação de conflitos estimula a existência de espaços de diálogos e debates, construindo, assim, um ambiente acolhedor na escola; além disso, objetiva que os estudantes aprendam ferramentas para mediar questões fora do ambiente escolar, melhorando suas relações e o espaço da comunidade em que vivem.

A escola é um ambiente de socialização importantíssimo para os jovens. Nesse local, a mediação de conflitos é um excelente recurso para promover o diálogo e a resolução de desentendimentos. Situações típicas da violência escolar, como o *bullying*, também podem ser evitadas, melhoradas e até resolvidas por meio do desenvolvimento de ferramentas de mediação de conflitos. Em um espectro mais amplo, a mediação de conflitos pode colaborar para solucionar grandes questões do mundo contemporâneo, como conflitos culturais, religiosos, territoriais e outros (também trabalhados no projeto).

No presente projeto, o trabalho com esse tema integrador, **Mediação de conflitos**, estimula a empatia, com a construção de uma narrativa de ficção que aborde a temática do outro, ou seja, que proponha que o estudante se coloque em uma posição que saia de sua zona de conforto e de seu ponto de vista individual, respeitando e valorizando as diferenças e um olhar de alteridade. Ao refletir sobre a perspectiva de outra pessoa, o estudante é convidado a pensar sobre a importância do diálogo e da cooperação, exercendo o respeito ao outro e aos diferentes grupos com quem compartilha seu cotidiano.

Objetivo

O objetivo central desse projeto é possibilitar que os estudantes observem um universo diferente do seu, com alteridade, desenvolvendo a habilidade de se colocar no lugar de outra pessoa. Para compartilhar os conhecimentos e as habilidades sistematizados ao longo desse trabalho, é proposto aos estudantes que elaborem uma narrativa ficcional com base na experiência, pensando em contradições e desafios diferentes dos que vivem diariamente, exercitando a empatia. O processo é mediado pelas ferramentas da pesquisa científica em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Justificativa

O projeto **Narrativa: ilustre desconhecido** tem como tema integrador **Mediação de conflitos**. Envolve o exercício da empatia, a partir do exercício de se colocar no lugar de outra pessoa, considerando sua realidade. Trabalha questões filosóficas, como a reflexão sobre como seria a vida se as condições materiais fossem diferentes e sobre quais elementos definem a identidade.

Em uma sociedade que se torna cada vez mais massificada e individualista, na qual o outro se apresenta aos nossos olhos como figuras sem contorno, é essencial que os estudantes possam conhecer outras visões de mundo. Dessa forma, eles são estimulados a perceber que conhecer o outro e traçar caminhos para o diálogo e a cooperação são uma importante chave para a resolução de conflitos. Nesse contexto, o projeto trabalha com os seguintes temas contemporâneos transversais: **Multiculturalismo**; **Cidadania e Civismo**.

Proposta de organização

O projeto propõe a criação e a apresentação de narrativas de ficção em formato de contos literários ou história em quadrinhos, feitas a partir de uma experiência etnográfica em que os estudantes se colocam na posição de outra pessoa. O trabalho pode ser feito de forma individual, no caso dos contos literários, ou em grupos (ou duplas), no caso da história em quadrinhos.

O projeto é dividido em sete etapas, as quais mobilizam diferentes conteúdos. Na primeira, os estudantes devem realizar atividades que os auxiliarão nas reflexões iniciais para definir o tema central da narrativa que pretendem construir. Nessa etapa eles devem debater e refletir sobre temas como diversidade e respeito ao próximo, passando por distintos temas e conceitos da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, como alteridade, etnocentrismo e conflito de culturas e suas consequências políticas e culturais. Para isso, devem valer-se dos textos, charges e imagens que favorecem o desenvolvimento das competências de Linguagens e suas Tecnologias. A partir desse conhecimento, o estudante reflete também sobre a sua própria identidade, avaliando os elementos relacionados a ela.

A segunda etapa prepara a experiência etnográfica, auxiliando os estudantes a distanciar-se da própria cultura e aproximar-se de formas de viver diferentes das suas. Por meio da leitura de textos e imagens, os estudantes iniciarão um trabalho de campo, com os grupos existentes ao seu redor. É importante notar que não se trata de uma etnografia, rigorosamente falando, mas de um exercício de bases etnográficas adaptado para a faixa etária do Ensino Médio e aos propósitos que norteiam esta obra.

A terceira etapa consiste no campo do trabalho de inspiração etnográfica propriamente dito. A partir da preparação realizada na etapa anterior, os estudantes definirão a frequência e as datas de observação, podendo reavaliar as observações em campo, promovendo um novo olhar acerca do grupo estudado.

Na quarta etapa, os estudantes iniciam a sistematização do conhecimento adquirido nas etapas anteriores e a reflexão sobre eles. Essa etapa servirá de base para o

MODERNA

trabalho relacionado às outras realidades, iniciando o trabalho associado à mediação de conflitos, desenvolvendo noções de empatia.

Na quinta etapa, os estudantes devem definir a linguagem de sua ficção, trabalhando inicialmente nos dois formatos propostos, por meio de atividades direcionadas, envolvendo tanto o formato quanto o processo criativo. Após essas atividades, os estudantes devem escolher a linguagem que pretendem trabalhar.

Por fim, com o fomato definido, na sexta etapa, os estudantes devem planejar e escrever sua obra ficcional, refletindo sobre os aspectos trabalhados ao longo do projeto, visando criar uma obra com o ponto de vista de outro jovem, debatendo sua realidade de forma empática.

Ao final do processo, os estudantes são incentivados a refletir sobre a trajetória do projeto e o próprio engajamento em uma atividade final de autoavaliação.

Bullying

Bullying é o termo usado para designar um conjunto de comportamentos física ou psicologicamente agressivos, como esmurrar, chutar, empurrar, dar apelidos pejorativos, discriminar ou excluir de forma repetida e sem motivação aparente uma pessoa ou um grupo de pessoas sem que as vítimas consigam encontrar formas eficientes de se defender.

A escola e os educadores têm papel fundamental no debate e na luta contra esse tipo de violência. A construção de uma cultura de paz, como propõe a BNCC, passa pelo combate aos preconceitos.

O projeto, ao trabalhar a empatia, auxilia a construção de um ambiente saudável, combatendo a violência entre os estudantes.

Competências e Habilidades

No quadro a seguir, apresentamos as Competências Específicas de diferentes áreas do conhecimento (Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e Linguagens e suas Tecnologias), bem como as habilidades de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas que são trabalhadas nesse projeto.

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES	DE QUE FORMA AS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES SÃO TRABALHADAS
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas **1.** Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica. **Linguagens e suas Tecnologias** **1.** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **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.	**(EM13CHS101)** Identificar, analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão de ideias filosóficas e de processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais. **(EM13CHS102)** Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais de matrizes conceituais (etnocentrismo, racismo, evolução, modernidade, cooperativismo/desenvolvimento etc.), avaliando criticamente seu significado histórico e comparando-as a narrativas que contemplem outros agentes e discursos. **(EM13CHS104)** Analisar objetos e vestígios da cultura material e imaterial de modo a identificar conhecimentos, valores, crenças e práticas que caracterizam a identidade e a diversidade cultural de diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço. **(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.	Em diversos momentos do projeto os estudantes deverão trabalhar, conjuntamente, imagens, textos e charges, desenvolvendo habilidades relacionadas à área de Linguagens e suas Tecnologias. Ao trabalhar a criação da narração de ficção, os estudantes analisarão diversas fontes, com diferentes linguagens, extraindo dados para debater o etnocentrismo e preconceitos na sociedade, analisando agentes e discursos.

MODERNA

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES	DE QUE FORMA AS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES SÃO TRABALHADAS
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas **5.** Identificar e combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.	**(EM13CHS502)** Analisar situações da vida cotidiana, estilos de vida, valores, condutas etc., desnaturalizando e problematizando formas de desigualdade, preconceito, intolerância e discriminação, e identificar ações que promovam os Direitos Humanos, a solidariedade e o respeito às diferenças e às liberdades individuais. **(EM13CHS504)** Analisar e avaliar os impasses ético-políticos decorrentes das transformações culturais, sociais, históricas, científicas e tecnológicas no mundo contemporâneo e seus desdobramentos nas atitudes e nos valores de indivíduos, grupos sociais, sociedades e culturas.	Ao refletir sobre conceitos como empatia, o projeto trabalha princípios de Direitos Humanos e avalia questões políticas atuais como desigualdade, preconceitos e conflitos culturais.
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas **6.** Participar do debate público de forma crítica, respeitando diferentes posições e fazendo escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade. **Linguagens e suas Tecnologias** **1.** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **6.** Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas. **7.** Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.	**(EM13CHS601)** Identificar e analisar as demandas e os protagonismos políticos, sociais e culturais dos povos indígenas e das populações afrodescendentes (incluindo as quilombolas) no Brasil contemporâneo considerando a história das Américas e o contexto de exclusão e inclusão precária desses grupos na ordem social e econômica atual, promovendo ações para a redução das desigualdades étnico-raciais no país. **(EM13CHS603)** Analisar a formação de diferentes países, povos e nações e de suas experiências políticas e de exercício da cidadania, aplicando conceitos políticos básicos (Estado, poder, formas, sistemas e regimes de governo, soberania etc.). **(EM13CHS604)** Discutir o papel dos organismos internacionais no contexto mundial, com vistas à elaboração de uma visão crítica sobre seus limites e suas formas de atuação nos países, considerando os aspectos positivos e negativos dessa atuação para as populações locais.	Para pensar em diferentes realidades e compreender o papel da cultura em conflitos nacionais e internacionais, o projeto debate sobre demandas sociais, de forma a criar uma visão e uma postura empática. A análise de textos e a pesquisa para criação da narrativa ficcional favorece o desenvolvimento das Competências 1, 6 e 7 de Linguagens e suas Tecnologias.

MODERNA

Sugestão de cronograma

Sugerimos, a princípio, que o trabalho seja desenvolvido ao longo de um trimestre (12 semanas). A tabela ao lado apresenta também sugestões de cronograma para realização bimestral (8 semanas) e semestral (20 semanas). Cabe ao corpo docente da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas definir a melhor estratégia em função da organização interna de aulas, disponibilidade de recursos etc.

	Trimestre	Bimestre	Semestre
Etapa 1	1ª semana	1ª semana	1ª semana
Etapa 2	2ª e 3ª semanas	1ª semana	2ª e 3ª semanas
Etapa 3	4ª e 5ª semanas	2ª a 4ª semanas	4ª a 7ª semanas
Etapa 4	6ª e 7ª semanas	5ª semana	8ª semana
Etapa 5	8ª e 9ª semanas	5ª semana	9ª e 10ª semanas
Etapa 6	10ª e 11ª semanas	6ª a 8ª semanas	11ª a 19ª semanas
Etapa 7	12ª semana	8ª semana	20ª semana

Orientações didáticas

Material

O material básico necessário é: computadores com acesso a internet e editor de texto, folhas de papel sulfite, canetas, lápis e um caderno.

Apresentação (p. 112)

Com base na legenda da fotografia de Carolina Maria de Jesus, solicite aos estudantes que pensem em quem seria o "outro" e o "nós" mencionados e por que Carolina era considerada "outra".

Na página 113, explique que, durante muito tempo, as histórias do ponto de vista dos escravizados foram silenciadas em detrimento de uma narrativa hegemônica. Trace a relação entre o exposto na legenda da charge com a discussão inicial sobre Carolina Maria de Jesus.

O trabalho por projetos visa auxiliar os estudantes a formar relações de formas significativas, instigando-os a construir noções de empatia.

Etapa 1: Eu e o outro: entre alteridades (p. 116)

Com base nas fotografias da página 116 e na charge da página 117, inicie uma discussão com os estudantes sobre os elementos que podem servir de indícios para inferências da realidade das pessoas retratadas, considerando, necessariamente, as legendas. Leia o comentário da charge sobre a subjetividade do olhar das duas personagens.

Leia o tópico "Diferenças, diversidade, respeito" (p. 117) e debata as questões propostas. Algumas são bastante pessoais, então considere deixar os estudantes à vontade durante o debate. Esse é um momento em que você pode observar e registrar, para acompanhamento e avaliação, o quanto os estudantes se mostram conscientes de posturas empáticas e de alteridade.

O tópico "Alteridade e etnocentrismo", nessa mesma página, apresenta questões centrais para o desenvolvimento do trabalho. Sugerimos que acompanhe a leitura com os estudantes, debatendo o conteúdo de cada parágrafo.

O texto introdutório do tópico "O que é 'conflito de culturas'?" (p. 118) deve ser lido e debatido antes da leituras dos textos citados. Peça aos estudantes que leiam os dois textos (p. 118 e 119) e, após essa leitura, realize um debate conjunto sobre cada um deles, relacionando-os à charge e às fotografias de abertura dessa etapa. Sobre o primeiro texto, reforce a ideia de nós e os outros e debata como cada povo se considera o "nós". O segundo texto trabalha a questão do preconceito. Enfatize o fato de que a autora tinha ideias preconceituosas sobre como deveria ser um país de maioria muçulmana.

Comente que, em 2017, as mulheres na Arábia Saudita tiveram permissão do rei, que governa o país, para dirigir. Em junho de 2018, foram expedidas as primeiras carteiras de habilitação para mulheres sauditas.

Sugerimos que você organize os estudantes em grupos de ao menos quatro membros (a depender do número de estudantes na sala, os grupos podem ser distintos). Solicite que debatam as questões e escrevam as ideias centrais do grupo em uma folha e, depois desse momento, faça o debate com toda a sala.

Após a realização das atividades da página 120, inicie a leitura do texto "Conflito entre culturas, conflito entre povos, conflito entre Estados", na mesma página. Ao ler o texto, peça aos estudantes que identifiquem os agentes envolvidos no conflito e as causas e consequências para cada um destes, além da diferença entre as forças envolvidas.

Oriente a pesquisa na internet sobre os Acordos de Oslo, indicando fontes confiáveis, se necessário.

Solicite aos estudantes que leiam o texto e a reprodução da página da novela gráfica da página 122 e que identifiquem os elementos do conflito presentes em ambos.

Durante a leitura da página 123, se julgar pertinente, sugira uma pesquisa e apresentação dos conflitos expostos no texto, solicitando novamente que os estudantes identifiquem os agentes, as causas e o poder de cada um, seja político ou econômico.

Antes de iniciar a leitura do texto "Ritos corporais entre os Nacirema" (p. 123), peça aos estudantes que o leiam sem preconceitos quanto à cultura sobre a qual o texto fala. Realize a leitura com a turma e pergunte o que há de semelhante entre a nossa sociedade e a dos Nacirema. Observe a reação dos estudantes e se eles compreendem a ironia presente no texto e em qual momento isso ocorre.

Debata com os estudantes sobre o que entenderam por choque cultural e desassocie a visão de que esse choque ocorre somente em casos de conflitos violentos. Aproveite os textos para reforçar a noção de etnocentrismo e discuta sobre visões etnocêntricas que eles mesmos possam reproduzir. Aproveite o momento em que os estudantes relatam os próprios estranhamentos para trabalhar o assunto de forma aprofundada, assim como o debate sobre cultura ocidental e cultura oriental. Caso eles generalizem culturas mais distantes e relativizem culturas mais próximas, explore a questão, ampliando o olhar deles; isso pode ser feito sobretudo a partir do texto sobre os Nacirema ("American" escrito de trás para frente). Trabalhe com as próprias falas dos estudantes para que aprofundem a compreensão sobre suas próprias visões etnocêntricas.

MODERNA

Atividades

Alteridade e etnocentrismo (p. 120)

1. Resposta pessoal. É importante observar se os estudantes embasam suas impressões com argumentos retirados do material trabalhado na atividade.
2. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes sejam capazes de argumentar com base em exemplos concretos e que percebam que a postura preconceituosa é contrária à boa convivência e ao exercício da cidadania.
3. Com o choque cultural, a autora reviu seus próprios conceitos, construídos de forma etnocêntrica. Rever seus próprios preconceitos, como a autora do texto, é fundamental para uma convivência cidadã.
4. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reflitam sobre suas próprias posturas diante do diferente, do que não é usual, do que pode causar estranhamento.
5. A pesquisa é individual. Cheque as fontes dos estudantes e converse com eles caso tais fontes não sejam confiáveis. Espera-se que ao final da atividade os estudantes consolidem seu entendimento sobre a definição de etnocentrismo.
6. Empatia pode ser entendida como a tendência do indivíduo em ver o mundo através de sua própria cultura, considerando-a mais correta e natural que as demais.
7. O texto faz uma separação entre cultura e religião dizendo que o fato de as mulheres não poderem dirigir não tem relação com o islamismo, mas sim com uma cultura específica da Arábia Saudita.
8. Espera-se que os estudantes reflitam sobre a existência de diferentes culturas tanto no Ocidente como no Oriente, de forma que tal generalização não abrange a diversidade presente.

Mediação de conflitos: Acordos de Oslo (p. 121)

a) Yasser Arafat e Yitzhak Rabin (Palestina e Israel).
b) Bill Clinton (Estados Unidos).
c) Com a morte de Yitzhak Rabin, o acordo perdeu força. A partir desse assunto, proponha o debate sobre violência e extremismo e sobre como a ação de Ariel Sharon – um parlamentar do partido israelense Likud, de extrema direita – ao visitar a principal mesquita dos muçulmanos, em 2000, em Jerusalém, levou a uma nova Intifada (insurreição dos palestinos contra o domínio israelense na região da Palestina e da Faixa de Gaza). Isso aumentou o ciclo de violência e afastou ainda mais a possibilidade de paz.

Eu, um outro (p. 125)

1. Espera-se que os estudantes reconheçam hábitos de higiene como escovar os dentes, barbear-se, entre outros. Caso não identifiquem de imediato, procure falar sobre práticas cotidianas, deixando que os estudantes, então, comentem sobre suas próprias experiências.
2. Espera-se que os estudantes brinquem, assim como o autor do texto, de construir descrições estranhadas de hábitos cotidianos. Uma sugestão é pedir que cada um escreva uma pequena descrição seguindo a proposta da atividade. Organize os estudantes em duas fileiras, em pé, uns de frente para os outros. Cada um deve ler seu parágrafo para quem estiver na sua frente, e verificar se o colega é capaz de identificar o hábito ou prática com base em sua descrição. Em seguida, invertem-se os papéis. Ao terminarem uma primeira rodada, você pode pedir que cada um dê um passo à esquerda, formando novas duplas, repetindo a atividade de maneira lúdica.

Culturas, no plural (p. 125)

1. Espera-se que os estudantes levantem hipóteses sobre a origem do futebol, os adereços corporais, as roupas, e a simbologia religiosa mostrados nas imagens. Espera-se também que identifiquem que tanto jogar futebol quanto o sincretismo religioso tornaram-se práticas tipicamente brasileiras. A partir da pesquisa, os estudantes devem ser capazes de acrescentar mais informações a essas percepções, confirmando ou refutando suas próprias hipóteses.
2. No debate, os estudantes devem ser capazes de sustentar suas posições com fatos e informações científicas da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. É importante que percebam as dinâmicas de trocas entre culturas, as diferentes relações de poder existentes nesses processos, e o dinamismo inerente a todas as culturas. Procure orientar o olhar dos estudantes, também, para a desconstrução de preconceitos sobre as diversas culturas indígenas brasileiras, que elas também são dinâmicas e se alteram com o tempo, se apropriando de práticas de outras culturas, sem, no entanto, perder a sua particularidade.
3. a 5. Para observar a própria posição em meio a trocas culturais e ao dinamismo do multiculturalismo brasileiro, a atividade propõe que os estudantes elaborem um diagrama a partir da observação de seu cotidiano. Esse diagrama pode ser utilizado na comparação com os registros da experiência etnográfica feita anteriormente. Dessa forma, compreendendo sua postura, e analisando suas observações sobre esse "outro" etnografado, os estudantes podem perceber melhor o que encontraram em campo.

Sugestão de avaliação

A principal avaliação dessa etapa deve ser feita de forma contínua, com a observação dos debates coletivos e em duplas realizados pelos estudantes.

MODERNA

Etapa 2: Preparando o exercício etnográfico (p. 127)

Retome a discussão sobre etnocentrismo e comente com os estudantes as imagens e os textos das páginas 127 a 130. Debata cada subitem após a leitura, esclarecendo dúvidas e solicitando a eles que identifiquem as visões etnocêntricas nos textos.

Utilize a imagem e o texto da atividade "Um europeu entre os Tupinambá" (p. 130) para debater como a visão de mundo pode influenciar a estética. Leia, então, o relato de Hans Staden (p. 131) e forneça algum tempo aos estudantes para responderem às questões.

Durante a leitura e o debate sobre o texto de Bronislaw Malinowski, reforce o caráter metodológico da etnografia em oposição ao choque de cultura de encontros de diferentes povos.

Os estudantes devem se organizar para realizar a experiência etnográfica, fazendo suas observações. É essencial que você apoie e acompanhe esse processo, por meio dos cadernos de campo e de conversas sobre o andamento da experiência.

A sistematização e o planejamento da pesquisa, inclusive bibliográfica, passam pelo desenvolvimento da Competência Específica 1 das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, em especial pelas habilidades EM13CHS101, EM13CHS102 e EM13CHS104 quanto à identificação de fontes e narrativas com vistas à compreensão e à análise crítica de processos culturais.

Atividades

Um europeu entre os Tupinambá (p. 130)

1. Espera-se que os estudantes sejam capazes de identificar o uso pejorativo do termo "selvagem" e a implicação de uma hierarquia entre "civilização" e "selvagens" nos registros do viajante alemão. Retome a época em que o texto foi escrito (século XVI), debatendo com os estudantes que os primeiros estudos a elaborarem a ideia de relativismo cultural são da primeira metade do século XX. Dessa forma, o uso do termo "selvagem" era comum à época. Relembre que hoje, com os debates recentes sobre etnocentrismo e alteridade, termos como "selvagem" ou "primitivo" não são mais usados.
2. Hans Staden considera a antropofagia uma prática irracional, não civilizada, e não digna de seres humanos. Contudo, para Cunhambebe, ao praticar o ato ele não estaria sendo um humano em ato antropofágico, mas sim uma onça.
3. Ao olhar o outro sem focar nossa própria cultura, podemos entender as formas de pensar de culturas diferentes. O princípio de alteridade, aqui, teria permitido a Hans Staden compreender que, embora para ele o ato praticado fosse indigno de humanidade, para os Tupinambá havia outra compreensão do que eles mesmos estavam fazendo, do que significa ser humano etc.
4. Alguns exemplos de trechos que podem ser selecionados: "Os homens vieram na minha direção e eu reconheci que se tratava de selvagens [...]" (não é possível, por um ponto de vista científico, generalizar "os selvagens" nem sequer aceitar essa oposição entre civilização e "selvagens"); "Um animal irracional não come um outro igual a si, e um homem deveria comer outro homem?" (novamente, não é possível, por um ponto de vista científico, generalizar "os selvagens"; também não seria possível, sem um estudo extenso, afirmar o que é comum ou não entre povos não europeus).

Preparando sua experiência etnográfica (p. 132)

Acompanhando a produção dos quadros de possibilidade, sugira aos estudantes que compartilhem essas possibilidades, caso considere pertinente. Uma forma de fazer isso é com o uso de planilhas de edição *on-line*, em que vários estudantes podem incluir dados simultaneamente.

Sugestão de avaliação

Avalie se a proposta e o planejamento dos estudantes levam em consideração a visão construída ao longo da etapa, de modo a evitar uma visão etnocêntrica e enfatizar a alteridade. Observe de que maneira os estudantes colocam em prática as habilidades de mediação e negociação, tanto na preparação quanto na execução da observação de inspiração etnográfica. Como orientador do trabalho, você deve ajudar os estudantes a escolher contextos de observação adequados para sua faixa etária e para suas limitações emocionais, psicológicas, afetivas etc.

Etapa 3: Exercício etnográfico: indo a campo (p. 134)

Antes da saída de campo, leia com os estudantes as "Dicas para o registro etnográfico" (p. 134). Recomende que personalizem o caderno, colocando o nome e instruções na primeira página para o caso de uma eventual perda (indicando como devolver na escola ou contatar um professor, por *e-mail*).

Embora o caderno de campo seja a forma preferível de registro, oriente o *backup* digital frequente do caderno, com o uso de *scanner,* câmeras fotográficas simples ou telefones celulares com câmera. Destaque que são dados preciosos sobre uma pesquisa que envolve seres humanos e devem estar seguros. Ressalte o quanto for possível que o respeito para com os sujeitos etnografados é parte esperada da atividade.

As Competências Específicas 1, 5 e 6 das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas são trabalhadas na observação

MODERNA

respeitosa e compreensiva do outro, com princípios éticos e desvencilhando-se de preconceitos.

Reúna-se com os estudantes para ter um prognóstico e garantir o bom andamento do trabalho. Acompanhe a elaboração dos trabalhos de campo e auxilie-os a encontrar soluções para eventuais conflitos que possam surgir em campo.

Sugestão de avaliação

Avalie constantemente os relatos verbais dos estudantes quanto à pesquisa que eles têm realizado, bem como o correto registro dessas informações no caderno. As habilidades relacionadas à Competência Específica 5 das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas devem ter especial atenção quanto ao seu desenvolvimento.

Etapa 4: Alteridade e mediação (p. 136)

Essa etapa deve ser dedicada à reflexão sobre o material já reunido, identificando seus aspectos para a produção da narrativa nas etapas seguintes.

A leitura da crônica de Alex Castro (p. 137) reforça a desnaturalização e a problematização de formas de preconceito, intolerância e discriminação, em consonância com a Competência Específica 5 de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas (em especial a habilidade EM13CHS502). Peça aos estudantes que relacionem as reflexões da crônica à experiência etnográfica: há pontos em comum? Quais?

A atividade "Empatia" (p. 137), baseada no mesmo texto, pode ser feita na forma de roda de conversa, expandindo a interpretação da crônica para suas aplicações no debate público, como proposto pela Competência Específica 6 de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, reforçando o desenvolvimento das habilidades EM13CHS603 e EM13CHS604, quanto à resolução de conflitos mundiais.

Caso opte pelo formato de roda de conversa, utilize uma sinalização ou regras de controle do tempo para evitar interrupções e permitir o andamento respeitoso do debate.

Atividades

Empatia (p. 137)

1. Espera-se que os estudantes respondam que empatia é a capacidade de se colocar no lugar do outro, procurar compreender sentimentos e emoções, o que sente outro indivíduo.
2. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes justifiquem com trechos do texto, tais como: "Uma pessoa igual a mim. *A mim!* Com os mesmos sentimentos. Que dá tanta importância a si mesmo quanto eu me dou"; "Se esse homem ridículo morresse hoje, agora, fulminado por meu implacável julgamento, haveria gente sofrendo dor profunda, chorando, trabalhando o luto, relembrando melhores momentos compartilhados".
3. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes respondam que sim, que a empatia serve como ferramenta na resolução de conflitos. Outras ferramentas na resolução de conflitos podem ser o diálogo e a compreensão, por exemplo.

Sugestão de avaliação

Avalie o andamento respeitoso do debate e o respeito à fala do outro. Avalie também se, ao fim das atividades, os estudantes tiveram uma visão crítica em relação às possibilidades da resolução de conflitos baseados em diferenças.

Etapa 5: Escolhendo a linguagem da narrativa: conto ou quadrinho (p. 138)

Peça aos estudantes que selecionem obras de contos e quadrinhos a serem lidas, caso o cronograma permita, para que eles ampliem seu repertório. Essa escolha preferencialmente deve ser feita com o apoio do professor de Língua Portuguesa. Outro importante aliado nessa etapa é o responsável pela biblioteca da escola. Utilize as questões abordadas sobre contos e quadrinhos como guia para orientar o olhar técnico dos estudantes para as obras que escolherem ler.

Recomende a leitura dos textos de apoio, com as entrevistas de diferentes autores, auxiliando os estudantes a terem uma impressão, ainda que inicial, sobre a melhor estratégia para expor a narrativa.

A atividade "Decidindo com que linguagem trabalhar" (p. 143) prepara o terreno para a realização do produto final. A decisão se apoiará nas habilidades EM13CHS101 e EM13CHS104 das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, buscando a forma mais adequada de construção da narrativa de ficção baseada na experiência etnográfica.

Atividades

Pensar o formato conto (p. 139)

Contos são textos de ficção, classicamente definidos pela menor extensão em relação a outros gêneros literários, como romances ou novelas. O conto desenvolve uma história e tem um clímax, uma situação com uma resolução. Essas atividades devem ser realizadas com autonomia pelos estudantes. O papel do professor é acompanhar e mediar a leitura e a análise deles, com base nos elementos descritos no Livro do Estudante. Caso seja possível, um trabalho coletivo com o professor de Língua Portuguesa pode ter bons resultados.

Pensar o formato história em quadrinhos (p. 143)

Histórias em quadrinhos costumam ser mais próximas do universo jovem que os contos; portanto, é possível que os estudantes queiram debater algumas histórias em quadrinhos de seu interesse. Aproveite esse debate prévio para auxiliar na compreensão da estrutura das HQs. É importante também ressaltar que

MODERNA

os quadrinhos nacionais têm grande qualidade, porque, muitas vezes, os estudantes têm somente referências estrangeiras.

Decidindo com que linguagem trabalhar (p. 143)

Encoraje os estudantes a seguir pelo caminho mais adequado à narrativa, ainda que os desenhos possam ser simples ou que não se domine totalmente a técnica gráfica. Lembre-os de que diferentes formas de texto estarão presentes em ambos os formatos e de que também há quadrinhos feitos com colagens de desenhos de jornais e revistas, além de uma infinidade de possibilidades e técnicas gráficas.

Sugestão de avaliação

Acompanhe a escolha dos estudantes, fornecendo sempre exemplos que possam ampliar o repertório deles.

Etapa 6: Planejamento, execução e exibição da narrativa (p. 144)

As Competências Específicas de Linguagens e suas Tecnologias são amplamente trabalhadas nesse momento. No entanto, não perca de vista as Competências Específicas 1, 5 e 6 de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas no que tange à visão crítica e respeitosa do outro, bem como processos sociais e culturais que serão tratados nessa narrativa.

Verifique se os aspectos das habilidades de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas estão sendo trabalhadas no planejamento, fazendo propostas para que elas sejam enfatizadas. Por exemplo, se a narrativa posiciona os personagens levando à compreensão de seus aspectos sociais e culturais, como proposto pela habilidade EM13CHS101, ou se o texto desnaturaliza ou problematiza formas de preconceito e intolerância, como propõe a habilidade EM13CHS502.

Atividades

Planejando o conto literário ou a história em quadrinhos do tipo novela gráfica (p. 144)

Dê plena liberdade para os estudantes responderem, em grupo ou individualmente (de acordo com a opção pela forma de trabalho), os tópicos 1 a 5 dessa atividade.

O planejamento pode ser feito de diferentes formas, de acordo com o processo criativo de cada um. Estimule os estudantes a realizar esboços, mapas mentais, listas de ideias em tópicos, entre outros, de forma a cada um encontrar a melhor forma de conduzir o próprio processo. Para isso, as respostas às perguntas não necessariamente precisam ser em texto corrido, mas podem ser pensadas em esquemas ou desenhos, conforme as preferências de cada um.

Tendo em mãos suas anotações de correção, permita aos estudantes que prossigam para os tópicos 6 e 7 da atividade. O roteiro ou *storyboard*, ainda que mais rudimentar, deve conter uma riqueza de propostas como um bom projeto do que deve ser escrito.

Mão na massa! (p. 146)

Estimule os estudantes a revisar as obras uns dos outros. Isso auxilia a construção colaborativa. Além disso, ao refletir sobre a obra elaborada por outra pessoa, o estudante pode pensar em aspectos de sua própria obra. Pensar no próprio trabalho, nas dificuldades e facilidades é um excelente exercício de construção de autonomia.

A execução do trabalho final está atrelada a essa atividade. Produza com os estudantes um cronograma para a entrega e acompanhe o processo.

Compartilhando o produto final (p. 146)

Apoie as decisões dos estudantes quanto ao público-alvo para sua produção e estimule-os a compartilhar o produto final ao menos entre os colegas da turma. Outra iniciativa que pode ser adotada, caso exista disponibilidade e vontade dos estudantes, é a realização de um sarau literário, no qual eles poderão mostrar as obras para a comunidade. Caso opte por divulgação digital, considere a criação de um *blog* ou pasta coletiva em nuvem para o compartilhamento do material.

Sugestão de avaliação

Todo o processo de produção, do planejamento à exposição, deve ser cuidadosamente avaliado de acordo com as habilidades propostas. É importante não desvincular essa etapa das anteriores desse projeto. Os estudantes devem partir, em sua produção, de sua experiência etnográfica.

Etapa 7: Autoavaliação (p. 147)

Relembre os estudantes ou mostre a eles anotações sobre as ideias e perspectivas que possuíam no início do trabalho. Observe o processo de autorreflexão e autocrítica deles quando confrontados com as ideias que trouxeram no início do projeto. Uma sugestão de atividade complementar para essa autorreflexão é que ela seja objeto de um novo conto ou quadrinho em que compartilham, de maneira não ficcional, sua própria trajetória.

Sugestão de avaliação

Faça o confronto da autoavaliação recebida com a sua avaliação contínua, realizada ao longo do projeto. Identifique a coesão de todas as etapas, desenvolvimento de competências e habilidades e evolução dos estudantes ao longo do processo. Verifique se a sua percepção dialoga com a percepção do estudante. Questione se eles perceberam dificuldades que, anteriormente, não eram evidentes.

De posse de todo o processo avaliativo, é interessante fornecer um retorno sobre o desempenho do estudante na forma de um texto e, se possível, presencialmente, na forma de reunião.

MODERNA

Referências complementares

Artigos

- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. Reflexões sobre como fazer trabalho de campo. *Sociedade e Cultura*, v. 10, n. 1, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.5216/sec.v10i1.1719 >. Acesso em: 19 dez. 2019.

  Artigo sobre a vivência da pesquisa de campo, abordando aspectos do conhecimento produzido no encontro etnográfico.
- GALLO, Sílvio. Eu, o outro e tantos outros: educação, alteridade e filosofia da diferença. Anais do II Congresso Internacional Cotidiano: Diálogos sobre Diálogos. Rio de Janeiro: Universidade Federal Fluminense, 2008. Disponível em: <http://www.grupodec.net.br/wp-content/uploads/2015/10/GalloEuOutroOutros.pdf>. Acesso em: 19 dez. 2019.

  O artigo trata das relações entre a escola e a questão da alteridade.
- JUOZAPAVICIUS, Ricardo. O livro *Quarto de despejo* e suas questões jurídicas. Disponível em: <http://www.justificando.com/2018/02/21/livro-quarto-de-despejo-e-suas-questoes-juridicas/>. Acesso em: 19 dez. 2019.

  O artigo apresenta um panorama da obra *Quarto de despejo*, escrito por Carolina Maria de Jesus em 1960, e aborda questões referentes ao direito e ao Estado que permanecem até hoje.
- LOPES NETO, Aramis A. *Bullying*: comportamento agressivo entre estudantes. *Jornal de Pediatria*, Rio de Janeiro, n. 5, v. 81, 2005.
  Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0021-75572005000700006&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 10 jan. 2020.

  Artigo sobre o problema do *bullying* entre estudantes, abordando o papel de profissionais da saúde na prevenção, no diagnóstico e no tratamento dos possíveis danos que essa prática pode trazer ao desenvolvimento de crianças e adolescentes.
- MAGNANI, José Guilherme. C. O (velho e bom) caderno de campo. *Revista Sexta-Feira*, n. 1, 1997. Disponível em: <http://nau.fflch.usp.br/sites/nau.fflch.usp.br/files/upload/paginas/o%20velho%20e%20bom%20caderno_de_campo.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2020.

  Artigo sobre os cadernos de campo e sua importância na pesquisa etnográfica.
- SAMPAIO, Leonardo Rodrigues; CAMINO, Cleonice Pereira dos Santos; ROAZZI, Antonio. Revisão de aspectos conceituais, teóricos e metodológicos da empatia. *Psicologia*: ciência e profissão, n. 2, v. 29, 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1414-98932009000200002&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 19 dez. 2019.

  O artigo apresenta uma revisão da literatura sobre a empatia, considerando aspectos teóricos, conceituais e metodológicos.

Livros

- BORTONI-RICARDO, Stella M. *O professor-pesquisador*: introdução à pesquisa qualitativa. São Paulo: Parábola, 2008.

  O livro traz importantes reflexões sobre o ensino e a importância de fazer da pesquisa uma prática constante na sala de aula.
- D'ADDARIO, Miguel. *Como escrever os seus próprios contos*: técnicas e exercícios práticos. Editora Babelcube, 2017.

  Obra que apresenta técnicas, sugestões e exercícios para quem pretende começar a escrever contos.
- MCCLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: MBooks, 2007.

  A obra traz um panorama bastante completo sobre técnicas, ideias, ferramentas e sugestões para quem pretende começar a elaborar histórias em quadrinhos.
- POSTEMA, Barbara. *Estrutura narrativa nos quadrinhos*: construindo sentido a partir de fragmentos. São Paulo: Peirópolis, 2018.

  Obra que aborda aspectos da linguagem e da estrutura das histórias em quadrinhos.

Site

- POVOS Indígenas. Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/educacao/infograficos/dia-do-indio/>. Acesso em: 19 dez. 2019.

  Infográficos com informações sobre os povos indígenas do Brasil.

Vídeo

- TV CULTURA Digital. Panorama com Clarice Lispector. Disponível em: <https://tvcultura.com.br/videos/5101_panorama-com-clarice-lispector.html>. Acesso em: 19 dez. 2019.

  Entrevista com a escritora Clarice Lispector (1920-1977) sobre aspectos de sua escrita. É possível realizar a exibição desse vídeo aos estudantes, trabalhando-o em conjunto com um dos contos de Clarice Lispector, como "O ovo e a galinha".

MODERNA

PROJETO 5

Produzindo um fanzine

Tema integrador: Midiaeducação

Introdução

Esse projeto propõe realizar um levantamento histórico sobre as relações presentes na disseminação de informação e nas relações de poder entre mídia e Estado, trabalhando o tema integrador **Midiaeducação**. Por meio de tais reflexões, os estudantes podem avaliar as informações a que estão expostos e elaborar conteúdos de forma crítica, significativa e ética para produzir conhecimento e também transmitir informações. Como produto final do projeto, os estudantes devem criar um fanzine, utilizando os conhecimentos adquiridos a partir das reflexões realizadas durante todas as etapas.

Objetivo

O objetivo desse projeto é proporcionar aos estudantes a oportunidade de debruçar sobre as relações entre mídia e Estado, refletindo de forma crítica sobre a democratização da comunicação, um direito humano. O conhecimento elaborado ao longo das etapas é amarrado em um texto de opinião que deve ser publicado junto a outros pré-produtos do projeto em um fanzine (que é o produto final). Fanzines são publicações não profissionais e não oficiais produzidas, geralmente, por entusiastas de um assunto específico. Tradicionalmente é um meio pelo qual os fãs de determinado assunto podem produzir e disseminar conteúdos de forma livre e direta, sem vínculos com terceiros.

Justificativa

No momento atual, a quantidade de informações produzidas e disponibilizadas ultrapassa o volume de informações acessíveis em momentos históricos anteriores. O advento e o crescimento da rede mundial de computadores encurtaram as distâncias; notícias, informações e diversos tipos de conteúdos são disponibilizados simultaneamente em inúmeras partes do planeta. Nesse contexto, faz-se necessário o debate sobre até que ponto os conteúdos são transmitidos de forma democrática. Quais fatores determinam os conteúdos que terão mais visibilidade e serão transmitidos a um número maior de pessoas? Quais relações de poder interferem nas práticas do que se chama "novas mídias"? A partir do debate dessas relações, inclusive contando com a análise do funcionamento das mídias tradicionais, espera-se estimular os estudantes a refletir sobre o papel das novas mídias, o fenômeno das bolhas na internet e as chamadas *fake news*. Dessa forma, o projeto leva os estudantes a construir um pensamento crítico e a debater sobre questões fundamentais que atravessam o ambiente em que estão inseridos, as suas relações cotidianas e as diversas informações que circulam e influenciam sua formação cultural. Conhecer e avaliar o funcionamento da mídia e as dinâmicas da difusão informacional são uma maneira de preparar os estudantes para a produção de discursos democráticos, para a compreensão da importância da liberdade de expressão, do acesso ao conhecimento e do uso ético dos meios de comunicação. Reconhecer, analisar, comunicar e criar informações exigem uma série de habilidades e competências que preparam os jovens para interferir na sociedade e se apropriar dos recursos tecnológicos, científicos, culturais e midiáticos disponíveis na contemporaneidade, possibilitando a constituição plena de sua cidadania. Além disso, o tema da diversidade de ideias, discursos, linguagens, culturas, formas de expressão etc. pode contribuir com as reflexões sobre mídia, comunicação, sociedade e democracia. Por meio desse trabalho, o projeto aborda os seguintes temas contemporâneos transversais: **Cidadania e Civismo**; **Multiculturalismo**.

Proposta de organização

O projeto trabalha o tema integrador **Midiaeducação**, que tem como um dos objetivos o trabalho com o letramento midiático entre os estudantes.

É dividido em sete etapas, as quais mobilizam diferentes conteúdos. Na primeira etapa, os estudantes devem realizar atividades que estimulem reflexões iniciais para definir o tema central da narrativa que pretendem construir. Nessa etapa eles devem debater

MODERNA

e refletir sobre temas como diversidade e respeito ao próximo, passando por outros, como alteridade, etnocentrismo e conflito de culturas e suas consequências políticas e culturais. Para isso, devem utilizar textos, charges e imagens, desenvolvendo a Competência 1 da área de Linguagens e suas Tecnologias. A partir desse conhecimento, o estudante deve refletir sobre sua própria identidade, pensando sobre os elementos que já conhece e outros a serem construídos.

A etapa familiariza o estudante com o tema fanzine, isto é, com o embasamento teórico que permite a ele discutir as mídias tradicionais, as novas mídias e, especialmente, o papel das mídias independentes. Para isso, os estudantes devem trabalhar com textos de pesquisadores relacionados ao tema, debatendo conceitos e ter condições de realizar a conexão desse conhecimento com situações e/ou fenômenos atuais. Além de pesquisas e debates, essa primeira etapa aborda, também, metodologias ativas, típicas do ensino por projetos, como a construção de nuvem de palavras.

Durante a segunda etapa, os estudantes devem elaborar um texto de opinião. Para isso, é necessário que eles sigam orientações (passo a passo) com elementos estruturantes de um texto de opinião. As atividades oferecem a possibilidade aos estudantes de analisar a estrutura desse gênero textual, familiarizando-se também com sua técnica de produção e com ferramentas dos profissionais de comunicação – em especial, dos jornalistas.

Na terceira etapa, os estudantes devem pensar na construção do fanzine e no seu planejamento estético por meio da seleção de imagens e do trabalho com a diagramação e o *design*. Nesse ponto é interessante fazer uma reflexão com os estudantes sobre a forma como as escolhas estéticas também são escolhas comunicativas em uma publicação.

A quarta etapa envolve a produção e a distribuição ou troca de fanzines, passando pela escolha das fontes (tipologia), da impressão, dobradura dos fanzines e outras decisões de estilo.

Por fim, na quinta etapa, os estudantes devem fazer uma autoavaliação, refletindo sobre as atividades realizadas e seu envolvimento ao longo do processo.

Competências e Habilidades

No quadro a seguir, apresentamos as Competências Específicas de diferentes áreas do conhecimento (Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e Linguagens e suas Tecnologias), bem como as habilidades de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas que são trabalhadas nesse projeto.

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES	DE QUE FORMA AS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES SÃO TRABALHADAS
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas **1.** Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica. **Linguagens e suas Tecnologias** **1.** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.	**(EM13CHS101)** Identificar, analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão de ideias filosóficas e de processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais. **(EM13CHS103)** Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros).	O projeto propõe o estudo da mídia e de suas relações com a sociedade, o Estado e a política. Também estimula a reflexão sobre a democratização da mídia, do acesso às informações transmitidas e à produção midiática. Dessa forma, a análise crítica permite aos estudantes entrar em contato com diferentes linguagens, ferramentas de comunicação, suportes e gêneros, apropriando-se deles de maneira criativa e reflexiva. Além disso, o projeto permite ao estudante experimentar diversas linguagens e recursos (gráficos, textuais e imagéticos) na produção do fanzine e discutir aspectos históricos e sociais que envolvem a produção midiática.

MODERNA

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES	DE QUE FORMA AS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES SÃO TRABALHADAS
6. Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas. **7.** Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.	**(EM13CHS104)** Analisar objetos e vestígios da cultura material e imaterial de modo a identificar conhecimentos, valores, crenças e práticas que caracterizam a identidade e a diversidade cultural de diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço. **(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.	
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas **5.** Identificar e combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos. **Linguagens e suas Tecnologias** **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.	**(EM13CHS504)** Analisar e avaliar os impasses ético-políticos decorrentes das transformações culturais, sociais, históricas, científicas e tecnológicas no mundo contemporâneo e seus desdobramentos nas atitudes e nos valores de indivíduos, grupos sociais, sociedades e culturas.	O projeto traz uma problemática comum do mundo atual: a difusão de informações falsas, as chamadas *fake news*. Os estudantes vão discutir sobre disputas políticas que podem estar por trás dessas práticas, além da questão da desinformação e da necessidade de testar a confiabilidade das fontes de informação para se posicionar de maneira ética, contribuindo com a construção de princípios democráticos.
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas **6.** Participar do debate público de forma crítica, respeitando diferentes posições e fazendo escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.	**(EM13CHS606)** Analisar as características socioeconômicas da sociedade brasileira – com base na análise de documentos (dados, tabelas, mapas etc.) de diferentes fontes – e propor medidas para enfrentar os problemas identificados e construir uma sociedade mais próspera, justa e inclusiva, que valorize o protagonismo de seus cidadãos e promova o autoconhecimento, a autoestima, a autoconfiança e a empatia.	O projeto apresenta uma série de dados e informações sobre a organização da mídia no Brasil, a sua relação com o Estado, o controle dos meios de comunicação e as leis que regulam as suas atividades. Também traz uma análise do acesso à internet no Brasil, revelando os tipos de uso e sua distribuição por faixa etária e regiões do país.

MODERNA

Sugestão de cronograma

Sugerimos, a princípio, que o trabalho seja desenvolvido ao longo de um trimestre (12 semanas). A tabela ao lado apresenta também sugestões de cronograma para realização bimestral (8 semanas) e semestral (20 semanas). Cabe ao corpo docente da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas definir a melhor estratégia em função da organização interna de aulas, disponibilidade de recursos etc.

	Trimestre	Bimestre	Semestre
Etapa 1	1ª a 3ª semanas	1ª semana	1ª a 4ª semanas
Etapa 2	4ª a 7ª semanas	2ª e 3ª semanas	5ª a 9ª semanas
Etapa 3	8ª e 9ª semanas	4ª semana	10ª a 12ª semanas
Etapa 4	10ª e 11ª semanas	5ª a 7ª semanas	13ª a 19ª semanas
Etapa 5	12ª semana	8ª semana	20ª semana

Orientações didáticas

Material

Para a construção do fanzine é recomendado disponibilizar aos estudantes computadores com internet e editores de texto e de imagens, embora o item não seja obrigatório. Também são necessários: folhas de papel sulfite A4 e/ou maiores, se possível; lápis e canetas coloridas; cola; adesivos; tesouras; revistas e jornais; além de acesso a um serviço gráfico (impressora ou fotocopiadora).

Apresentação (p. 148)

A abertura do projeto apresenta o conceito de fanzine. Se possível, nesse momento, proponha, aos estudantes que pesquisem na internet alguns fanzines. Os professores envolvidos no projeto podem fazer uma pesquisa prévia, providenciando a impressão de fanzines ou adquirindo os materiais, por um preço acessível, de artistas independentes em feiras de livros e de quadrinhos. Para que os estudantes se inteirem previamente das possibilidades de criação, eles podem, antecipadamente, ler alguns desses fanzines e fazer resenhas curtas, como aquecimento para o projeto. Guarde essa coleção de fanzines para reapresentá-la posteriormente, no decorrer do projeto.

Etapa 1: Refletindo sobre o tema do fanzine (p. 152)

Peça aos estudantes que leiam a tirinha da p. 152 e reflitam sobre as formas de representação da realidade e possíveis distorções disseminadas pelos meios de comunicação.

Dê continuidade à leitura do texto e defina mídia, ainda que de forma preliminar, aos estudantes a partir das questões iniciais. Conforme os estudantes forem apresentando sugestões e palavras-chave para responder às questões, anote-as no quadro para que eles as visualizem durante a realização da atividade, acompanhando a evolução do conceito.

Conduza a leitura conjunta dos tópicos "Mídia, conhecimento do mundo e verdade" (p. 154) e "Observar a realidade" (p. 156) em uma roda de conversa com os estudantes. Peça a voluntários que cada um deles leia um parágrafo, discutindo com o restante da turma cada trecho. A compreensão dos princípios filosóficos apresentados e discutidos nesses dois textos contribui para o desenvolvimento da habilidade EM13CHS101.

Na discussão do tópico "Novas formas de comunicação" (p. 157), estimule os estudantes a refletir sobre o uso que eles fazem das redes sociais. Posteriormente, discuta a leitura do texto de Jaeho Kang (p. 158) e convide-os a expandir a reflexão anterior, indicando os aspectos de reprodutibilidade proporcionada pelas novas tecnologias.

A leitura do tópico sobre *fake news* (p. 162) pode ser antecedida por exemplos impressos fornecidos aos estudantes para leitura, obtidos com o auxílio dos professores de Biologia, Física, Química ou Geografia, relacionados a assuntos recorrentes, se possível, como ineficácia de vacinas. Os debates promovidos durante as aulas abordam temas bastante atuais; espera-se que os estudantes intervenham nas discussões com um grande número de exemplos recentes sobre *fake news* e *hoaxes* com os quais têm contato por redes sociais e aplicativos de mensagens, se for o caso. Reserve tempo para eles apresentarem esses exemplos e aproveite para expandir as atividades sugeridas. Possivelmente, alguns estudantes podem defender teorias cientificamente incorretas, entrando em debates com outros estudantes. Convide-os a reunir evidências, demonstrando como a versão cientificamente correta é mais acurada. A compreensão dos fenômenos discutidos auxilia no desenvolvimento das habilidades EM13CHS101 e EM13CHS103.

Visando ao desenvolvimento da habilidade EM13CHS606, explore o tópico "O acesso à internet no Brasil" (p. 168). Os professores de Matemática e Geografia podem expandir o tema com a implementação de novos dados e a produção de gráficos distintos.

Atividades

Os sentidos de "mídia" (p. 153)

Consolide o conceito de mídia com os estudantes durante a realização da atividade. Peça a eles que organizem as informações em uma folha A4, na forma de mapas-conceituais ou infográficos, após realizarem um rascunho inicial. Visite as mesas dos estudantes durante a produção, para que eles mostrem imagens, palavras e frases que selecionaram e exponham as razões dessas escolhas e suas reflexões sobre os sentidos de mídia.

Nuvem de palavras (p. 158)

A atividade explora a reflexão por meio de questões que podem ser expandidas durante a produção da nuvem de palavras e de acordo com a discussão encaminhada pelos grupos. Qual é a velocidade das informações que os próprios estudantes comparti-

MODERNA

lham em suas redes sociais (lembrando dos famosos "memes")? Qual é o impacto dessas informações na mobilização de massas? Qual é a influência política desses aspectos? Os estudantes sabem citar exemplos recentes? A reflexão sobre esses fenômenos contribui com o desenvolvimento das habilidades EM13CHS101 (quanto à compreensão) e EM13CHS504 (na identificação dos impasses ético-políticos proporcionados por essas transformações tecnológicas).

Testando confiabilidade de fontes (p. 161)

Após solicitar a leitura individual do tópico "Informação e desinformação" (p. 159), prossiga para a atividade. Além do texto sugerido na atividade, é possível adicionar outros *hoaxes* coletados da internet, junto a notícias verdadeiras (embora possam parecer absurdas em um primeiro momento), desafiando os estudantes a classificar o material quanto à sua veracidade. Esse exercício crítico está associado ao desenvolvimento de parte da habilidade EM13CHS103, pautada na seleção de evidências, elaboração de hipóteses e argumentos relativos à compreensão de fenômenos políticos, econômicos, sociais e culturais.

1. a) e b) Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes mencionem *sites* conhecidos de notícias ou falem sobre a confiança em quem enviou a informação. O ponto crucial a ser observado é se os estudantes listam com objetividade seus próprios argumentos e avaliam se são baseados em fatos científicos ou técnicos ou apenas em senso comum.
2. Os estudantes devem utilizar elementos do texto para justificar suas respostas. Os que confiam na notícia podem se referir à fonte – um grande portal de notícias brasileiro – como critério de confiança. Os que desconfiarem da veracidade podem mencionar que, apesar de ter sido publicada nesse portal, a fonte direta da informação (rádio *Free Asia*) é obscura e não se conhece sua confiabilidade. Esses exemplos são os mais evidentes, mas os estudantes podem apresentar outras respostas válidas.
3. a) Resposta pessoal. Os estudantes devem elaborar hipóteses.
   b) A fonte ser de terceiros (*UOL* cita *BBC*, que cita *Free Asia*); a diferença entre a suposta determinação e a divulgação; e o tema absurdo, sendo que a fonte original não é amplamente acessível nem revela as próprias fontes.
   c) Diversas informações da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas podem contribuir para identificar a inverossimilhança do *hoax*, como o nome oficial do país, que não é citado no texto, e detalhes sobre o sistema político e a história local (o cargo oficial de Kim Jong-un e os limites legais de seu poder no país).
   d) No senso comum, propagam-se ideias simplistas sobre a organização política do Estado na República Popular Democrática da Coreia e sobre a extensão do poder de Kim Jong-un, bem como um apagamento dos processos políticos internos e da participação popular nas decisões do Estado. Assim, torna-se possível acreditar que o político teria de fato poder sobre o corte de cabelo da população, o que não se confirma.
   e) Sim, boatos podem ter uma função política, fortalecendo ou enfraquecendo o apoio e os preconceitos sobre certo povo ou governante. Uma forma de lidar com informações não confirmadas é pesquisar mais detalhadamente fontes científicas e/ou especialistas sobre o tema; caso não seja possível, deve-se evitar repassá-las enquanto não for confirmada a veracidade.
   f) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes listem *sites* e serviços, após uma breve pesquisa na internet sob sua orientação.

***Fake news* e disputas políticas** (p. 164)

O processo de *fake news* utilizado em disputas políticas é contemporâneo e alvo de grandes debates. Converse com os estudantes sobre o tema e comente que não se trata de defender um ou outro posicionamento político, mas sim de se valer de argumentos para qualquer posição assumida. As notícias falsas sempre foram usadas para tentar manipular a opinião pública. Contudo, com as redes sociais e os aplicativos de mensagens, elas ganharam outra dinâmica, extensão e velocidade. Ressalte o aumento das *fake news* e dos crimes de ódio, citados no texto, mostrando que a desinformação não é um caminho válido para disputas. Na leitura do segundo texto, esclareça a analogia entre vacina e doença, lembrando aos estudantes que as vacinas têm o agente infeccioso que ensina nosso corpo a combatê-lo mais rápido quando infectado. Reforce que o conhecimento científico pode parecer não intuitivo em relação ao senso comum, mas conhecê-lo em profundidade é uma ferramenta importante para o discernimento.

MODERNA

1. Os textos mencionam a criação de legislação de controle e a elaboração de uma inteligência artificial que detectaria notícias falsas.
2. O fenômeno das *fake news* é de interesse público, pois prejudica a todos enquanto sociedade. É produzido na interseção de diferentes setores (econômico, político, midiático, empresarial etc.) e só pode ser contido com um esforço conjunto para tal.
3. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes apontem que o Estado atua como mediador e regulador de todos os setores e grupos presentes na sociedade; portanto, sem sua atuação, torna-se muito difícil, senão impossível, controlar esse fenômeno.
4. Há diversas respostas possíveis. As duas mais evidentes são: a relação entre mídia e Estado aparece quando se discute a regulamentação da mídia e das ferramentas mais utilizadas para propagar *fake news*; a relação entre mídia e Estado aparece quando se apontam os interesses políticos e o uso das *fake news* como ferramentas na disputa de poder.
5. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes redijam um parágrafo com argumentações válidas, a partir do que foi trabalhado durante a etapa, e que possa ser utilizado no decorrer do projeto.

Refinando o tema de seu artigo de opinião (p. 167)

Utilize o texto de Bia Barbosa e Helena Martins como subsídio à atividade. Além do texto, sugerimos que o professor pré-selecione casos específicos sobre a relação entre a mídia e o Estado, a serem utilizados entre os diferentes grupos que devem produzir o fanzine. Um ponto de vista histórico pode ser apresentado em alguns casos, como o embate entre o jornalista Carlos Lacerda e o presidente Getúlio Vargas. Um foco mais legislativo pode ser dado à análise do Marco Civil da Internet no que tange à proteção à privacidade (Lei Federal 12.965/2014). O professor de Geografia pode explorar o acesso aos meios de mídia pelo Brasil, baseado em indicadores socioeconômicos, contribuindo assim com o aprofundamento da discussão.

Uma tirinha para seu fanzine (p. 169)

A atividade pode ter como base a elaboração de outras tirinhas. Estimule os estudantes a fazer uma pesquisa prévia na internet antes de trabalhar com o rascunho.

Sugestão de avaliação

Avalie a participação dos estudantes nas discussões em grupo e os exemplos apresentados. É importante, também, avaliar a capacidade dos estudantes de reconhecer *hoaxes* e *fake news* ao fim das atividades relacionadas.

Etapa 2: Preparando seu texto de opinião (p. 170)

Oriente os estudantes na redação do texto de opinião e na produção da pauta com base na pesquisa bibliográfica adequada, com checagem de informações para o conteúdo obtido na internet, inclusive em redes sociais. Acompanhe a produção da redação e, caso observe dificuldades, oriente o estudante a revisitar a pauta. Na mediação entre a execução da pauta e do texto, o estudante pode tanto fazer adaptações quanto alterações, aprendendo sobre ambos os processos.

A redação está atrelada ao desenvolvimento da Competência 1 da área de Linguagens e suas Tecnologias, permitindo ao estudante o domínio técnico da escrita, tendo em vista a coesão do texto e o desenvolvimento da habilidade EM13CHS103 de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas no que se refere à contextualização sócio-histórica da mídia e dos meios de comunicação.

Tente estimular também o desenvolvimento da habilidade EM13CHS504, durante a escrita do texto, avaliando as reflexões dos estudantes sobre os impasses ético-políticos e as transformações culturais e sociais com vistas a combater formas de injustiça, preconceito e violência, como indicado pela Competência Específica 5 das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Sugira aos estudantes que troquem versões preliminares de seus textos para correções e sugestões de aprimoramento entre eles. A boa produção textual requer edição e revisão adequadas do material produzido.

Atividades

Redigindo o texto de opinião (p. 171)

Antes de trabalhar a atividade com os estudantes, sugerimos que leia o texto das páginas 172 e 173 com atenção e procure apoio do professor de Língua Portuguesa, se sentir necessidade. Trata-se de uma atividade que, para além do conteúdo do texto, aborda a produção de um gênero textual específico. Com o apoio do material do Livro do Estudante, oriente a turma sobre a estrutura de textos de opinião. Você pode selecionar alguns textos recentes desse tipo e pedir que, em duplas, trios ou pequenos grupos, os estudantes façam o mesmo tipo de análise estrutural dos textos, sublinhando ou colorindo trechos conforme o esquema trabalhado no texto citado.

MODERNA

Sugestão de avaliação

Avalie os aspectos textuais, atentando para a coesão (inclusive em relação à pauta), a riqueza de argumentos (reflexo de uma boa pesquisa bibliográfica) e as habilidades propostas quanto à produção textual.

Etapa 3: Selecionando imagens (p. 174)

Disponibilize aos estudantes o quadro ou grandes cartolinas nas quais poderão rascunhar mais de um estágio artístico da produção do fanzine. No processo, eles estarão desenvolvendo a Competência 1 de Linguagens e suas Tecnologias, quanto à produção multimídia para a participação e intervenção social.

Deixe claro que, no uso de imagens, sobretudo se o documento for disponibilizado para outras pessoas, seja na forma impressa ou digital, deve-se prezar pelo correto uso de direitos autorais. Priorize a produção própria, mas oriente também os estudantes a buscar imagens em bancos públicos.

Atividades

Organizando as imagens (p. 174)

É esperado que alguns grupos se dediquem mais ao texto e outros, mais às imagens ou aos demais tipos de produção. A afinidade com apenas uma dessas habilidades gera o risco de criar um fanzine menos rico e diverso. Oriente os estudantes a compartilhar suas diferentes aptidões: o que realiza bons desenhos pode ensinar algumas técnicas aos demais em uma oficina; os que têm facilidade com editores de imagens podem criar tutorais para explicar a utilização de programas. Com práticas como essas, a produção dos fanzines da turma adquire um aspecto mais interessante e atraente. Combinar recursos digitais (por exemplo, texto digitado) com recursos artesanais (desenho à mão livre, colagem de letras recortadas de jornais para formar os títulos etc.) é sempre um bom recurso para esse tipo de mídia.

Sugestão de avaliação

Avalie o conjunto das imagens reunidas na forma de projeto visual do fanzine a ser produzido. Dê um retorno aos estudantes com suas orientações, sugestões e correções antes que eles iniciem a produção definitiva do fanzine.

Etapa 4: Produzindo e distribuindo o fanzine (p. 175)

Tenha em mente a divulgação desse projeto ao realizar a introdução dessa etapa. Se possível, leve para a sala de aula a coleção de fanzines levantada em etapas anteriores.

Recomende aos estudantes a leitura dos aspectos históricos do fanzine, nos tópicos "Conhecendo a historia dos fanzines" (p. 175), e "Fanzine no Brasil" (p. 176).

Atividades

Conhecendo fanzines (p. 178)

Antes de iniciar a atividade, faça uma seleção prévia de algumas publicações de fanzines para apresentar aos estudantes. Assim, os estudantes podem ampliar suas visões para as inúmeras possibilidades criativas. Essa proposta visa desenvolver a habilidade EM13CHS101, bem como a EM13CHS104, por meio da coleta de diversas fontes e narrativas na forma de cultura material.

Peça aos estudantes que leiam atentamente as instruções da sugestão da montagem de um fanzine. Estimule-os a pesquisar novas soluções na internet, usando outros formatos e dimensões de papel.

Montando seu fanzine (p. 181)

Realize a atividade tendo em vista todo o material recolhido nas etapas anteriores. A colagem, a nuvem produzida sobre a mídia e o texto de opinião devem ser utilizados. Embora a produção material seja importante, os estudantes devem focar nos temas de mídia e sua democratização de acesso, assim como em outras questões, como confiabilidade das notícias, *fake news* e *hoaxes*. Dessa forma, eles podem desenvolver, simultaneamente, as Competências Específicas de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas 1, 5 e 6, bem como as habilidades correspondentes mencionadas anteriormente nesse projeto. Também é possível desenvolver as Competências 1 e 7 da área de Linguagens e suas Tecnologias.

Mantenha o foco do estudante quanto ao tema e às questões relacionadas aos direitos autorais, porém estimule a liberdade artística deles. A feira de zines tende a ser mais interessante considerando-se a diversidade dos materiais produzidos.

Distribuição: feira de fanzines (p. 182)

Para realizar a distribuição e a feira de fanzines, oriente a turma a programar, em comum acordo com a administração da escola, uma data e um local para essa finalidade. Oriente os estudantes a se prontificarem com a limpeza e a organização do local após a realização da atividade. Considere também a distribuição dos arquivos digitais em um *blog* produzido pelos estudantes.

MODERNA

Sugestão de avaliação

Tratando-se do produto final, avalie conjuntamente as etapas anteriores e como elas resultaram no material impresso a ser distribuído. Avalie ainda a proatividade dos estudantes nas atividades em grupo, bem como as soluções criativas encontradas. O *feedback* dos estudantes sobre os fanzines de seus colegas também é aliado no processo de avaliação coletiva.

Etapa 5: Autoavaliação (p. 183)

Explique aos estudantes que a função da autoavaliação é realizar uma reflexão pessoal, de forma a identificar possibilidades de autoaprimoramento. Peça a eles que respondam às questões em uma folha a parte para que você as recolha a fim de confrontar os dados com suas avaliações, realizadas ao longo do processo.

Sugestão de avaliação

O confronto entre avaliações realizadas por professores e estudantes (autoavaliação) permite a identificação de eventuais pontos ou dificuldades que não estavam claros anteriormente. Dessa forma, é interessante realizar uma reunião junto aos grupos que produziram os fanzines para sugerir possíveis aprimoramentos ou, ainda, atividades para aprofundarem as habilidades a serem desenvolvidas.

Referências complementares

Artigos

- BASAGLIA, Ana. Fanzines e visualidade, exercícios de autonomia e criação. *Revista Gearte*, Porto Alegre, v. 4, n. 3, p. 454-468, set./dez. 2017. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/gearte/article/view/75016/46143>. Acesso em: 10 jan. 2020.

  O artigo discute algumas questões ligadas à estética, às práticas de confecção e experiências educativas na produção de fanzines com estudantes de uma escola municipal de Ensino Fundamental.

- CAMPOS, Fernanda Ricardo. abraFANZINE: da publicação independente à sala de aula. *Txt*: leituras transdisciplinares de telas e textos, Belo Horizonte, v. 5, n. 10, p. 65-77, 2009. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/txt/article/view/10053/8957>. Acesso em: 20 dez. 2019.

  O artigo apresenta reflexões sobre o trabalho com fanzines em sala de aula no processo de ensino-aprendizagem com estudantes de Ensino Médio.

- UBER, Terezinha de Jesus Bauer. *Artigo de opinião*: estudos sobre um gênero discursivo. Maringá: Universidade Estadual de Maringá, 2008. Disponível em: <http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/artigo_terezinha_jesus_bauer_uber.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2020.

  O artigo apresenta um estudo do trabalho didático realizado com estudantes de Ensino Médio sobre o gênero discursivo artigo de opinião.

Livros

- WHITE, Jan V. *Edição e design*: para *designers*, diretores de arte e editores. São Paulo: JSN Editora, 2006.

  O livro traz dicas práticas de edição e *design* para a elaboração de conteúdos com diversas linguagens e recursos visuais.

- BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. *Uma história social da mídia*: de Gutenberg à internet. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.

  Os autores analisam os meios de comunicação e a mídia na sociedade ocidental, destacando os contextos de transformações sociais e culturais em que se dá o seu desenvolvimento.

Sites

- AGÊNCIA Lupa. Disponível em: <https://piaui.folha.uol.com.br/lupa/>. Acesso em: 18 dez. 2019.

  Site de verificação de veracidade de informações relacionadas às notícias de maior visibilidade midiática (*fact checking*).

- BOATOS.org. Disponível em: <https://www.boatos.org/>. Acesso em: 20 dez. 2019.

  Site de verificação de informações disponibilizadas na internet.

- PIXABAY. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/>. Acesso em: 20 dez. 2019.

  Banco de imagens com direitos de uso livre.

MODERNA

PROJETO 6

Intervenção e impacto social

Tema integrador: Protagonismo juvenil

Introdução

O objetivo do trabalho com **Protagonismo juvenil** é tornar o jovem o elemento central da prática educativa, permitindo que ele obtenha ferramentas para uma participação social cidadã, contribuindo com toda a comunidade na qual está inserido.

Os estudantes são instigados a olhar de forma analítica para a própria comunidade, observando seus problemas e suas demandas. Ao observar o seu entorno e pensar em iniciativas comunitárias, comparando com os recursos ali já disponíveis e com soluções existentes em outras comunidades, os estudantes são estimulados a exercer seu protagonismo, pensando em ações concretas para atuar e modificar esse território.

Objetivo

Esse projeto propõe a criação de um projeto social junto a alguma comunidade da qual o estudante faça parte, a partir de pesquisas sobre os problemas que essa comunidade enfrenta, utilizando seu potencial, recursos e respeitando a autonomia de seus membros. O objetivo central é oferecer aos estudantes a oportunidade de colocar os conhecimentos de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas a serviço da comunidade.

Justificativa

A proposta de intervenção e impacto social trabalhada nesse projeto faz parte do tema integrador **Protagonismo juvenil**. Ao analisar a própria comunidade e seu potencial, refletindo sobre ações voltadas à resolução de problemas, o jovem exerce o protagonismo, construindo, dessa maneira, uma perspectiva cidadã sobre o universo em que vive. O engajamento também reforça laços sociais e culturais e dá sentido à vida cotidiana comum, contribuindo com a solução de impasses de ordem emocional e psicológica. Atualmente, o individualismo vai ganhando mais espaço nas diferentes sociedades, moldando, assim, relações cada vez menos empáticas e solidárias. É importante que o estudante se reconheça em suas comunidades e observe o que lhes dá a sensação de pertencimento, conferindo o sentimento de identidade. O contato com comunidades diferentes das suas é essencial para que possam perceber o diferente como algo que faz parte da vida social, que precisa ser respeitado, em uma visão multiculturalista. Desse modo, estão contemplados, ao longo do projeto, os temas contemporâneos transversais: **Cidadania e Civismo**; **Multiculturalismo**.

Proposta de organização

O ensino por projetos pressupõe os jovens como construtores do próprio conhecimento, de forma a trabalhar diferentes competências e habilidades que conduzam a uma formação cidadã.

O eixo estruturante do trabalho é a mediação e intervenção cultural e social, além da investigação científica. Ao inserir o estudante como protagonista da construção do próprio conhecimento, tendo como base as competências e habilidades presentes na BNCC, o ensino se torna significativo e resulta em ideias, posturas e ações que beneficiam não apenas o próprio estudante, mas também toda a comunidade onde este vive.

Esse projeto é dividido em sete etapas, que mobilizam diferentes conteúdos. Na primeira etapa, os estudantes devem refletir sobre os sentidos de comunidade e identificar as diferentes comunidades a que pertencem. A partir dessas primeiras reflexões, devem criar um grupo, buscando conexões e comunidades em comum com outros colegas de sala.

A segunda etapa propõe o uso de metodologias destinadas ao contato e à mediação com a comunidade com a qual vão trabalhar durante o projeto. Os estudantes devem mapear sonhos e necessidades e terão contato com metodologias como a World Café, a comunicação não violenta e o *design* de informações, por meio de atividades práticas. Com isso têm ferramentas para interagir com a comunidade, de maneira ética, levantando dados e informações, embasando assim o projeto social que devem elaborar.

Na terceira etapa, a partir da construção de um infográfico, os estudantes devem identificar relações na comunidade para analisar as redes e os recursos disponíveis.

A quarta etapa propõe a avaliação do trabalho realizado até então para, com esses dados, definir uma área de atuação e propor ações.

Na quinta etapa, os estudantes devem começar a elaborar o projeto, refletindo sobre o impacto social e mapeando os elementos do projeto com base no método *Canvas*. O método é utilizado por Organizações Não Gover-

MODERNA

namentais (ONGs), entidades filantrópicas, empreendedores sociais e outras entidades para sistematizar os princípios de base de empreendimentos e projetos diversos.

Na sexta etapa, os estudantes devem escrever o projeto segundo um modelo específico e apresentá-lo para a comunidade, trocando informações e experiências. Sugere-se uma feira de empreendedorismo social para que os estudantes possam trocar entre si *insights* e ideias presentes em seus projetos.

Ao final do processo, os estudantes devem refletir sobre o trabalho no projeto e o próprio engajamento em uma atividade final de autoavaliação.

Depressão e automutilação

A depressão tem se configurado como um grave problema de saúde coletiva; a depressão infanto-juvenil, em especial, deve ser analisada com muito cuidado, visto que estudos sugerem que essa é uma das faixas etárias mais afetadas. Frequentemente, vemos associados à depressão comportamentos autodestrutivos, como a automutilação. As transformações vividas pelos adolescentes e a construção de sua identidade se processam em um contexto social que inclui família, escola e seus pares. Assim, o estreitamento de laços sociais entre os estudantes e a comunidade tende a reforçar redes de apoio e a sensação de pertencimento e reconhecimento como parte de um todo. Embora a depressão muitas vezes tenha causa química, e não seja passível de cura meramente por mudanças no entorno, sabe-se que um contexto social saudável e uma vida com sentido e laços sociais fortes colaboram para atenuação de seus efeitos. Conhecer os recursos disponíveis em sua comunidade para apoio nesses casos também pode ser um dos resultados do projeto, caso os professores direcionem a temática para a saúde mental e equipamentos de apoio, ou o tema surja a partir da própria comunidade.

Competências e Habilidades

No quadro a seguir, apresentamos as Competências Específicas de diferentes áreas do conhecimento (Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e Linguagens e suas Tecnologias), bem como as habilidades de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas que são trabalhadas nesse projeto.

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES	DE QUE FORMA AS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES SÃO TRABALHADAS
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas **1.** Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica. **Linguagens e suas Tecnologias** **1.** Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. **6.** Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas. **7.** Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.	**(EM13CHS103)** Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros). **(EM13CHS104)** Analisar objetos e vestígios da cultura material e imaterial de modo a identificar conhecimentos, valores, crenças e práticas que caracterizam a identidade e a diversidade cultural de diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço.	A coleta e análise de dados para a elaboração do projeto trabalha a Competência Específica de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Em campo, ao conversar com a comunidade e reunir dados sobre a identidade desta, analisando seus objetos e suas histórias, os estudantes trabalham a habilidade EM13CHS104. Ao analisar os dados obtidos nas conversas com a comunidade, os estudantes trabalham a habilidade EM13CHS103. A utilização de meios digitais para a formatação do projeto trabalha a Competência Específica 7 de Linguagens e suas Tecnologias.

MODERNA

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	HABILIDADES	DE QUE FORMA AS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES SÃO TRABALHADAS
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas **2.** Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão das relações de poder que determinam as territorialidades e o papel geopolítico dos Estados-nações.	**(EM13CHS205)** Analisar a produção de diferentes territorialidades em suas dimensões culturais, econômicas, ambientais, políticas e sociais, no Brasil e no mundo contemporâneo, com destaque para as culturas juvenis.	A análise do aspecto territorial das comunidades trabalha a habilidade EM13CHS205.
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas **5.** Identificar e combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos. **Linguagens e suas Tecnologias** **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.	**(EM13CHS503)** Identificar diversas formas de violência (física, simbólica, psicológica etc.), suas principais vítimas, suas causas sociais, psicológicas e afetivas, seus significados e usos políticos, sociais e culturais, discutindo e avaliando mecanismos para combatê-las, com base em argumentos éticos. **(EM13CHS504)** Analisar e avaliar os impasses ético-políticos decorrentes das transformações culturais, sociais, históricas, científicas e tecnológicas no mundo contemporâneo e seus desdobramentos nas atitudes e nos valores de indivíduos, grupos sociais, sociedades e culturas.	O trabalho com comunicação não violenta, a construção do World Café e a análise empática dos sonhos e das necessidades da comunidade trabalham a Competência Específica 2 de Linguagens e suas Tecnologias e 5 de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.
Ciências Humanas e Sociais Aplicadas **6.** Participar do debate público de forma crítica, respeitando diferentes posições e fazendo escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade. **Linguagens e suas Tecnologias** **2.** Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza. **3.** Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.	**(EM13CHS606)** Analisar as características socioeconômicas da sociedade brasileira – com base na análise de documentos (dados, tabelas, mapas etc.) de diferentes fontes – e propor medidas para enfrentar os problemas identificados e construir uma sociedade mais próspera, justa e inclusiva, que valorize o protagonismo de seus cidadãos e promova o autoconhecimento, a autoestima, a autoconfiança e a empatia.	O trabalho com a comunidade, visando à construção de um projeto que atue diretamente nesse lugar, analisando suas características e propondo ações, fundamenta o projeto e trabalha a habilidade EM13CHS606 de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. O debate com a comunidade e entre os estudantes, bem como a linguagem formal do projeto, trabalham diferentes estilos de comunicação e permitem que os estudantes atuem socialmente, contribuindo para o desenvolvimento das Competências Específicas 2 e 3 de Linguagens e suas Tecnologias.

MODERNA

Sugestão de cronograma

Sugerimos, a princípio, que o trabalho seja desenvolvido ao longo de um trimestre (12 semanas). A tabela ao lado apresenta também sugestões de cronograma para realização bimestral (8 semanas) e semestral (20 semanas). Cabe ao corpo docente da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas definir a melhor estratégia em função da organização interna de aulas, disponibilidade de recursos etc.

	Trimestre	Bimestre	Semestre
Etapa 1	1ª semana	1ª semana	1ª e 2ª semanas
Etapa 2	2ª e 3ª semanas	2ª semana	3ª a 6ª semanas
Etapa 3	4ª e 5ª semanas	3ª semana	7ª a 10ª semanas
Etapa 4	6ª e 7ª semanas	4ª semana	11ª a 13ª semanas
Etapa 5	8ª e 9ª semanas	5ª semana	14ª a 16ª semanas
Etapa 6	10ª e 11ª semanas	6ª a 8ª semanas	17ª a 20ª semanas
Etapa 7	12ª semana	8ª semana	20ª semana

Orientações didáticas

Material

O material necessário para o desenvolvimento do projeto é: cadernos para anotação ou outros materiais, como folhas de papel ou bloco de notas; papéis para a confecção de cartazes em tamanho grande (cartolina, folha A1 ou papel pardo); canetas de diversos tipos e cores; computadores com acesso à internet; impressora e notas adesivas coloridas.

Apresentação (p. 184)

Sugerimos que, para iniciar o projeto e uma conversa sobre o tema abordado, você realize, com os estudantes, a leitura das imagens e do texto de abertura das páginas 184 e 185.

Peça aos estudantes que observem as imagens e compartilhem o que sabem sobre projetos sociais e intervenções de impacto social. Pergunte que tipo de relação eles estabelecem entre esse tipo de projeto e a juventude. Insira, no quadro, as eventuais respostas na forma de palavras-chave. Solicite então que acompanhem (e fiquem atentos) se as concepções por eles apresentadas neste momento vão se modificando ao longo do projeto que será iniciado. É uma maneira de o estudante perceber o seu desenvolvimento no decorrer do trabalho.

Na sequência, discuta com os estudantes o projeto e o produto final esperado. Explique eventuais dúvidas.

Leia os tópicos "Conhecendo o projeto" e "Conhecendo o produto final" (p. 186), para que os estudantes compreendam o objetivo do projeto.

Etapa 1: Comunidade: sentidos e significados (p. 188)

Pergunte aos estudantes qual é a ideia que eles têm sobre o conceito de comunidade e inicie a atividade "O que é "comunidade"? (p. 189). Uma sugestão para começar esse trabalho é escrever a palavra "comunidade" no quadro e pedir aos estudantes que montem um mapa mental coletivo. Se possível, peça a eles que copiem o mapa no caderno ou o fotografem. Os estudantes devem retomar esse mapa ao final do projeto para avaliação e autoavaliação. Outra possibilidade é distribuir palavras recortadas de jornais e revistas e pedir a eles que componham uma colagem em forma de mapa mental em cartolinas, tendo a palavra "comunidade" ao centro. Para essa atividade sugerimos que os estudantes trabalhem em pequenos grupos.

Trabalhe as acepções da palavra com os demais professores envolvidos. É interessante utilizar outros dicionários de Língua Portuguesa, buscando novos significados. Leia a definição de "comunidade" (p. 190) para os estudantes explicando que essa definição é importante para as demais atividades do projeto.

A leitura do quadro "Território" (p. 190) é essencial para o trabalho com a Competência Específica 2 das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e da habilidade EM13CHS205, definida pela análise de territorialidades.

Organize os estudantes em duplas para que eles realizem a atividade "Territorialidades móveis" (p. 191), identificando as próprias participações em comunidades. Dedique um tempo para responder eventuais dúvidas.

Organize a leitura individual ou em voz alta do quadro "Narradores de Javé" (p. 191). Se possível, exiba o filme abordado. Este é o primeiro contato dos estudantes, no projeto, com uma ação comunitária. Caso seja bem explorado, eles vão observar determinados aspectos na narrativa e nas personagens, o que mobiliza a Competência Específica 1 das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, especificamente das habilidades EM13CHS103 e EM13CHS104, ao elaborar argumentos e reunir evidências e conhecimentos de uma comunidade; além da Competência Específica 5, associada à habilidade EM13CHS504, que aborda a existência de impasses ético-políticos em uma sociedade.

Caso venha a trabalhar com o filme, depois da exibição proponha um debate para a turma, iniciando, por exemplo, com as seguintes questões:

- Quem são os membros da Comunidade de Javé e como se conheceram?
- O que une os membros dessa comunidade?
- Quais os sonhos e as dificuldades comuns aos seus membros?

Em seguida, peça aos estudantes que elaborem um parágrafo sobre o sentido de "comunidade" e a importância da ação coletiva. Posteriormente, esse pequeno texto deve ser incorporado à justificativa do projeto, a ser desenvolvido como produto final.

Atividades

O que é "comunidade"? (p. 189)

1. Resposta pessoal, que depende dos aspectos que chamam mais a atenção dos estudantes. É importante lembrar que, no Brasil, há um uso da palavra "comunidade" como sinônimo de "favela".

MODERNA

Aponte para os estudantes que esse uso é, de fato, um eufemismo que procura apagar a existência e a precariedade da vida nas favelas brasileiras. Por outro lado, uma favela não deixa de ser uma comunidade – o problema é não usá-lo para falar de quaisquer outros tipos de bairro ou arranjos de moradia e convivência.

2. Os diversos sentidos de "comunidade" se estruturam pela ideia de compartilhamento de algo comum.

Territorialidades móveis (p. 191)

Procure conversar com os estudantes para que compreendam o conceito de "territorialidades móveis" com base em exemplos concretos do cotidiano. O exemplo oferecido pelo Livro do Estudante está na cidade de São Paulo, mas certamente sua cidade (caso não resida em São Paulo) ou seu bairro têm outros casos, como grupos religiosos que tenham encontros periódicos ou grupos que realizam atividades de lazer juntos (jogar futebol, dançar etc.), entre outros. Adapte a atividade, se possível, a exemplos concretos da vida dos estudantes.

1. Resposta pessoal, baseada na compreensão dos estudantes sobre o texto. É esperado que eles indiquem, em suas explicações, ideias que remetem ao uso pontual, esporádico, simultâneo e temporário de um espaço.
2. Sim, pois remete justamente ao exemplo do texto: o uso pontual, esporádico, simultâneo e temporário de um espaço (Avenida Paulista, em São Paulo) compartilhado por uma ou mais comunidades, que experimentam naquele momento (aos domingos) as relações entre seus membros.
3. Resposta pessoal com base na experiência dos estudantes.

Comunidades a que pertenço (p. 192)

Peça aos estudantes que formem grupos de cinco a dez membros para a realização da atividade. Para a elaboração do diagrama, a partir da metodologia Janela de Johari, explique as orientações elencadas, dedicando um tempo específico para cada item. Certifique-se que não restaram dúvidas por parte dos estudantes. Durante a produção dos grupos, aproxime-se de cada um, auxiliando-os na realização da questão 6.

Essa atividade visa desenvolver a habilidade EM13CHS103, ao estimular os estudantes a elaborar hipóteses e compor argumentos sobre seus aspectos sociais. Mobiliza também a habilidade EM13CHS104, com base na compreensão de aspectos de sua identidade no plano social; além da habilidade EM13CHS205, ao reforçar a reflexão sobre as territorialidades a que os estudantes pertencem dentro da cultura juvenil.

Escolhendo uma comunidade de trabalho (p. 193)

Essa atividade deve ser organizada pelos estudantes. Você pode auxiliar na mediação do processo, listando diferentes comunidades no quadro ou retomando as já citadas anteriormente. Os grupos devem ser formados por participação em comunidades semelhantes, ou seja, por afinidade. Caso haja estudantes que, pela afinidade ficaram sem grupo, você pode auxiliá-los a encontrar pontos comuns entre si ou sugerir que a comunidade trabalhada por eles seja a própria escola.

Sugestão de avaliação

Avalie as intervenções dos estudantes ao longo dos debates em grupo. Aproveite essa etapa para recolher materiais (anotações ou diagramas da Janela de Johari, por exemplo) cuja evolução na compreensão possa ser avaliada ao longo do projeto.

Etapa 2: Observando a comunidade, mapeando sonhos e necessidades (p. 194)

Como adiante as atividades propõem encontros com a comunidade, ou seja, ida a campo, trabalhe inicialmente com os estudantes o texto e a imagem do tópico "Primeiros contatos" (p. 194), para que eles adquiram princípios relacionados à comunicação não violenta e à metodologia World Café, principalmente se forem atuar como moderadores. A metodologia World Café é complexa. Por isso, é possível já comentar as instruções da atividade "Dialogando com a comunidade" (p. 195) para promover um ensaio em sala de aula sobre algum tema condizente com o projeto. Uma sugestão de tema é o protagonismo juvenil.

O tópico "*Design* de informações" (p. 197) também pode ser trabalhado antes da realização do World Café. Utilize a respectiva imagem como referência para auxiliá-lo na explicação dos conceitos. A atividade "Colheita e sistematização no *design* de informações" (p. 199) também pode auxiliá-lo a estimular o desenvolvimento dessa aptidão nos estudantes, que será aprofundada, com mais detalhes nas etapas seguintes.

Assim, nessa etapa são trabalhadas as habilidades EM13CHS503 e EM13CHS504, no que se refere à identificação das formas de violência, à avaliação de mecanismos para combate à violência e à análise e avaliação de impasses, bem como

MODERNA

seus desdobramentos nas atitudes e nos valores de grupos sociais. O treinamento de formas adequadas de diálogo com a comunidade busca desenvolver também a Competência Específica 2 de Linguagens e suas Tecnologias, ressaltando a importância e a necessidade da isenção de preconceitos linguísticos durante a intervenção junto à comunidade.

Atividades

Dialogando com a comunidade (p. 195)

Caso não seja possível realizar um World Café, prepare com os estudantes roteiros de entrevistas e planeje aspectos como número amostral e formato das perguntas. Questões de múltipla escolha, por exemplo, podem ser mais fáceis de serem respondidas, porém, tendem a gerar uma quantidade de dados de menor potencial qualitativo do que questões discursivas. Lembre os estudantes de que, se houver registro de imagem ou áudio, é necessária a autorização de uso. Tanto o World Café como o formato de entrevistas estão associados às Competências Específicas 1, 2, 5 e 6 de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, além das Competências Específicas 2 e 3 de Linguagens e suas Tecnologias, uma vez que são realizados diversos procedimentos para a coleta de dados e as devidas análises, visando à identificação de territorialidades, conflitos e possibilidades de intervenção crítica alinhadas ao exercício da cidadania.

Colheita e sistematização no *design* de informações (p. 199)

Apresente aos estudantes as três ferramentas do *design* de informações e peça que reflitam sobre as vantagens e as desvantagens de cada uma (isso pode ser feito coletivamente ou nos próprios grupos de trabalho do projeto). O mapa mental e o infográfico são linguagens mais presentes nas escolas e no percurso anterior da Educação Básica. O recurso mais desafiador é, portanto, a facilitação gráfica. Essas três ferramentas do *design* de informações podem também ser combinadas, como menciona o Livro do Estudante. O ponto central das atividades é deixar os estudantes trabalharem com aquilo que mais contempla a sua própria maneira de sistematizar informações, sem deixar, porém, de incentivá-los a experimentar novos recursos. Outro aspecto importante é que, seja qual for a ferramenta utilizada, o resultado final deve comunicar, para a comunidade, a teia de informações e ser passível de ajustes, a pedido da própria comunidade. Os estudantes devem atuar como facilitadores de um processo que é da comunidade – ou seja, o mapa mental, o infográfico ou o painel de facilitação não são sobre as ideias que os estudantes têm sobre o que foi discutido, mas sobre aquilo que a própria comunidade diz e reconhece como tendo dito.

Sugestão de avaliação

Avalie os ensaios e a preparação para a coleta de informações em campo. Nessa etapa, é essencial que os estudantes tenham o retorno da avaliação para encaminhar as atividades extra-classe (como o World Café) sem grandes problemas.

Etapa 3: Criando conexões, construindo redes, identificando recursos (p. 200)

Comece a etapa conferindo o conjunto de dados coletados em campo pelos estudantes. Considere um retorno à comunidade com um roteiro de entrevista complementar, caso os resultados preliminares não sejam suficientes.

A ida ao campo e a conversa com a comunidade estimulam o desenvolvimento da habilidade EM13CHS104. A análise dos dados obtidos e a organização das conclusões na forma de um infográfico visam ao desenvolvimento da habilidade EM13CHS103.

Embora o infográfico elaborado durante as atividades possa ser feito em papel, comente com os estudantes que há programas de apresentações de *slides* que dispõem de ferramentas simples, com uma diversidade de setas e fontes, contendo inúmeros efeitos, como sombreamento e texturas. O professor de Arte é o mais indicado para ajudar na elaboração da melhor estratégia a ser seguida.

Se considerar pertinente, retome a discussão inicial do projeto, sobre territorialidades. Trata-se de um conceito difícil e central neste trabalho, devendo ser revisitado sempre que necessário.

Atividades

Infográfico: um estudo sobre a comunidade em questão (p. 200)

Ao analisar o território e a comunidade, os estudantes vão mobilizar diferentes conhecimentos trabalhados no projeto. Observe se eles conseguem estabelecer de forma clara os elementos da comunidade estudada. As

MODERNA

fontes serão variadas de acordo com a comunidade. Estimule-os, contudo, a fazer pesquisas *on-line* para buscar dados de órgãos governamentais ou oficiais, se possível, ou ao menos dados formalmente sistematizados pela própria comunidade (quando for o caso). Uma sugestão é pesquisar no *site* da prefeitura local para obter dados como o Índice de Desenvolvimento Humano Municipal (IDHM). Banco de dados de universidades, com teses e dissertações, é outra fonte.

Após a pesquisa, discuta com os estudantes sobre a facilidade ou não de obter esses dados, como tais processos poderiam ser melhorados e que vantagens diferentes comunidades têm quando sistematizam dados sobre seus membros. Relembre, se for o caso, que é dever do Estado fornecer informações de acordo com a Lei 12527/2011 (Lei de acesso à informação) que dispõe em seu artigo 5º: "É dever do Estado garantir o direito de acesso à informação, que será franqueada, mediante procedimentos objetivos e ágeis, de forma transparente, clara e em linguagem de fácil compreensão." Com base nas informações levantadas, trabalhe o infográfico com os estudantes, estimulando-os a pensar as relações entre o território e a territorialidade em questão.

Infográfico (p. 201)

Essa atividade propõe uma análise, de maneira empática, dos sonhos e das aspirações da comunidade estudada, trabalhando a Competência Específica 2 de Linguagens e suas Tecnologias, pautada no diálogo com vistas ao interesse comum.

Na produção do infográfico, é possível que os estudantes encontrem problemas se tentarem realizar o trabalho em formato definitivo. Antes de iniciar essa produção, os estudantes podem fazer um rascunho com reflexões sobre a experiência de campo, que servirá de base para o infográfico definitivo.

Sugestões de avaliação

Avalie os dados obtidos em campo e a identificação de problemas nos quais os estudantes devem intervir. Também verifique se os estudantes demonstraram um tratamento respeitoso à comunidade visitada.

Faça uma avaliação contínua de todo o processo de elaboração do infográfico até o produto final, considerando a evolução dos grupos no decorrer da atividade.

Etapa 4: Elaborando ações (p. 201)

Sugerimos iniciar essa etapa comentando com os estudantes que ela é composta de atividades a serem desenvolvidas preferencialmente em grupos. Tais atividades complementam uma a outra na identificação do problema levantado nas etapas anteriores e da possível solução, por meio da intervenção.

O conjunto das duas atividades trabalha a habilidade EM13CHS606 da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, ao valorizar o protagonismo cidadão na solução de problemas identificados.

Atividades

Área de atuação (p. 201)

Nessa atividade, proponha aos estudantes um *brainstorm* a partir das áreas de atuação sugeridas. É o momento em que eles podem manifestar diferentes ideias, separando as que consideram interessantes das que não consideram. As interessantes, se pertinentes, podem ser reconsideradas ou aprimoradas, conforme as ideias forem sendo reelaboradas.

Escolha das ações (p. 201)

Essa atividade é bastante dinâmica e pode variar de acordo com as questões de cada comunidade visitada. Logo, a atenção dos professores envolvidos a cada grupo deve ser específica, orientando individualmente cada trabalho. A atividade sugere uma retomada do procedimento de World Café.

Sugestão de avaliação

Avalie a compreensão das etapas anteriores confrontando a área de atuação escolhida com as entrevistas ou anotações realizadas na comunidade investigada (em campo). Por fim, verifique se as possíveis ações são coerentes e parecem eficazes de acordo com a área de atuação escolhida.

Etapa 5: Planejamento (p. 202)

Inicie a etapa retomando a área de atuação, bem como as possibilidades centrais de ações já definidas. Para isso, escreva no quadro quais serão elas para cada grupo, de modo que os estudantes tenham sempre em vista a ideia inicial, evitando a perda de foco durante essa etapa.

A atividade "Sinopse" (p. 202) representa um ponto de parada antes do início de atividade "Canvas" (p. 202). É uma curta, porém importante, sistematização de dados, destinada aos estudantes, para que identifiquem possíveis problemas e limitações da ideia inicial. Essas limitações devem ser comunicadas no próprio projeto e discutidas com a comunidade, caso haja

MODERNA

interesse e condições para, de maneira independente ou mediada pela escola, colocar o projeto elaborado em prática.

Acompanhe o preenchimento do Canvas pelos estudantes, circulando entre os grupos e questionando as respostas apresentadas, recomendando substituições e orientando-os até que se sintam confiantes do produto final, quando necessário.

A busca de soluções para combater problemas identificados na comunidade visa ao desenvolvimento da habilidade EM13CHS503 da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Atividades

Sinopse (p. 202)

Essa atividade de elaboração da sinopse do projeto auxilia os estudantes a sistematizar as ideias para sua posterior apresentação detalhada. Estimule-os a escrever de forma clara e objetiva, de maneira a permitir consulta rápida durante a escrita do projeto, mantendo-o coeso.

Canvas (p. 202)

Estimule o debate considerando os princípios de comunicação não violenta e também as decisões democráticas dentro do grupo, sempre que houver discordâncias. Essa condução respeitosa no diálogo e a produção textual trabalham as Competências Específicas 2 e 3 da aréa de Linguagens e suas Tecnologias.

Sugestão de avaliação

Avalie se os estudantes mantiveram o foco quanto à escolha da área de atuação e se aprimoraram as possibilidades de ações, a serem propostas no produto final, em busca de soluções para as demandas levantadas. Verifique também a produção textual de cada estudante na elaboração da sinopse e a compreensão do que é o Canvas, assim como o seu adequado preenchimento.

Etapa 6: Escrevendo o projeto de intervenção e impacto social (p. 204)

Explique detalhadamente aos estudantes a estrutura e escrita do projeto. A justificativa é um ponto central dele.

O ensino por projetos só faz sentido dentro de sua coesão; portanto, as etapas anteriores devem ser sempre consideradas. Caso tenha seguido as sugestões de atividades complementares nas etapas anteriores, auxilie os estudantes na integração de seus pré-produtos ao produto final.

O desenvolvimento do projeto envolve as Competências Específicas 2 e 3 propostas para a área de Linguagens e suas Tecnologias. No campo das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, desenvolve-se a habilidade EM13CHS606, ao propor a solução de problemas com base em dados coletados e na pesquisa bibliográfica a respeito da comunidade.

Utilize bancos de dados científicos confiáveis para a bibliografia, bem como livros da biblioteca da escola, bases acadêmicas e bancos de teses e dissertações de universidades, principalmente as locais e regionais.

O tópico "Retornando à comunidade" (p. 206) indica algumas sugestões de apresentação do projeto à comunidade trabalhada. Além das sugestões apresentadas, considere possíveis propostas dos estudantes ou mesmo outros formatos. Apresentações na forma de projeção de *slides*, ou mesmo a criação de *blogs* ou de um vídeo introdutório, podem ser boas maneiras de divulgar à comunidade o texto produzido, trabalhando novamente as Competências Específicas 2 e 3 de Linguagens e suas Tecnologias.

Atividades

Elaborando a justificativa (p. 204)

Essa atividade faz um convite a revisitar as etapas 1 e 5 desse projeto, em especial as atividades "O que é 'comunidade'?" (p. 189) e "Sinopse" (p. 202), respectivamente. Solicite aos estudantes que retomem as reflexões da Etapa 1, sobre o sentido de "comunidade" e a importância da ação coletiva, e a sinopse elaborada na Etapa 5. Essa proposta é uma forma de mobilizar os estudantes a refletir sobre o que desenvolveram no projeto até aqui. Esses conteúdos serão importantes para a justificativa, associados aos resultados do Canvas.

Com base na sinopse, solicite aos estudantes que façam buscas de autores e conceitos que auxiliem a embasá-la e, se necessário, peça a eles que leiam algumas justificativas de projetos. Esteja de prontidão para apoiar e auxiliar os estudantes nessa elaboração – eles são os autores do projeto.

Formatando e escrevendo o projeto de intervenção e impacto social (p. 204)

Essa atividade apresenta um modelo básico a ser seguido. Quanto aos artigos, tanto na versão impressa quanto na digital, considere oferecer ao estudante uma versão pré-formatada do texto ou diretrizes de formatação. Como sugestão, indicamos o formato ABNT para fontes, parágrafos, espaçamentos e citações.

MODERNA

Familiarize-se com as orientações do Livro do Estudante antes de propor o início dessa atividade aos estudantes. Como professor, você deve ser apenas um facilitador do processo. É importante lembrar também aos estudantes a importância da adequação da linguagem para que o texto seja objetivo e atenda à norma culta. A discussão de adequação ao formato, gênero textual e registro pode ser feita junto ao professor de Língua Portuguesa.

Sugestão de avaliação

Avalie o processo de produção e escrita do projeto, em especial como os estudantes organizam a escrita coletiva. Observe a relação criada com a comunidade em questão e a relevância do projeto para ela. Peça a representantes da comunidade, se possível, um retorno sobre o produto final elaborado pelos estudantes.

Etapa 7: Autoavaliação (p. 207)

Oriente os estudantes quanto às questões de autoavaliação. Aponte que é uma etapa reflexiva, na qual podem identificar possibilidades de aprimoramentos nas habilidades em que tiverem dificuldades. Ao mesmo tempo, podem identificar formas de melhorar o produto final e de articular sua concretização com a comunidade em questão.

Sugestões de avaliação

Confronte os projetos e a relação com as comunidades. Compare-os com os registros de atividades realizadas anteriormente. É importante verificar vários aspectos do trabalho, como: houve coerência ao longo das etapas? As habilidades foram contempladas no decorrer do processo? As relações com a comunidade foram fortalecidas?

Caso identifique, por meio da autoavaliação, dificuldades individuais, reúna-se com os estudantes em questão para considerar formas de trabalhar as habilidades não desenvolvidas ou parcialmente desenvolvidas.

Referências complementares

Artigo

- DORNELES, Patricia Silva. Jovens, território e territorialidade: experiências estéticas e de engajamento nas ações culturais dos pontos de cultura da região Sul. *Políticas Culturais em Revista*, v.7, 136-152, 2014.

  O artigo aborda os territórios emergentes, em suas distintas formas – de organização, de produção, de reapropriação dos espaços da cidade e da periferia –, que vêm construindo estratégias de afirmação e resistência.

Livros

- ALVES, Flora *Design de aprendizagem com o uso de Canvas*. São Paulo: DVS Editora, 2016.

  O livro apresenta o *design* de aprendizagem como uma organização sistematizada, encadeada e intencional de conteúdo, com a utilização de metodologias de aprendizagem conforme o tipo de conhecimento, para estimular e facilitar o processo de aprendizagem em diferentes contextos.
- BERTHO, Helena; TENÓRIO, Fernando Guilherme; DE CARVALHO, Helenice Feijó. *Elaboração de projetos comunitários*: uma abordagem prática. São Paulo: Loyola, 1998.

  Os autores abordam como se dá a elaboração, administração e avaliação de projetos comunitários, especificamente para grupos e comunidades ou seus representantes.
- BROWN, Juanita, ISAACS, David. *O World Café*: dando forma ao nosso futuro por meio de conversações significativas e estratégicas. São Paulo: Cultrix, 2007.

  Trata-se de uma metodologia para compartilhar conhecimentos, ideias, visões e experiências, criar sinergia e comprometimento, estimular inovação e mudanças.
- COSTA Antônio Carlos Gomes da; VIEIRA Maria Adenil. *Protagonismo juvenil*: adolescência, educação e participação democrática. São Paulo: FTD, 2006.

  O livro aborda a força transformadora dos jovens, da criação de espaços para o diálogo entre jovens e adultos e da criação de oportunidades para que os jovens se expressem.

Sites

- IBGE. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/>. Acesso em: 20 dez. 2019.

  O *site* apresenta grande quantidade de dados sobre as Unidades da Federação e os municípios brasileiros, que servem como subsídio à pesquisa.

MODERNA

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMENTADAS

A VOLTA dos fanzines. *GZH*, 11 mar. 2016. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2016/03/a-volta-dos-fanzines-4994639.html>. Acesso em: 4 dez. 2019.

- A reportagem, publicada em 2016, fala sobre a retomada da produção de fanzines, principalmente por artistas e agentes culturais.

BACICH, Lilian; MORAN, José. *Metodologias ativas para uma educação inovadora*: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. Série Desafios da Educação.

- O livro traz fundamentos teóricos e práticos sobre as metodologias ativas para a educação.

BEAUD, Stéphane; WEBER, Florence. *Guia para a pesquisa de campo*: produzir e analisar dados etnográficos. Petrópolis: Vozes, 2007.

- Direcionado a estudantes e professores, o livro traz orientações para a elaboração de trabalhos de pesquisa que envolvam tarefas de campo, como observações etnográficas e entrevistas.

BLACK, Paul; WILIAM, Dylan. Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability,* v. 21, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s11092-008-9068-5>. Acesso em: 7 jan. 2020.

- Além de trazer um compilado de publicações sobre a avaliação formativa, o artigo (em inglês) apresenta estratégias para a aplicação desse tipo de avaliação em sala de aula.

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, orientado por princípios éticos, políticos e estéticos, que define o conjunto de aprendizagens essenciais às quais têm direito todo cidadão brasileiro ao longo da Educação Básica.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular.* Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 9 jan. 2020.

- Documento de caráter normativo, orientado por princípios éticos, políticos e estéticos, que define o conjunto de aprendizagens essenciais às quais têm direito todo cidadão brasileiro ao longo da Educação Básica.

BRASIL. Ministério da Educação. Resolução Nº 3, de 21 de novembro de 2018. *Atualiza as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio*. Disponível em: <http://novoensinomedio.mec.gov.br/resources/downloads/pdf/dcnem.pdf>. Acesso em: 13 dez. 2019.

- Lei que atualiza as diretrizes curriculares nacionais para o Ensino Médio.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, 2005. p. 18. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/70320/65.pdf>. Acesso em: 19 dez. 2019.

- O *site* disponibiliza o texto da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.

BUCK Institute for Education. *Aprendizagem baseada em projetos*: guia para professores de Ensino Fundamental e Médio. 2. ed. São Paulo: ArtMed, 2008.

- O livro trata do ensino com base em projetos e apresenta ideias para implementá-los nas escolas com diferentes ferramentas.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. *O lugar no/do mundo*. São Paulo: FFLCH, 2007. Disponível em: <http://gesp.fflch.usp.br/sites/gesp.fflch.usp.br/files/O_lugar_no_do_mundo.pdf>. Acesso em: 5 dez. 2019.

- A obra apresenta importantes reflexões sobre a produção do espaço na sociedade contemporânea.

CASTRO, Alex. História de um homem ridículo. *In:* CASTRO, A. *Atenção.* São Paulo: Rocco, 2019. p. 67-68.

- Crônica publicada na coletânea do escritor Alex Castro, em 2019.

COMUNIDADE. *In*: DICIONÁRIO Brasileiro da Língua Portuguesa Michaelis. São Paulo: Melhoramentos, 2015. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/comunidade/>. Acesso em: 4 dez. 2019.

- Verbete que traz as definições para o termo *comunidade*.

CURI, Fabiano. Ela judia; ele nazista. *Revista Cult*. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/ela-judia-ele-nazista/>. Acesso em: 22 nov. 2019.

- Entrevista com André Duarte, professor do Departamento de Filosofia da Universidade Federal do Paraná, na qual ele aborda diferentes aspectos da relação entre os intelectuais Martin Heidegger e Hannah Arendt.

DELORS, Jacques (coord.). *Educação:* um tesouro a se descobrir. Relatório para a Unesco da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI. São Paulo: Cortez; Unesco, 1998.

- O artigo elaborado pela Comissão Internacional para Educação no século XXI, ligada à Unesco, traça os pilares visados pela organização internacional para a educação no mundo.

DEWEY, John. *Como pensamos:* como se relaciona o pensamento reflexivo com o processo educativo, uma reexposição. 4. ed. Tradução de Haydée Camargo Campos. São Paulo: Nacional, 1979.

- Nesse livro de 1910, um clássico na área de educação, o autor trabalha a construção do pensamento e os sentidos do pensar.

DITADOR da Coreia do Norte impõe o próprio corte de cabelo aos homens do país. *UOL*, São Paulo, 26 mar. 2014. Internacional. Disponível em: <http://noticias.uol.com.br/internacional/ultimas-noticias/2014/03/26/ditador-da-coreia-do-norte-impoe-o-proprio-corte-de-cabelo-aos-homens-do-pais.htm>. Acesso em: 4 dez. 2019.

- Reportagem que traz uma notícia falsa, divulgada inicialmente pela rádio Free Asia e posteriormente citada pela emissora britânica *BBC*. Na notícia, Kim Jong-un teria imposto o próprio corte de cabelo a toda a população masculina da Coreia do Norte.

D'SALETE, Marcelo. "Tentei me aproximar da extrema brutalidade com os negros". [Entrevista cedida a] Thiago Domenici. *Agência Pública*, 9 ago. 2018. Disponível em: <https://apublica.org/2018/08/tentei-me-aproximar-da-extrema-brutalidade-com-os-negros/>. Acesso em: 22 nov. 2019.

MODERNA

- Entrevista com Marcelo D'Salete, autor brasileiro de histórias em quadrinhos.

ESTEVES, Bernardo. Arqueólogos redescobrem relíquias do Museu Nacional. *Piauí*, 11 fev. 2019. Disponível em: <https://piaui.folha.uol.com.br/arqueologos-redescobrem-reliquias-em-meio-aos-escombros-do-museu-nacional>. Acesso em: 8 nov. 2019.

- A reportagem fala sobre as peças resgatadas após o incêndio no Museu Nacional, ocorrido em 2018.

FAZENDA, Ivani (org.). *Didática e interdisciplinariedade*. 13. ed. Campinas: Papirus, 2008.

- O livro aborda a interdisciplinaridade e como tal prática pode ser adotada em sala de aula.

FERNANDES, Domingos. Para uma teoria da avaliação formativa. *Revista Portuguesa de Educação*, v. 19, n. 2, p. 21-50, 2006.

- O artigo visa contribuir para a construção da teoria de avaliação formativa e orientar práticas em sala de aula.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia:* saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

- O livro traz reflexões sobre a formação docente e as atitudes dos educadores dentro e fora da sala de aula. O autor considera que a docência e a discência se constroem mutuamente contribuindo para uma educação emancipadora.

GREGO, Sonia M. D. A avaliação formativa*:* ressignificando concepções e processos. *In*: UNESP; UNIVESP. *Caderno de formação*: formação de professores. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2013. v. 3.

- O artigo faz um levantamento histórico sobre a avaliação formativa e traz reflexões sobre como essa avaliação pode ser aplicada em salas de aula brasileiras.

GROVER, Shuchi; PEA, Roy. Computational thinking in K–12. A review of the state of the field. *Educational Researcher*, v. 42, n. 1, p. 38-43, 2013. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/258134754_Computational_Thinking_in_K-12_A_Review_of_the_State_of_the_Field>. Acesso em: 7 jan. 2020.

- Artigo (em inglês) sobre pensamento computacional.

HERNÁNDEZ, Fernando; VENTURA, Montserrat. *A organização do currículo por projetos de trabalho*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

- Obra essencial no debate de ensino por projetos, tendo a questão curricular como preocupação central no desenvolvimento dos estudantes.

HERNÁNDEZ, Fernando. *Transgressão e mudança na educação*: os projetos de trabalho. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

- O livro lança as bases para a teoria moderna de ensino por projetos.

ISLAM, Gabi. Viagem Arábia Saudita I. *Diário de uma muçulmana brasileira*, 10 abr. 2015. Disponível em: <https://muculmanaebrasileira.wordpress.com/2015/04/10/viagem-arabia-saudita-i/>. Acesso em: 18 nov. 2019.

- Texto sobre a viagem que uma brasileira realizou à Arábia Saudita em fevereiro de 2015.

GUTIERREZ, Felipe. Cultura visual ganha força nas empresas e cria novas profissões. *Folha de S.Paulo*, São Paulo, 9 dez. 2012. Empregos e carreiras. Disponível em: <http://classificados.folha.uol.com.br/empregos/1198002-cultura-visual-ganha-forca-nas-empresas-e-cria-novas-profissoes.shtml>. Acesso em: 6 dez. 2019.

- Reportagem sobre a importância da facilitação gráfica no cotidiano das empresas.

HAMBURGER, Esther. Violência e pobreza no cinema brasileiro recente: reflexões sobre a ideia de espetáculo. *Novos estudos CEBRAP*, São Paulo, n. 78, jul. 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-33002007000200011&lng=en&nrm=iso&tlng=pt>. Acesso em: 19 nov. 2019.

- O artigo apresenta uma análise de obras de ficção ou documentários produzidos recentemente no Brasil que acentuaram a presença de moradores de comunidades e bairros de periferia no cinema e na televisão.

HERNANDES, Raphael. A inteligência artificial aprende a escrever *fake news* para combater *fake news*. *Folha de S.Paulo*, São Paulo, 22 ago. 2019. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2019/08/inteligencia-artificial-aprende-a-escrever-fake-news-para-combater-fake-news.shtml>. Acesso em: 9 jan. 2020.

- Reportagem sobre uma ferramenta construída pelos pesquisadores da Universidade de Washington, nos Estados Unidos, com o propósito de combater *fake news* em massa.

LIMA, Juliana Domingos de. Estes *gifs* explicam como foram feitos os efeitos especiais de filmes mudos. *Nexo Jornal,* 11 jan. 2017. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2017/01/11/Estes-gifs-explicam-como-foram-feitos-os-efeitos-especiais-de-filmes-mudos>. Acesso em: 22 out. 2019.

- Reportagem sobre como foram feitos alguns efeitos especiais de filmes produzidos no começo do século XX.

MARQUES NETO, José Castilho. O que fazer com os conteúdos? O livro no século XXI na avaliação acadêmica. *Interface – Comunicação, saúde, educação*, Botucatu, v. 9, n. 18, set./dez. 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832005000300009&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 13 nov. 2019.

- Artigo com reflexões sobre o papel do livro e dos atuais recursos tecnológicos na produção do conhecimento no meio acadêmico.

MINER, Horace. *In:* ROMEY, A. K.; DE VORE, P. L. (org.). *You and others:* readings in introductory anthropology. Tradução: Erlich. Cambridge: Winsthrop Publishers, 1973. p. 72-76.

- Obra que apresenta estudos e reflexões recentes no campo da Antropologia.

MORAN, José. Metodologias ativas: alguns questionamentos. *In*: *Educação Transformadora.* Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/metodologias.pdf>. Acesso em: 7 jan. 2020.

- O artigo procura sistematizar o uso de metodologias ativas em sala de aula.

MODERNA

MOTA, Gleison. Canvas: o que é e para que serve? *In*: *Adminstradores.com*, 17 abr. 2019. Disponível em: <https://administradores.com.br/artigos/canvas-o-que-e-e-para-que-serve>. Acesso em: 8 dez. 2019.

- Texto sobre o funcionamento do Canvas, esquema visual para a criação de modelos de negócios, organização de empresas, projetos etc.

NEUMAN, Camila. Marcas de grife têm vergonha de seus clientes mais pobres, diz Data Popular. *UOL*, São Paulo, 3 fev. 2014. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2014/02/03/marcas-de-grife-tem-vergonha-de-clientes-mais-pobres-diz-data-popular.htm>. Acesso em: 9 dez. 2019.

- A reportagem, publicada em 2014, fala sobre o impacto que os chamados rolezinhos tiveram no mercado das marcas de luxo.

NUNES, José. *Como eu escrevo*. Disponível em: <https://comoeuescrevo.com/>. Acesso em: 9 jan. 2020.

- Projeto "Como eu escrevo", que compila as respostas de diversos escritores e escritoras para questões sobre o processo de escrever.

OLIVEIRA, Susane Rodrigues de. *Por uma história do possível*: representações das mulheres incas nas crônicas e na historiografia. Jundiaí: Paco Editorial, 2012.

- A obra apresenta um estudo sobre as representações das mulheres incas nas crônicas coloniais e na historiografia contemporânea.

PERRENOUD, Philippe *et al*. As competências para ensinar no século XX: a formação de professores e o desafio da avaliação. Porto Alegre: Artmed, 2002.

- O livro descreve aspectos para a construção de uma educação construtiva e diferenciada, com o objetivo de trazer melhores práticas para a comunidade escolar.

PERRENOUD, Phillipe. *Avaliação*: da excelência à regularização das aprendizagens: entre duas lógicas. Porto Alegre: Artmed, 1998.

- Obra com reflexões e considerações importantes sobre as práticas de avaliação.

QUATRO HQs de Joe Sacco para você conhecer. *Guia do Estudante*, 27 set. 2017. Disponível em: <https://guiadoestudante.abril.com.br/estudo/quatro-hqs-de-joe-sacco-para-voce-conhecer/>. Acesso em: 22 nov. 2019.

- Texto sobre o jornalista Joe Sacco, autor de diversas obras em quadrinhos.

REDIG, Joaquim. Não há cidadania sem informação, nem informação sem *design*. *InfoDesign – Revista Brasileira de Design da Informação*, v.1, n. 1, p. 58-66, 2004.

- O artigo analisa os componentes constitutivos do *design* de informação, como clareza, concisão, ênfase, coloquialidade, estabilidade, entre outros.

ROSENBERG, Marshall B. *Comunicação não violenta*: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais. São Paulo: Ágora, 2006.

- Obra sobre os princípios da comunicação não violenta.

SANTOS, Débora. Lei Maria da Penha vale mesmo sem queixa da agredida, decide STF. *G1*, 9 fev. 2012. Disponível em: <http://g1.globo.com/brasil/noticia/2012/02/lei-maria-da-penha-vale-mesmo-sem-queixa-da-agredida-decide-stf.html>. Acesso em: 18 nov. 2019.

- A reportagem apresenta informações sobre alguns dos artigos da Lei Maria da Penha.

SAQUET, Marcos Aurélio. O território: diferentes interpretações na literatura italiana. *In:* RIBAS, Alexandre Domingues *et al*. *Território e desenvolvimento*: diferentes abordagens. Francisco Beltrão: Unioeste, 2004. p. 128-129.

- Obra que apresenta diversos textos e reflexões sobre a noção de território.

SENNA, Orlando. Regulação da mídia. *Observatório da Imprensa*, 27 jan. 2015. Disponível em: <http://observatoriodaimprensa.com.br/interesse-publico/_ed835_regulacao_da_midia/>. Acesso em: 4 dez. 2019.

- O artigo apresenta reflexões importantes sobre a questão da regulação da mídia.

STADEN, Hans. *Duas viagens ao Brasil*. Porto Alegre: L&PM, 2011.

- Obra escrita por Hans Staden, publicada originalmente em 1557, traz uma das primeiras descrições dos costumes e do cotidiano dos povos que habitavam as terras que mais tarde compreenderiam o Brasil.

THIESEN, Juares da S. A. A interdisciplinaridade como um movimento articulador no processo ensino-aprendizagem. *Revista Brasileira de Educação*, Rio de Janeiro, v. 13, n. 39, p. 545-598, set./dez. 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v13n39/10.pdf>. Acesso em: 7 jan. 2020.

- O artigo trata da interdisciplinaridade abordando historicamente tal movimento, conceituando e mostrando a prática como um importante fenômeno de articulação do processo de ensino e aprendizagem.

VENTURA, Paulo Cezar Santos. Por uma pedagogia de projetos: uma síntese introdutória. *Educação e tecnologia*, Belo Horizonte, v. 7, n. 1, p. 36-41, jan./jun. 2002. Disponível em: <https://seer.dppg.cefetmg.br/index.php/revista-et/article/view/31/26>. Acesso em: 7 jan. 2020.

- O artigo faz uma introdução à pedagogia de projetos abordando a interatividade, a cognição e a gestão de redes.

WELP, Anamaria K. S.; SARMENTO, Simone; KIRSH, William. Entrevista com o professor Fernando Hernandez. *Revista Bem Legal*, Porto Alegre, v. 4, n. 1, 2014. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/revistabemlegal/edicoes-anteriores/no_1_2014/entrevista>. Acesso em: 7 jan. 2020.

- Entrevista com o professor Fernando Hernandez sobre a perspectiva educativa de projetos de trabalho e de como aplicá-la em sala de aula nos diferentes níveis.

WING, Jeannette. Computational thinking benefits society. *In*: *Social Issues in Computing*. Toronto: 10 jan. 2014. Disponível em: <http://socialissues.cs.toronto.edu/index.html%3Fp=279.html>. Acesso em: 7 jan. 2020.

- O artigo (em inglês) aborda as relações entre educação e pensamento computacional. Apresenta, também, reflexões sobre como o pensamento computacional pode trazer inúmeros benefícios a toda a sociedade.

ZABALA, Antoni; ARNAU, Laia. *Como aprender e ensinar competências.* Porto Alegre: Artmed, 2010.

- O livro trabalha a educação integral e como o professor pode articular e avaliar diferentes competências.

MODERNA

Marília Moschkovich

Doutora em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp-SP).

Mestra em Educação – Educação, Conhecimento, Linguagem e Arte
pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp-SP).

Bacharel e licenciada em Ciências Sociais
pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp-SP).

Professora de Sociologia e escritora.

PRÁTICAS NA ESCOLA

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

PROJETOS INTEGRADORES

Área do conhecimento: **Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

MODERNA

1ª edição

São Paulo, 2020

MODERNA

Coordenação geral: Maria do Carmo Fernandes Branco
Edição executiva: Kelen L. Giordano Amaro
Edição de texto: Joana Lopes Acuio, Renata Isabel Chinelatto Consegliere, Silvia Ricardo
Assistência editorial: Carol Gama
Assessoria técnico-pedagógica: Flávia Marques Ferrari
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, Daniel Messias
Capa: Estúdio Insólito, Otávio Santos, Bruno Tonel
Fotografias: Calendário asteca antigo; luisrsphoto/Shutterstock. Lançamento de foguete pela NASA; Vladi 333/ Shutterstock.
Coordenação de arte: Aderson Oliveira
Edição de arte: Felipe Frade
Editoração eletrônica: Select Editoração
Ilustrações de vinhetas: Alex Argozino, Guilherme Luciano
Coordenação de revisão: Camila Christi Gazzani
Revisão: Ana Maria Marson, Lilian Xavier, Luciane Gomide, Sirlene Prignolato
Coordenação de pesquisa iconográfica: Sônia Oddi
Pesquisa iconográfica: Odete Ernestina Pereira, Tempo Composto, Fabiana Nogueira, 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)

Moschkovich, Marília
Práticas na escola : ciências humanas e sociais aplicadas / Marília Moschkovich. — 1. ed. — São Paulo : Moderna, 2020.

Projetos integradores.
Bibliografia.

1. Ciências humanas (Ensino médio) 2. Ciências sociais (Ensino médio) I. Título.

20-32838 CDD-373.19

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

Iolanda Rodrigues Biode - Bibliotecária - CRB-8/10014

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

Todos os direitos reservados

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

1 3 5 7 9 10 8 6 4 2

MODERNA

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

APRESENTAÇÃO

Cara estudante, caro estudante,

Como jovem, você certamente já observou uma série de tensões e contradições de nossa sociedade. Por que devemos, por exemplo, ir à escola? Por que às vezes nos sentimos incompreendidos? Por que o trabalho e as perspectivas de carreira e futuro são quase sempre um ponto de tensão? Por que relacionamentos de amizade, família e amor por vezes são complicados? De onde vêm nossas angústias? Embora em cada uma dessas respostas haja um lado individual importante, sabemos que boa parte dessas inquietações são coletivas, sociais, culturais. Compartilhamos inquietações semelhantes com nossos colegas, amigos, familiares – e outras nem tanto. O seu cotidiano e as tensões que você vive todos os dias são, na visão pedagógica que embasa este livro, a matéria-prima para construir conhecimento em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Este livro nasceu do desejo de compartilhar com você possibilidades inovadoras de construção desse conhecimento, a partir de sua experiência de vida. Você já notou como alguns conhecimentos que trabalhamos na vida escolar parecem ser mais concretos do que outros? O trabalho por projetos é uma estratégia para que o conhecimento construído por você seja real, relevante, concreto, e para que tenha sentido em sua própria construção como cidadã ou cidadão e como jovem adulto num futuro breve.

Os temas, as imagens, os textos e os produtos finais de cada um dos seis projetos aqui apresentados foram cuidadosamente escolhidos. Junto a seus professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, a seus colegas e às comunidades das quais você faz parte, você poderá articular conceitos, ideias, dados e informações para construir coletivamente esse conhecimento que te permita navegar nos desafios do mundo em que vivemos.

Desejo uma jornada instigante!

A autora

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

MODERNA

SUMÁRIO

PROJETO 1 O espetáculo da ciência 6

Tema Integrador: STEAM

ETAPA 1 – Diário da ciência: a ciência no seu cotidiano 10
Ciência por todos os lados 10

ETAPA 2 – Debate: ciência e vida social 12
Arte, ciência e sociedade 12
O conhecimento científico ao longo do tempo 14

ETAPA 3 – Leitura crítica de peça de teatro: razão, ciência e fé ao longo da história 16
A ciência e suas transformações 16
Entre a ciência e a arte 16
Conhecimento e razão 18

ETAPA 4 – Pesquisa: sua escola e a história da ciência 22
A ciência em seus estudos escolares 22

ETAPA 5 – Escolha de uma passagem da história da ciência 23
O tema que servirá como base para o espetáculo 23

ETAPA 6 – Pensando sobre os efeitos especiais de um espetáculo 24
Efeitos especiais: uma longa história 25
Fotografia e cinema 26
Hoje: *cultura maker*, DIY e *tinkering* 27
Da educação ao mundo do trabalho, aprendendo na prática 28

ETAPA 7 – Planejamento do espetáculo 29
Começando a tomar forma 29
Construindo referências: pesquisa iconográfica e videográfica 30
Algumas sugestões para pensar o espetáculo: teatro e dança 32
Teatro 32
Dança 32
Escolha de efeitos especiais 33

ETAPA 8 – Preparação, ensaios e montagem 34
É hora de colocar a mão na massa 34
Como divulgar? 35
Realização do espetáculo e relação com o público 36

ETAPA 9 – Autoavaliação 37

PROJETO 2 Museu da Juventude 38

Tema Integrador: Protagonismo Juvenil

ETAPA 1 – Mapeando culturas e objetos 42
Objetos no cotidiano dos jovens 42
Primeiras reflexões 43
Consumo e propaganda 43
Culturas juvenis, estilos, mercado e consumo 44
Juventude, consumo e indústria cultural 45
Consumo e imaginação de classe 46
Consumo e descarte de resíduos: um problema mundial 49
Recursos naturais 50
Escolhendo um objeto para ser analisado neste projeto 52
Investigando o objeto escolhido 53

ETAPA 2 – Infográfico: a vida secreta dos objetos 54
Infográfico como forma de apresentar textos, dados e imagens 54
O que é um infográfico? 54
Pensando sobre o infográfico em seu projeto 56
Planejar e executar o infográfico 57

ETAPA 3 – O trabalhador por trás do objeto 58
O trabalho humano 58

ETAPA 4 – Realizando uma entrevista de inspiração etnográfica 60
Como pensar e organizar uma entrevista? 60

ETAPA 5 – Codificação (codagem) e análise da entrevista 63
Produzir dados 63

ETAPA 6 – Planejando, montando e divulgando o Museu da Juventude 64
Afinal, o que é um museu? 64
A origem de museus 65
E no Brasil? 65
Museu de quê? 68
Montando o Museu da Juventude nesse projeto 70

ETAPA 7 – Autoavaliação 71

PROJETO 3 Pesquisa de Iniciação Científica Júnior 72

Tema Integrador: Midiaeducação

ETAPA 1 – Definição do objeto de pesquisa 76
O que é uma pesquisa? 76
Por que estudar mídia e sociedade? 77
A revolução nos meios de comunicação 80
Transformações no tempo e no espaço: transformações na existência 81
Definindo seu objeto de pesquisa 85

ETAPA 2 – Construção da bibliografia 86
Sobre fontes e referências bibliográficas 86
Livros 87
Artigos 90
Dissertações e teses 91

ETAPA 3 – Refletindo sobre a metodologia e os procedimentos da pesquisa 94
O que é metodologia? 94

MODERNA

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

ETAPA 4 – Selecionando e organizando fontes de dados 95
Como buscar fontes de dados 95
Credibilidade das fontes 96
Selecionando documentos e registros oficiais 96
Documentos e registros não oficiais 98
ETAPA 5 – Incursão em dados estatísticos 100
Coleta e análise 100
Encontrar, organizar e ler dados 102
ETAPA 6 – Escrever um *paper* e compor uma coletânea 105
Planejando e escrevendo o texto 105
Padrões para publicação do *paper* 105
ETAPA 7 – Produzir e expor um pôster 110
Apresentando o trabalho 110
ETAPA 8 – Autoavaliação 111

PROJETO 4 Narrativa: ilustre desconhecido 112

Tema Integrador: Mediação de conflitos

ETAPA 1 – Eu e o outro: entre alteridades 116
Diferenças, diversidade, respeito 117
Alteridade e etnocentrismo 117
O que é "conflito entre culturas"? 118
Conflito entre culturas, conflito entre povos, conflito entre Estados 120
Uso político de conflitos culturais 123
Eu, um outro: voltando às diferenças culturais 123
Cultura brasileira, no plural 125
ETAPA 2 – Preparando o exercício etnográfico 127
Método etnográfico 127
Multiculturalismo 127
Encontros e conflitos entre culturas 127
Rota da Seda e intercâmbio cultural 128
No continente americano 129
O método etnográfico 131
ETAPA 3 – Exercício etnográfico: indo a campo 134
Anotações etnográficas 134
Utilizando o caderno de campo 135
ETAPA 4 – Alteridade e mediação 136
Conciliando diferenças 136
O papel da mediação de conflitos 136
ETAPA 5 – Escolhendo a linguagem da narrativa: conto ou quadrinho 138
Diferentes linguagens 138
Conto literário 138
Ler sobre escrever 140
História em quadrinhos 142
ETAPA 6 – Planejamento, execução e exibição da narrativa 144
Mãos à obra 144
ETAPA 7 – Autoavaliação 147

PROJETO 5 Produzindo um fanzine 148

Tema Integrador: Midiaeducação

ETAPA 1 – Refletindo sobre o tema do fanzine 152
Mídia e Estado 152
Mídia, conhecimento do mundo e verdade 154
Observar a realidade 156
Novas formas de comunicação 157
Informação e desinformação 159
Fake news 162
O Estado e os meios de comunicação no Brasil 165
O acesso à internet no Brasil 168
ETAPA 2 – Preparando seu texto de opinião 170
Vida de comunicador: articulando saberes 170
ETAPA 3 – Selecionando imagens 174
Referências imagéticas 174
ETAPA 4 – Produzindo e distribuindo o fanzine 175
Conhecendo a história dos fanzines 175
Fanzines e histórias em quadrinhos 176
Fanzine no Brasil 176
Criatividade e planejamento 178
Distribuindo o fanzine 181
ETAPA 5 – Autoavaliação 183

PROJETO 6 Intervenção e impacto social 184

Tema Integrador: Protagonismo juvenil

ETAPA 1 – Comunidade: sentidos e significados 188
Comunidade, comunidades 188
A ideia de comunidade e seus sentidos 190
ETAPA 2 – Observando a comunidade, mapeando sonhos e necessidades 194
Primeiros contatos 194
World Café: levantando sonhos e necessidades 194
Comunicação não violenta (CNV) 196
Design de informações 197
ETAPA 3 – Criando conexões, construindo redes, identificando recursos 200
Pesquisando e estudando a comunidade escolhida 200
ETAPA 4 – Elaborando ações 201
Ações centrais do projeto a ser elaborado 201
ETAPA 5 – Planejamento 202
Começando a planejar 202
ETAPA 6 – Escrevendo o projeto de intervenção e impacto social 204
É hora de colocar as ideias no papel 204
Retornando à comunidade 206
ETAPA 7 – Autoavaliação 207

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 208

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

MODERNA

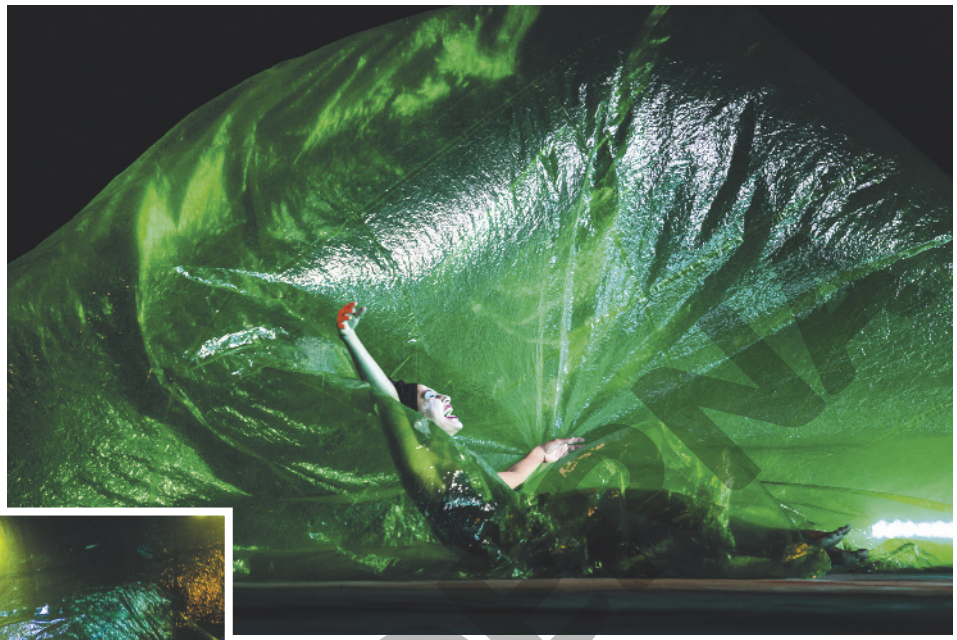
PROJETO 1

Professor: Todas as orientações e respostas das atividades propostas neste Projeto estão no **Manual do Professor – Orientações específicas**.

Videotutorial
- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.

O espetáculo da ciência

Tempo estimado para a realização deste Projeto: 12 semanas.



ELZA COHEN

RENATO MANGOLIN

Na peça de teatro *O Duelo*, da Mundana Companhia, 2013, a personagem Nadhejda, protagonizada pela atriz Camila Pitanga, nada em um oceano cenográfico. De forma relativamente simples, efeitos de luz combinados com objetos cênicos podem compor diversos tipos de efeitos especiais analógicos em um palco.

Tema integrador: STEAM (sigla correspondente às iniciais, em inglês, das palavras Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática – *Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*)

Objetivo: Construir e apresentar ao público da escola e de sua comunidade um espetáculo que contenha efeitos especiais e que aborde uma passagem da história da ciência.

Justificativa: Refletir sobre o impacto do conhecimento científico na sociedade por meio da interação entre história da ciência, tecnologia, engenharia, arte e matemática.

Questão desafiadora: De onde vêm as inovações tecnológicas e científicas presentes em seu cotidiano e que história há por trás delas?

Professor-líder sugerido: História

Temas contemporâneos transversais: Ciência e Tecnologia; Saúde.

As fotografias destas páginas mostram alguns tipos de efeitos especiais utilizados em peças de teatro. É interessante perceber que os atores e as atrizes trabalham, nesses espetáculos, tanto com efeitos especiais analógicos quanto com tecnologias digitais. Você já viu um espetáculo desse tipo ao vivo? Você consegue imaginar qual é a relação entre esse tipo de espetáculo, que faz uso de efeitos especiais, e a ciência?

RENATO MANGOLIN

RENATO MANGOLIN

Na peça de teatro *O corpo que o rio levou* (produzida pelo coletivo de criadores LABTD em 2015), os atores contracenam ao vivo com outros atores, que aparecem gravados em vídeo, e com projeções de fotografias. Esse tipo de efeito especial digital cria diferentes ambientes e sensações no público, dinamizando o espetáculo.

O que este projeto mobiliza?

Competências Gerais da Educação Básica

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.

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.

MODERNA

CONHECENDO O PROJETO

Neste projeto, você e seus colegas tomarão contato com textos e atividades para se sensibilizar e conhecer melhor o assunto abordado. Vocês também vão identificar no cotidiano a presença de desenvolvimento científico e tecnológico.

CONHECENDO O PRODUTO FINAL

Com todos os conhecimentos mobilizados ao longo das etapas do projeto, vocês vão se preparar para realizar o produto final aqui proposto: um espetáculo que contenha efeitos especiais e que aborde uma passagem da história da ciência.

MATERIAL

- Cadernos, folhas de papel ou blocos de anotações;
- canetas (esferográficas, hidrocor etc.);
- computador com acesso à internet;
- impressora (nesse caso, recomendamos imprimir o roteiro do espetáculo, para que todos os membros do grupo tenham o texto em mãos; caso não seja possível usar impressora, vocês podem escrever à mão e fazer cópias);
- aparelho de telefone celular com câmera;
- materiais diversificados para compor e organizar os efeitos especiais e para suprir as necessidades de figurino e cenário do espetáculo (nesse sentido, há muitas ideias que podem inspirar a turma na Etapa 8 deste projeto).

Professor: As Competências Específicas das áreas de Ciências da Natureza e suas Tecnologias, Linguagens e suas Tecnologias e Matemática e suas Tecnologias que são trabalhadas neste Projeto estão relacionadas no **Manual do Professor – Orientações específicas**.

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas: Competências Específicas e Habilidades trabalhadas neste projeto

Competências	Habilidades
1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica.	(EM13CHS102) Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais de matrizes conceituais (etnocentrismo, racismo, evolução, modernidade, cooperativismo/desenvolvimento etc.), avaliando criticamente seu significado histórico e comparando-as a narrativas que contemplem outros agentes e discursos.
	(EM13CHS103) Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros).
	(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.
2. Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão das relações de poder que determinam as territorialidades e o papel geopolítico dos Estados-nações.	(EM13CHS202) Analisar e avaliar os impactos das tecnologias na estruturação e nas dinâmicas de grupos, povos e sociedades contemporâneos (fluxos populacionais, financeiros, de mercadorias, de informações, de valores éticos e culturais etc.), bem como suas interferências nas decisões políticas, sociais, ambientais, econômicas e culturais.
5. Identificar e combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.	(EM13CHS504) Analisar e avaliar os impasses ético-políticos decorrentes das transformações culturais, sociais, históricas, científicas e tecnológicas no mundo contemporâneo e seus desdobramentos nas atitudes e nos valores de indivíduos, grupos sociais, sociedades e culturas.

MODENA

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

ETAPAS

ETAPA 1 – Diário da ciência: a ciência no seu cotidiano

Nesta etapa, atividades de sensibilização auxiliarão no levantamento de situações cotidianas em que a ciência marca presença ou tem impacto direto.

ETAPA 2 – Debate: ciência e vida social

Este desafio é uma oportunidade para que tanto você quanto seus colegas possam se engajar coletivamente no assunto e nas principais questões que devem permear o trabalho neste projeto, exercitando a capacidade argumentativa em torno de situações do cotidiano nas quais a ciência e a tecnologia fazem diferença.

ETAPA 3 – Leitura crítica de peça de teatro: razão, ciência e fé ao longo da história

Tomando contato com a linguagem teatral, você deve realizar a leitura crítica de um trecho de uma peça que aborda uma passagem particular da história da ciência. Além de observar o formato do texto teatral e os recursos do teatro, a atividade auxiliará no aprofundamento dos conhecimentos sobre história da ciência.

ETAPA 4 – Pesquisa: sua escola e a história da ciência

Nessa etapa, além de utilizar procedimentos científicos para orientar uma breve pesquisa que deve embasar seu projeto, você e seu colegas vão ampliar seus conhecimentos acerca da história da ciência, relacionando-a a alguns conteúdos ensinados na escola.

ETAPA 5 – Escolha de uma passagem da história da ciência

Com base nas reflexões das etapas anteriores, você e seus colegas devem selecionar uma passagem da história da ciência – um momento histórico, uma descoberta ou um personagem – que julguem relevante. O desenvolvimento criativo e artístico do projeto partirá dessa seleção.

ETAPA 6 – Pensando sobre os efeitos especiais de um espetáculo

O espetáculo que você e seus colegas vão organizar deve contar com algum tipo de efeito especial, analógico e/ou digital. Refletindo sobre diferentes possibilidades, vocês devem juntar conhecimentos das ciências naturais e exatas a técnicas artísticas para que efeitos interessantes surpreendam seu público.

ETAPA 7 – Planejamento do espetáculo

Este é o momento de refletir, trocar ideias e escrever o roteiro do espetáculo teatral ou de dança. Como parte da preparação, uma vez que se trata de um espetáculo que envolve corpo e espaço na representação, vocês vão recorrer a uma técnica bastante comum entre historiadores, sociólogos e antropólogos: a pesquisa iconográfica e videográfica. Por meio dela, vocês vão criar referências para a construção do projeto e, necessariamente, do roteiro.

ETAPA 8 – Preparação, ensaios e montagem

Nessa etapa, vocês devem tomar uma série de decisões sobre como pretendem realizar o produto final deste projeto. Depois, vocês devem entrar na fase de preparação, ensaios e montagem, incluindo testes de efeitos especiais para que tudo corra bem no momento da apresentação para o público.

ETAPA 9 – Autoavaliação

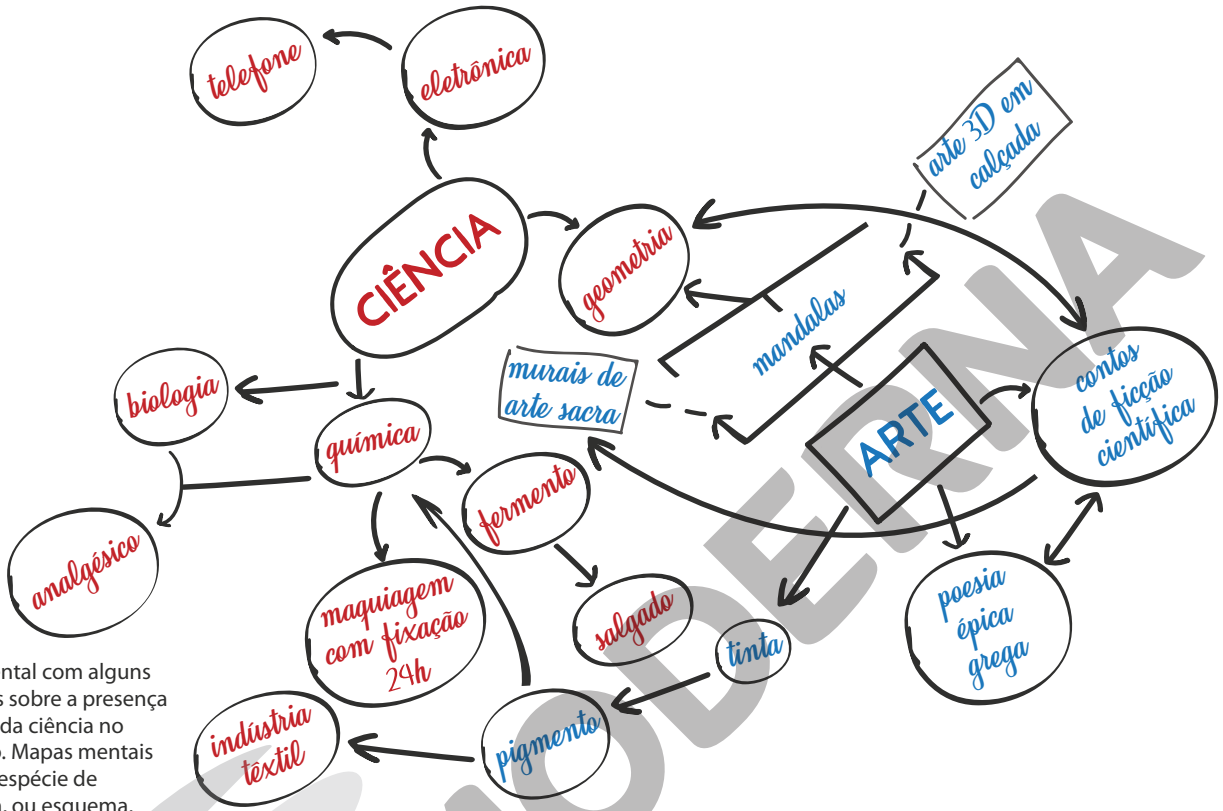
Após a apresentação do produto final (espetáculo), você vai realizar uma autoavaliação em relação ao desenvolvimento do projeto, aos seus aprendizados e a sua participação nesse processo.

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

MODERNA

ETAPA 1

Diário da ciência: a ciência no seu cotidiano



ALEX ARGOZINO

Mapa mental com alguns exemplos sobre a presença da arte e da ciência no cotidiano. Mapas mentais são uma espécie de diagrama, ou esquema, criados para conectar e organizar informações. Consistem em uma árvore de palavras conectadas a partir de uma palavra-central (ou de temas centrais). Perceba que os elementos deste mapa mental estão detalhados no texto desta e da próxima página.

Ciência por todos os lados

No cotidiano estamos cercados de ciência por todos os lados: da eletrônica, que faz funcionar o telefone que utilizamos para troca de mensagens com pessoas queridas, às reações químicas controladas, que permitem que um delineador ou batom tenha fixação de 24 horas na pele, passando pelo analgésico que pode auxiliar a curar uma dor de cabeça e até mesmo pelo fermento que faz crescer a massa daquele salgado que mata nossa fome no meio do dia. Observar, testar, observar de novo, formular hipóteses, isolar elementos, procurar entender como os processos de interação entre elementos, objetos e seres humanos funcionam, criar linguagem (como a matemática ou a linguagem filosófica) para tentar descrever melhor: tudo isso faz parte do processo de produção de conhecimento científico.

Embora a arte e a ciência, no senso comum, sejam vistas como quase opostas, essas duas maneiras de ler, expressar e explicar o mundo historicamente se cruzam. Manifestações artísticas como os mosaicos de murais tradicionais da arte sacra, as mandalas indianas e a arte 3D em calçadas, por exemplo, são possíveis graças a conhecimentos e noções de geometria.

A palavra "arte" vem do latim *ars*, tradução latina para o termo grego *techne*. Originalmente, o termo diz respeito a tudo que é produzido pelo ser humano ao dominar a matéria e a natureza – daí vem, por exemplo, a palavra "artificial". Isso mostra que a proximidade entre ciência e arte de fato tem raízes históricas bastante profundas.

MODERNA

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

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

WANG LUXIAN/IMAGINECHINA/AFP

Com 365 metros de comprimento e 7,5 metros de largura, *Ritmos da Juventude* (*Rhythms of Youth*) é considerada uma das maiores pinturas do mundo. A obra do artista chinês Yang Yongchun está localizada em um campus de uma Universidade em Nanquim, na China, e levou 20 dias para ser finalizada. À primeira vista, a composição das linhas de uma pintura em 3D pode dar a impressão de cenas distorcidas, mas, se vistas de determinados pontos, as cenas ganham volume e profundidade, criando uma ilusão de ótica. Esse efeito tridimensional é possível graças à técnica da perspectiva, ligada à geometria, que tem diferentes aplicações também em outros estilos artísticos, como nas pinturas renascentistas produzidas entre os séculos XIV e XVI, aproximadamente. Fotografia de 2014.

As misturas de pigmento que produzem tintas e texturas usadas em obras de arte e na indústria têxtil são resultado de séculos de pesquisa em química e em engenharia química. Ao mesmo tempo, cientistas de todas as áreas ao longo da história foram fortemente inspirados pela arte que consumiam – de poesia épica grega a contos de ficção científica.

No período mais recente da história humana, uma área específica potencializou o cruzamento entre arte e ciência: a área de efeitos especiais. Como parte deste projeto, você e seus colegas vão explorar esse universo. Vamos lá?

ATIVIDADES DIÁRIO DA CIÊNCIA

Não escreva no livro.

Com estas atividades, você vai começar a pensar sobre a questão desafiadora deste projeto: de onde vêm as inovações tecnológicas e científicas presentes em seu cotidiano e que história há por trás delas? Para começar, ao longo de um dia, você vai produzir, individualmente, seu **diário da ciência**.

1. Em uma folha de papel (ou no caderno), procure registrar uma lista de tudo aquilo ao seu redor e em sua ação cotidiana que pode ser explicado pela ciência.
2. Ao lado de cada item, anote quais ciências você imagina que poderiam estudá-lo. Por exemplo: o funcionamento da energia elétrica presente em sua casa pode ser estudado pela física e pela engenharia elétrica; os eventos mostrados nos noticiários podem ser explicados e analisados pela história e pelas ciências sociais; a ação do fermento no preparo das massas e dos bolos pode ser explicada pela biologia e pela química, e assim por diante.
3. Na sala de aula, você e seus colegas podem comparar seus diários da ciência. Para terminar, levantem questões e imagens que vocês achem interessantes e realizem um primeiro *brainstorming* sobre o espetáculo com efeitos especiais a ser planejado neste projeto.

O termo *brainstorming*, em inglês, significa "tempestade cerebral". Trata-se de uma técnica utilizada por artistas, pesquisadores, publicitários, gestores e muitos outros profissionais para diversos fins. Em geral, no início de um projeto, utiliza-se o *brainstorming* para elencar as ideias ainda preliminares sobre ele. A técnica consiste em falar em voz alta (e depois anotar), sem grandes filtros, toda e qualquer ideia que passe pela cabeça em relação ao projeto ou à tarefa propostos. O princípio criativo do *brainstorming* é o de que mesmo ideias ruins, se comunicadas, podem levar a ideias boas. Após uma primeira listagem, realiza-se um exame mais detalhado das ideias levantadas para selecionar as que parecem funcionar melhor.

MODERNA

ETAPA 2

Debate: ciência e vida social

Arte, ciência e sociedade

Neste projeto, para construir o produto final (o espetáculo sobre uma passagem da história da ciência, utilizando efeitos especiais), você e seus colegas devem partir de reflexões sobre as relações entre a arte, a ciência e a sociedade como um todo.

Enquanto produto da ação humana, a ciência possui também uma história, sempre influenciada pelas relações sociais de cada época. Por exemplo: o encontro entre culturas – muitas vezes violento, como no caso da colonização europeia nas Américas e na Ásia –, foi uma potente inspiração científica ao longo da história.

O texto a seguir nos dá outro exemplo disso: a cúrcuma vem sendo utilizada há milênios na Índia para diversos tipos de práticas de saúde, o que inspirou a ciência moderna a desenvolver medicamentos isolando seu princípio ativo.

SOMMAI/SHUTTERSTOCK

Cúrcuma, conhecida como turmérico ou açafrão-da-terra, é o "pó mágico" da aiurveda, um conjunto de práticas de saúde tradicional indiano. Também é usada como tempero em diversos pratos.

A utilização de plantas medicinais como agentes terapêuticos remete à Antiguidade e possui aplicação até os dias atuais. Apesar dessa extensa aplicação (primariamente baseada em observações empíricas), a utilização desses princípios ativos como substâncias químicas isoladas, purificadas e caracterizadas só ocorreu a partir do século XIX. Desde então, a participação de produtos naturais no escopo das substâncias bioativas que se tornam fármacos é marcante, a partir do isolamento direto da matriz natural, ou a partir da obtenção por síntese total ou semissíntese, ou ainda pela utilização dos padrões estruturais presentes

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

MODERNA

nas substâncias de origem natural como inspiração para o planejamento de novos fármacos. Dessa forma, os produtos naturais apresentam-se como importante recurso na busca de novas substâncias com atividades biológicas relevantes.

Diversos medicamentos utilizados atualmente derivam da medicina aiurveda (sistema medicinal característico da Índia Antiga). Na prática aiurvédica, a curcumina é utilizada pelas suas ações digestivas, como carminativo, imunizante, antialérgico, antimicrobiano, estimulante, anti-inflamatório, cicatrizante, antioxidante, ou ainda pela sua atuação em doenças respiratórias (asmas, bronquites e alergias) e em outros transtornos, como anorexia, doenças hepáticas e sinusite.

O turmérico, também conhecido na culinária como *curry spice*, é um dos temperos mais utilizados, especialmente na região continental da Índia.

É consumido principalmente na forma de pó seco, utilizado para coloração alimentícia devido à sua forte coloração amarela, associada a efeitos terapêuticos e dietéticos. Há registros de atividades biológicas devidas ao consumo do turmérico, como anti-inflamatório, antimicrobiano, cicatrizante e digestivo. Além disso, o turmérico apresenta efeito potencial em diferentes enfermidades, como a doença de Alzheimer, doenças parasitárias e em alguns tipos de cânceres.

SUETH-SANTIAGO, Vitor *et al*. Curcumina, o pó dourado do açafrão-da-terra: introspecções sobre química e atividades biológicas. *In*: *Química Nova*, São Paulo, v. 38, n. 4, maio 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-40422015000400538&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 31 out. 2019.

STOCKSOLUTIONS/ALAMY/FOTOARENA

Tradicional prato indiano, o frango *korma* é feito à base de *curry*.

ATIVIDADES INTERPRETAÇÃO DO TEXTO

Não escreva no livro.

1. No texto lido, é possível identificar diferentes tipos de conhecimento. Quais são eles e como são caracterizados no texto?

2. Qual é a passagem da história da ciência mencionada no texto? Quais efeitos tecnológicos, políticos e sociais dessa passagem você identifica em seu cotidiano?

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

MODERNA

AMIR COHEN/REUTERS/FOTOARENA

Na imagem, uma cientista trabalha em laboratório de uma empresa, voltada à pesquisa e ao desenvolvimento científico, localizada em Herzliya, Israel. Fotografia de 2017.

O conhecimento científico ao longo do tempo

É importante perceber que os chamados conhecimentos tradicionais, assim como os religiosos sobre a natureza, o corpo e o mundo, diferem dos conhecimentos científicos modernos em alguns pontos cruciais. A ciência possui métodos bastante característicos para observar, registrar e analisar os fenômenos naturais e sociais, propondo soluções amplas que possam beneficiar a sociedade.

Por meio das Ciências Sociais como a Sociologia, a Antropologia e a Ciência Política, compreendemos que somos seres sociais que construímos, com base na cultura, uma visão de mundo. Essa visão de mundo funciona como um conjunto de lentes pelas quais enxergamos e que nos orientam na interação cotidiana com outras pessoas, com grupos, com o espaço e na sociedade em geral.

Para além das interações cotidianas com outras pessoas, em que medida você imagina que essa visão de mundo também direciona a maneira como você pensa, reflete e descobre coisas novas? E o que podemos dizer sobre o processo mais amplo de construção do conhecimento na sociedade? E quanto ao conhecimento científico? Poderíamos dizer que há um progresso linear no conhecimento acumulado ou desenvolvido ao longo da história da humanidade? Faz sentido afirmarmos que o conhecimento é algo que pode ser "acumulado" ao longo dos séculos? Como organizamos o conhecimento? Como podemos ter acesso a ele? Como pensamos sobre o pensamento, ou conhecemos o conhecimento?

Chamamos "epistemologia" o conjunto de reflexões e proposições acerca de como conhecemos o conhecimento.

Filósofos, sociólogos e cientistas sociais procuraram pensar sobre essas questões, investigando suas manifestações concretas e sua relação com as estruturas sociais, práticas culturais e relações sociais. Historiadores da ciência, de maneira semelhante, debruçaram-se em evidências empíricas que mostrassem a mudança das formas do conhecimento científico ao longo da história.

É possível afirmar que esse tipo de reflexão procura, portanto, pensar também sociológica e historicamente o conhecimento, seja em uma reflexão crítica sobre a relação entre ciência e sociedade, seja em uma investigação sobre conhecimentos tradicionais ou religiosos de mundo.

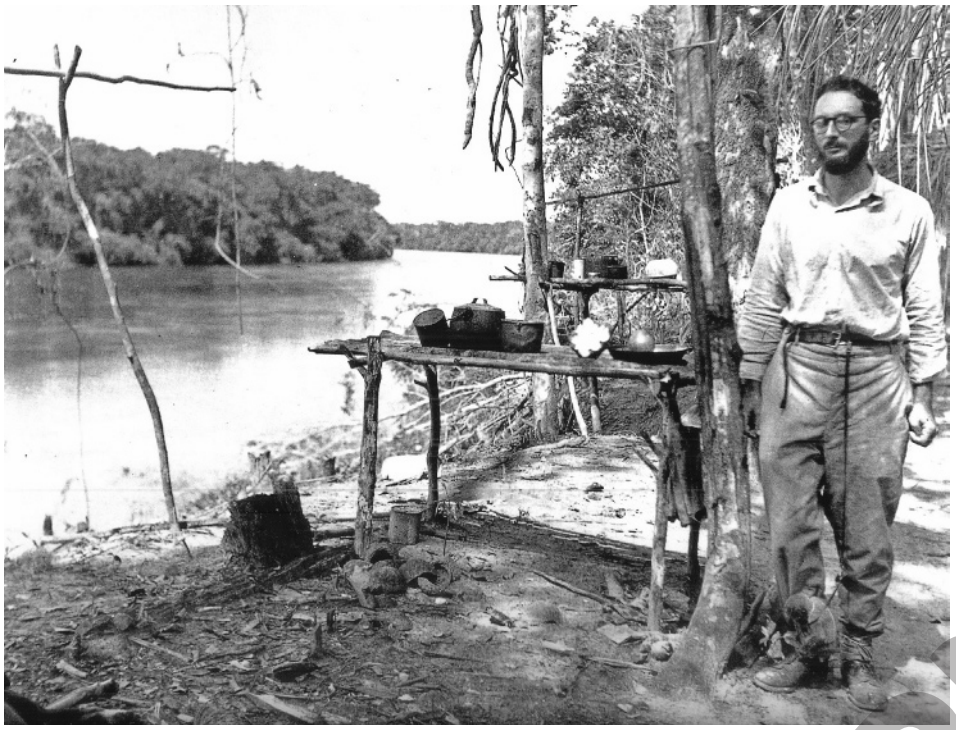
PIERRE VERGER © FUNDAÇÃO PIERRE VERGER, SALVADOR

O pesquisador das Ciências Sociais desenvolve e emprega medotologias conforme o perfil do seu estudo. O etnógrafo, por exemplo, estuda os costumes, as crenças e as tradições de um povo. Uma das práticas do etnógrafo é o trabalho de campo. O etnógrafo e fotógrafo francês Pierre Verger (1902-1996) dedicou-se aos estudos da religião e da cultura afro-brasileira. Conceituado internacionalmente, Verger produziu um rico material fotográfico com temas ligados ao cotidiano e às classes populares ao redor do mundo. Em Salvador, na mesma casa onde Verger viveu, está localizada a Fundação Pierre Verger (disponível em: <http://www.pierreverger.org/br/>; acesso em: 7 nov. 2019). Fotografia de 1952.

MODERNA

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

COLEÇÃO PARTICULAR



O antropólogo Claude Lévi-Strauss (1908-2009) é considerado um dos principais intelectuais do século XX por ter proposto as bases do estruturalismo na Antropologia. Foi professor na Universidade de São Paulo na década de 1930, quando recém-inaugurada. Esta fotografia, no Mato Grosso, é um registro do seu trabalho de campo na Expedição Etnográfica à Serra do Norte, realizada em 1938. Lévi-Strauss traz relatos sobre essa expedição em seu clássico livro *Tristes trópicos*.

As atividades de debate a seguir servem, mais uma vez, para sua reflexão a respeito dessas questões e também da questão desafiadora deste projeto: de onde vêm as inovações tecnológicas e científicas presentes em seu cotidiano e que história há por trás delas? Vamos lá?

ATIVIDADES DEBATE

Não escreva no livro.

1. Junte-se com seus colegas em grupos de 4 a 5 pessoas. Releiam as questões apresentadas na página 13 e retomem as hipóteses elaboradas durante a leitura da página 14, comparando suas anotações.
2. O professor entregará a cada grupo um posicionamento (SIM ou NÃO) em relação à seguinte questão: observando os efeitos sociais, políticos, psicológicos e na saúde causados pelos medicamentos, é possível afirmar que os produtos oferecidos pela indústria farmacêutica sejam benéficos a todos os grupos sociais?
3. Com seu grupo, você deverá elencar argumentos científicos e históricos para embasar o posicionamento atribuído pelo professor. Para isso, você poderá recorrer a fontes confiáveis de informação, como revistas de divulgação científica, periódicos científicos e fontes de referência em história da ciência e história da medicina.
4. O professor deverá propor essa pergunta em um fórum (*on-line* ou não; real ou fictício) ou rede social privada (como sistemas de comunicação internos às escolas, por exemplo), se possível, e os estudantes deverão expor seus argumentos e debater por escrito nos comentários e nas réplicas da questão. Atenção: apenas comentários expondo argumentos serão válidos para a atividade.
5. Após o exercício anterior, cada grupo deverá acessar o registro do debate por escrito e compor um vídeo ou uma apresentação com os principais argumentos de cada lado e suas próprias conclusões ao final, refletindo, inclusive se o debate fez com que mudassem de ideia.
6. Com base em uma autorreflexão sobre a atividade e seus resultados, procure sistematizar com seus colegas e o professor as questões centrais abordadas. Utilize-as como norteadoras das atividades nas etapas seguintes deste projeto. Faça também uma reflexão sobre o processo de produção do vídeo ou sobre a apresentação, elencando as principais dificuldades e os recursos disponíveis, e tenha-os em mente quando planejar o espetáculo.

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

MODERNA

ETAPA 3

Leitura crítica de peça de teatro: razão, ciência e fé ao longo da história

A ciência e suas transformações

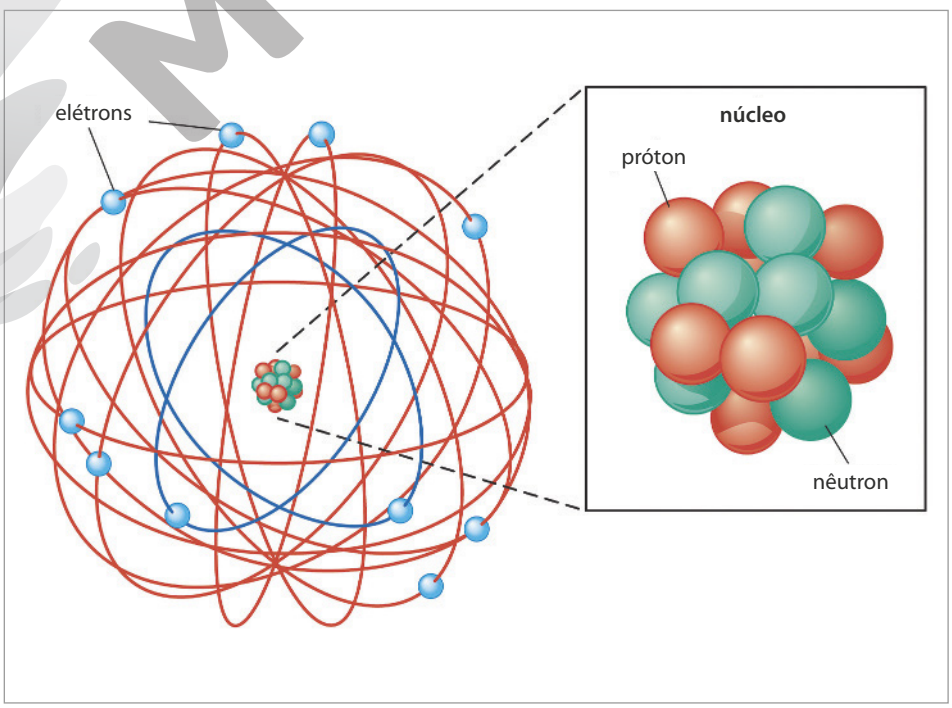
Como estamos vendo, a ciência tem também a sua história. A ciência moderna surgiu na Europa, em meados do século XVI, em um período em que o pensamento da Igreja Católica dominava a vida política e social da região. Ela surgiu, então, como forma laica de explicar fenômenos naturais, físicos e, posteriormente, também sociais. O princípio explicativo da ciência moderna está relacionado à ideia de uma lógica e de uma racionalidade, baseadas, ao menos teoricamente, em evidências. Essa proposição, que hoje nos parece relativamente simples, causou grande choque na Europa no século XVI, em um momento que se convencionou chamar de Revolução Científica.

A palavra "revolução" indica que o processo social em questão rompeu com estruturas de um modelo anterior – de sociedade ou, nesse caso, de organização e produção de conhecimento. A Revolução Científica promoveu uma primeira e importante separação entre os saberes religiosos e os saberes científicos, propondo que a razão – e não a fé – fosse o centro do pensamento científico.

Nesta etapa do projeto, você e seus colegas devem fazer uma leitura crítica de um trecho da peça *A vida de Galileu*, escrita pelo dramaturgo alemão Bertolt Brecht (1898-1956). O personagem principal da peça é Galileu Galilei (1564-1642), físico, matemático e astrônomo italiano, que descreveu o modelo heliocêntrico.

Entre a ciência e a arte

Nos estudos científicos, o modelo é uma sistematização de ideias organizadas em torno de evidências articuladas, que serve para explicar um fenômeno, em geral ilustrando-o graficamente. O modelo atômico de Rutherford descreve graficamente, por exemplo, um átomo.



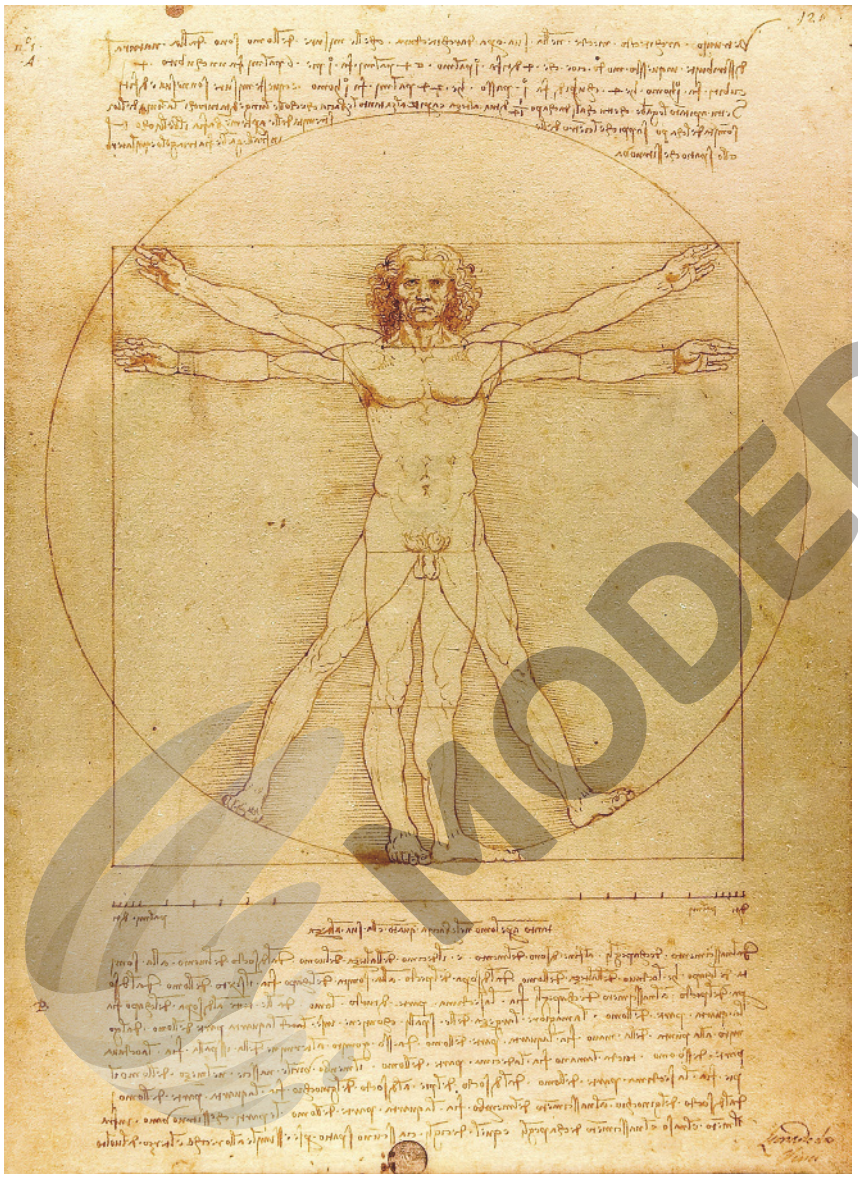
O modelo atômico de Rutherford, proposto pelo cientista neozelandês Ernest Rutherford (1871-1937), foi apresentado à comunidade científica no início do século XX. Segundo esse modelo, o átomo não se constituiria de uma esfera maciça, mas de elétrons, prótons e nêutrons dispostos conforme a imagem. Posteriormente, foram identificadas algumas limitações nesse modelo, que foi substituído pelo modelo atômico de Bohr, proposto por Niels Bohr (1885-1962), aluno de Rutherford.

UNIVERSAL IMAGES GROUP NORTH AMERICA LLC/ALAMY/FOTOARENA

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

MODERNA

Você conhece outros **modelos científicos**? A representação gráfica de fenômenos e explicações é mais uma das diversas aproximações entre ciência e arte. O *Homem Vitruviano*, de Leonardo da Vinci (1452-1519), por exemplo, é um modelo científico pioneiro ao mesmo tempo que é um trabalho de arte. O pintor e cientista italiano articulava a técnica artística de maneira a investigar possibilidades de invenção científica, tendo influenciado tanto uma área quanto a outra. Diferentes modelos científicos podem ser um ponto de partida interessante para a seleção dos elementos visuais do espetáculo, como dos efeitos especiais que você e seus colegas vão realizar neste projeto.



GALERIA DA ACADEMIA, VENEZA

O famoso desenho *Homem Vitruviano*, de Leonardo da Vinci, é um estudo de anatomia humana, e pode ser considerado uma obra de arte. *Homem Vitruviano*, c. 1490. Ponta metálica, caneta e tinta, toques de aquarela em papel branco, 34,3 cm × 24,5 cm.

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

MODERNA

Não escreva no livro.

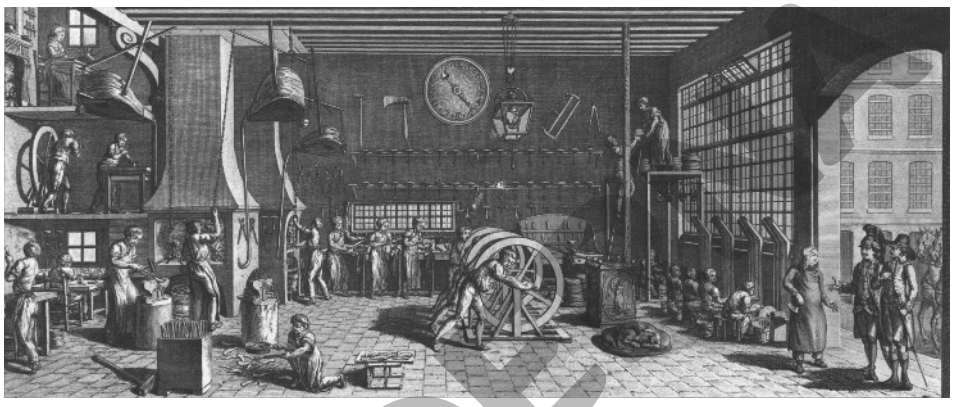
ATIVIDADE VISUALIZANDO MODELOS CIENTÍFICOS

Faça uma busca rápida em referências bibliográficas ou na internet com a palavra-chave "modelo heliocêntrico" para visualizar mais um exemplo de modelo científico. Depois, pesquise outro modelo científico na internet. Anote em seu caderno que aspectos desses modelos você achou visualmente instigantes.

Conhecimento e razão

Depois da Revolução Científica, o Iluminismo (já no século XVIII) reforçou e consolidou a proposição de que o conhecimento do mundo deveria ser mediado primordialmente pela razão, mesmo que houvesse espaço para a fé na vida particular das pessoas. É desse período a ideia de que a gestão pública (Estado) e os negócios (empresas) devem ser regidos por conhecimentos técnicos e científicos especializados, e não por mera crença, fé ou intuição.

Nesse momento histórico da Europa, grandes avanços tecnológicos ocorreram em períodos curtos de tempo, desencadeando processos como as revoluções burguesas (sendo as mais conhecidas a inglesa e a francesa) e a chamada Primeira Revolução Industrial. A ciência, como parte da sociedade, também foi impactada por tais transformações.

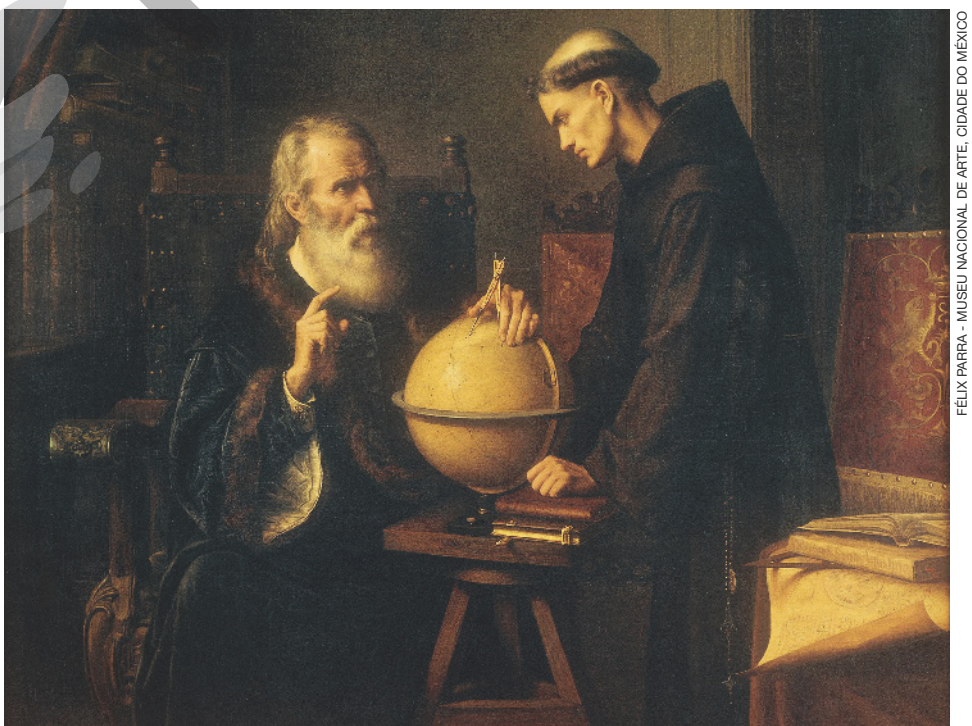


BRIDGEMAN IMAGES/KEYSTONE BRASIL - MUSEU CARNAVALET, PARIS

Da mesma maneira que a Revolução Industrial se valeu de avanços tecnológicos, ela foi uma das responsáveis pelo desenvolvimento de pesquisas científicas na busca do aperfeiçoamento da indústria. Nesta gravura do final do século XVIII, de autoria desconhecida, é representado o processo de produção de lâminas de aço na França.

Galileu Galilei

A seguir, você vai ler e analisar um trecho da peça de teatro *A vida de Galileu*, de Bertolt Brecht. Essa obra apresenta uma série de reflexões sobre as relações sociais e culturais em torno da ciência no período da Revolução Científica. Ao abordar o tema do modelo heliocêntrico, Galileu explicita uma grande mudança na forma de entender o mundo: segundo ele, o Papa podia estar no centro da religião católica, ou até mesmo da Europa à época, mas não no centro de todo o Universo.



FÉLIX PARRA - MUSEU NACIONAL DE ARTE, CIDADE DO MÉXICO

Galileu Galilei demonstrando as novas teorias astronômicas na Universidade de Pádua, 1873, de Félix Parra. Óleo sobre tela, 1,669 m × 1,845 m.

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

MODEL

GALILEU GALILEI, PROFESSOR DE MATEMÁTICA
EM PÁDUA, QUER DEMONSTRAR O NOVO SISTEMA
COPERNICANO DO UNIVERSO

[...]

No ano de mil seiscentos e nove:
O cientista Galileu por a + b calculou
Que o Sol não se mexe. Que a Terra se move.

Quarto de estudo de Galileu, em Pádua; o aspecto é pobre. É de manhã. O menino Andrea, filho da governanta, traz um copo de leite e um pão.

GALILEU (*lavando o tórax, fungando alegre*) — Ponha o leite na mesa, mas não feche os livros.

ANDREA — Seu Galileu, minha mãe disse que se nós não pagarmos o leiteiro ele vai dar um círculo em volta de nossa casa e não vai mais deixar o leite.

GALILEU — Está errado, Andrea; ele "descreve um círculo".

ANDREA — Como o senhor quiser, seu Galileu. Se nós não pagarmos, ele descreve um círculo.

GALILEU — Já o oficial de justiça, o seu Cambione, vem reto pra cima de nós, escolhendo qual percurso entre dois pontos?

ANDREA (*rindo*) — O mais curto.

GALILEU — Certo. Veja o que eu trouxe para você, ali atrás dos mapas astronômicos.

Andrea pesca atrás dos mapas, de onde tira um grande modelo do sistema ptolomaico, feito de madeira.

ANDREA — O que é isso?

GALILEU — É um astrolábio; mostra como as estrelas se movem à volta da Terra, segundo a opinião dos antigos.

ANDREA — E como é?

GALILEU — Vamos investigar, e começar pelo começo: a descrição.

ANDREA — No meio tem uma pedra pequena.

GALILEU — É a Terra.

ANDREA — Por fora tem cascas, uma por cima da outra.

GALILEU — Quantas?

ANDREA — Oito.

GALILEU — São as esferas de cristal.

ANDREA — Tem bolinhas pregadas nas cascas.

GALILEU — As estrelas.

ANDREA — Tem bandeirinhas, com palavras pintadas.

GALILEU — Que palavras?

ANDREA — Nomes de estrelas.

GALILEU — Quais?

ANDREA — A bola embaixo é a Lua, é o que está escrito. Mais em cima é o Sol.

GALILEU — E agora faça mover o Sol.

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

MODERNA

JOÃO CALDAS

Cena da peça *Galileu, Galileu*, sob direção de Cibele Forjaz. A peça é uma adaptação da obra *A vida de Galileu*, de Brecht. Fotografia de 2015.

ANDREA (*move as esferas*) — É bonito. Mas nós estamos fechados lá no meio.

GALILEU (*se enxugando*) — É, foi o que eu também senti, quando vi essa coisa pela primeira vez. Há mais gente que sente assim. (*Joga a toalha a Andrea para que ele lhe esfregue as costas.)* Muros e cascas, tudo parado! Há dois mil anos a humanidade acredita que o Sol e as estrelas do céu giram em torno dela. O papa, os cardeais, os príncipes, os sábios, capitães, comerciantes, peixeiras e crianças de escola, todos achando que estão imóveis nessa bola de cristal. Mas agora nós vamos sair, Andrea, para uma grande viagem. Porque o tempo antigo acabou, e começou um tempo novo. Já faz cem anos que a humanidade está esperando alguma coisa. As cidades são estreitas, e as cabeças também. Superstição e peste. Mas veja o que se diz agora: se as coisas são assim, assim não ficam. Tudo se move, meu amigo. [...]

Pois onde a fé teve mil anos de assento, sentou-se agora a dúvida. Todo mundo diz: é, está nos livros — mas nós queremos ver com nossos olhos. [...]

Predigo que a astronomia será comentada nos mercados, ainda em tempos de nossa vida. Mesmo os filhos das peixeiras quererão ir à escola. Pois os habitantes de nossas cidades, sequiosos de tudo que é novo, gostarão de uma astronomia nova, em que também a Terra se mova. O que constava é que as estrelas estão presas a uma esfera de cristal para que não caiam. Agora juntamos coragem, e deixamos que flutuem livremente, sem amarras, e elas estão em grande viagem, como as nossas caravelas, sem amarras e em grande viagem. E a Terra rola alegremente em volta do Sol, e as mercadoras de peixe, os comerciantes, os príncipes e os cardeais, e mesmo o papa, rolam com ela.

Uma noite bastou para que o universo perdesse o seu ponto central; na manhã seguinte, tinha uma infinidade deles. De modo que agora o centro pode ser qualquer um, ou nenhum. Subitamente há muito lugar. Nossos navios viajam longe. As nossas estrelas giram no espaço longínquo, e mesmo no jogo de xadrez, a torre agora atravessa o tabuleiro de lado a lado. [...]

GALILEU — Você acabou entendendo o que eu lhe expliquei ontem?

ANDREA — O quê? Aquela história do Quipérnico e da rotação?

GALILEU — É. [...]

ANDREA — Mas eu vejo que o Sol de noite não está onde estava de manhã. Quer dizer que ele não pode estar parado! Nunca e jamais.

GALILEU — Você vê! O que é que você vê? Você não vê nada! Você arregala os olhos, e arregalar os olhos não é ver. (*Galileu põe a bacia de ferro no centro do quarto*.) Bem, isto é o Sol. Sente-se aí. (*Andrea*

MODERNA

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

se senta na única cadeira; Galileu está de pé, atrás dele.) Onde está o Sol, à direita ou à esquerda?

ANDREA — À esquerda.

GALILEU — Como fazer para ele passar para a direita?

ANDREA — O senhor carrega a bacia para a direita, claro.

GALILEU — E não tem outro jeito? (*Levanta Andrea e a cadeira do chão faz meia-volta com ele*.) Agora, onde é que o Sol está?

ANDREA — À direita.

GALILEU — E ele se moveu?

ANDREA — Ele, não.

GALILEU — O que é que se moveu?

ANDREA — Eu.

GALILEU (*berrando*) — Errado! Seu burro! A cadeira!

ANDREA — Mas eu com ela!

GALILEU — Claro. A cadeira é a Terra. Você está em cima dela.

DONA SARTIQUE (*que entrou para fazer a cama e assistiu à cena*) — Seu Galileu, o que o senhor está fazendo com o meu menino?

GALILEU — Eu o estou ensinando a ver.

BRECHT, Bertolt. A vida de Galileu. *In*: *Teatro completo, em 12 volumes:* Bertolt Brecht. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991. p. 55-58 (Coleção Teatro; v. 9-14).

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

ATIVIDADES LEITURA CRÍTICA DE PEÇA DE TEATRO

Não escreva no livro.

Responda às questões relativas ao trecho selecionado da peça *A vida de Galileu* (p. 19 a 21), de Brecht.

1. O que você pode observar sobre a formatação específica desse gênero textual (espaçamento, disposição do texto na folha etc.)? Qual é a utilidade dessa formatação?
2. Segundo a leitura do texto, o que é o "Novo sistema Copernicano do Universo"?
3. Durante a cena, no trecho selecionado, Galileu realiza com Andrea uma demonstração científica. Que demonstração é essa? Qual o objetivo do cientista ao fazê-lo?
4. Qual é a relação descrita por Galileu entre conhecimento científico, descobertas e uso de novas técnicas ou, ainda, tecnologias? Que exemplo o personagem usa para abordar esse tema?
5. Durante a peça, o personagem Galileu diz, entre outras coisas, que "Pois onde a fé teve mil anos de assento, sentou-se agora a dúvida. Todo mundo diz: é, está nos livros — mas nós queremos ver com nossos olhos.". Essa frase ilustra um princípio bastante caro à ciência moderna. Discuta com seus colegas e com o professor que princípio é esse.
6. A frase citada na questão anterior também marca uma oposição entre ciência e fé. Qual é a relação entre essas duas formas de conhecimento do mundo na época em que a peça se situa, segundo as falas do personagem?
7. De que maneira o acesso ao conhecimento científico, mesmo às camadas populares, aparece no trecho da peça? Qual é a relação dessa reflexão com a escola como instituição? A previsão de Galileu se cumpriu em nosso tempo, na sua opinião?
8. O que o personagem Galileu quer dizer quando afirma que está ensinando o personagem Andrea a ver?
9. Faça uma breve pesquisa em fontes confiáveis na internet e procure refletir: que concepções de mundo eram consideradas comuns à época e não são mais? Qual é a relação entre essa mudança e a chamada Revolução Científica?

MODERNA

ETAPA 4

Pesquisa: sua escola e a história da ciência

A ciência em seus estudos escolares

Ao contrário do que o nome sugere, a chamada Revolução Científica não foi um episódio pontual na história europeia, mas um longo processo que se iniciou no século XVI e se estendeu até o século XVIII (ou seja, por mais de 200 anos!). Alguns fenômenos anteriores que impulsionaram esses primeiros contornos do que viria a ser posteriormente a ciência moderna foram o Renascimento Europeu e a Reforma Protestante. Muitas informações e conhecimentos que aprendemos na escola, até hoje, vêm de descobertas e proposições feitas no período da Revolução Científica.

Na peça *A vida de Galileu*, o personagem faz um breve comentário sobre a educação, já analisado por você nas questões orientadoras da leitura. Com base nisso e retomando as reflexões realizadas na Etapa 1 (**Diário da ciência: a ciência no seu cotidiano**), bem como as reflexões acerca da questão desafiadora, você seria capaz de descobrir que partes dos conteúdos ensinados na sua escola vêm do período da Revolução Científica?

Para isso, procure fazer como os cientistas: investigar. O roteiro a seguir deve orientar esse trabalho investigativo simples, que proporcionará um contato maior com a história da ciência, contribuindo para que você e seus colegas possam escolher conscientemente a passagem da história da ciência que será utilizada na criação do espetáculo com efeitos especiais.

TOMAZ SILVA/AGÊNCIA BRASIL

Premiação da 10ª Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas (OBMEP), no Rio de Janeiro (RJ), em 2014. Realizada pelo Instituto de Matemática Pura e Aplicada (IMPA) com apoio da Sociedade Brasileira de Matemática (SBM), a OBMEP é voltada a estudantes entre o 6º ano do Ensino Fundamental e o último do Ensino Médio. Além de promover e estimular o estudo na área da matemática, visa incentivar a formação de novos cientistas.

ATIVIDADES PESQUISA

Não escreva no livro.

1. Faça uma lista com suas hipóteses para responder à pergunta: que partes dos conteúdos ensinados na escola vêm do período da Revolução Científica?
2. Separe boas fontes de informação e pesquisa (entrevistas com cientistas e com professores da área de Ciências da Natureza e suas Tecnologias, por exemplo; livros; *sites* confiáveis, ligados a instituições como museus e universidades etc.).
3. Converse com outros cientistas, pesquisadores e estudiosos – ou seja, seus professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e das demais áreas – sobre suas hipóteses e fontes escolhidas.
4. Recorra às fontes sempre com suas hipóteses em mente e veja se elas se confirmam total ou parcialmente ou se não procedem.
5. Elabore uma maneira de divulgar o conhecimento que você adquiriu nesse processo – pode ser um pequeno texto, um cartaz, um vídeo, uma apresentação em aula etc.
6. Observe os resultados obtidos pelos outros colegas e compare-os com os seus. Coletivamente, procurem chegar a alguns consensos sobre a questão proposta.

MODERNA

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

ETAPA 5

Escolha de uma passagem da história da ciência

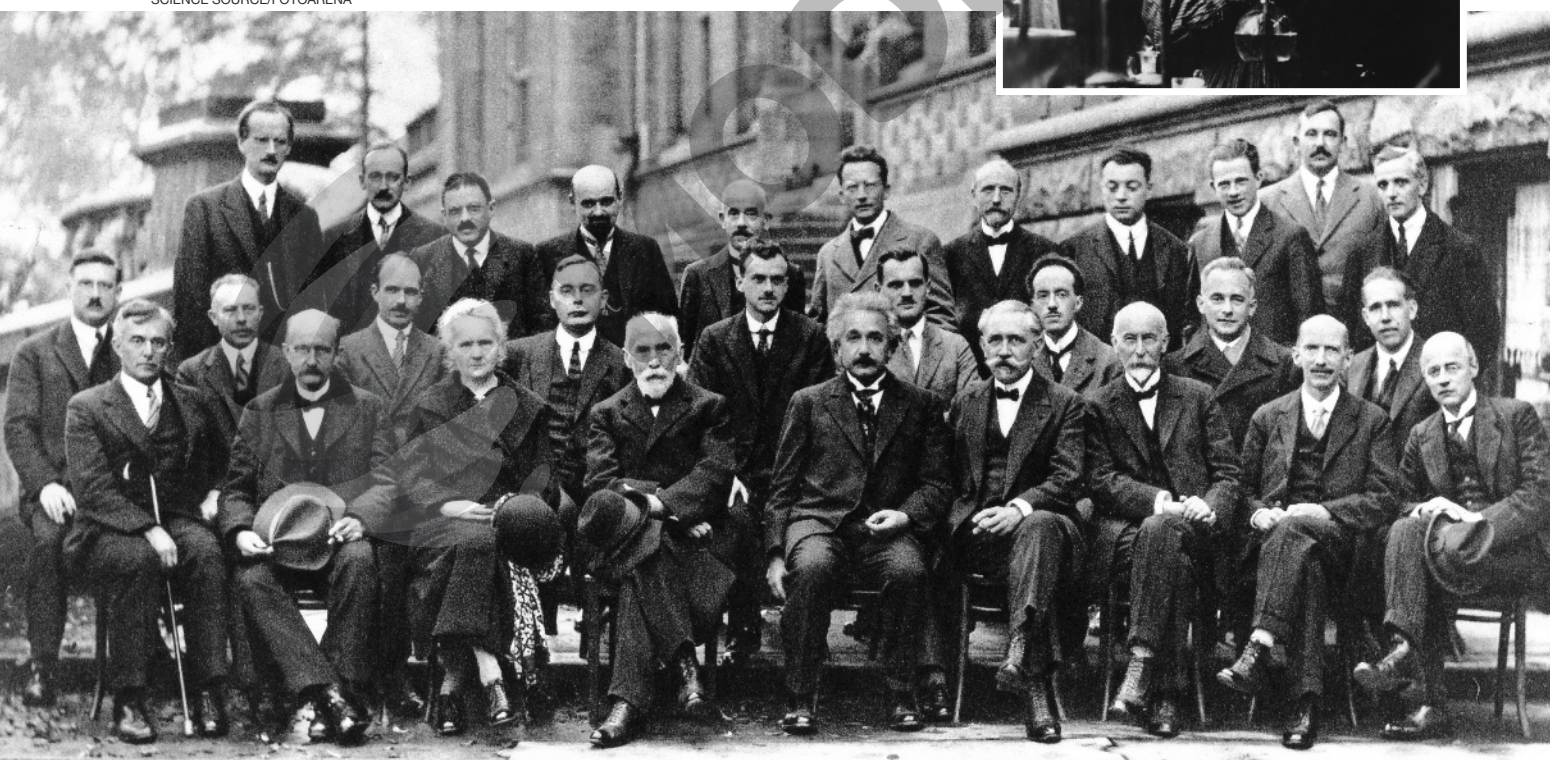
O tema que servirá como base para o espetáculo

Para dar continuidade ao projeto, revisite todas as anotações feitas até aqui e os resultados das atividades propostas nas etapas anteriores. Refletindo sobre o trabalho realizado até agora, você e seus colegas vão, nesta etapa, escolher uma passagem da história da ciência que servirá como base para o espetáculo.

Você pode partir de um personagem importante da história da ciência (como fez Brecht na peça teatral *A vida de Galileu*), de uma descoberta científica (como os modelos pesquisados, por exemplo, na Etapa 3) ou de um momento histórico (como a Primeira Revolução Industrial). Você e seus colegas podem realizar uma breve pesquisa para fazer essa escolha.

THE PRINT COLLECTOR/ALAMY/FOTOARENA

SCIENCE SOURCE/FOTOARENA



Registro da 5ª Conferência de Solvay, realizada em Bruxelas, Bélgica, em 1927, exemplo de passagem relativamente recente na história da ciência. Na ocasião, estavam reunidos os mais consagrados cientistas da época para debater o tema "Életrons e fótons". Dos 30 presentes na fotografia, 18 haviam recebido ou viriam a receber um Prêmio Nobel. Entre eles, Marie Curie (1867-1934), Albert Einstein (1879-1955) e Niels Bohr (1885-1962) – 3º e 5º lugares, na 1ª fila; último na 2ª fileira, da esquerda para a direita, respectivamente. A polonesa Marie Curie, na fotografia em destaque, é a primeira e única mulher a ganhar duas vezes um Prêmio Nobel: em 1903, o Nobel de Física, pelos estudos sobre radiação; em 1911, o Nobel de Química, pela descoberta e pelos estudos dos elementos rádio e polônio.

MODERNA

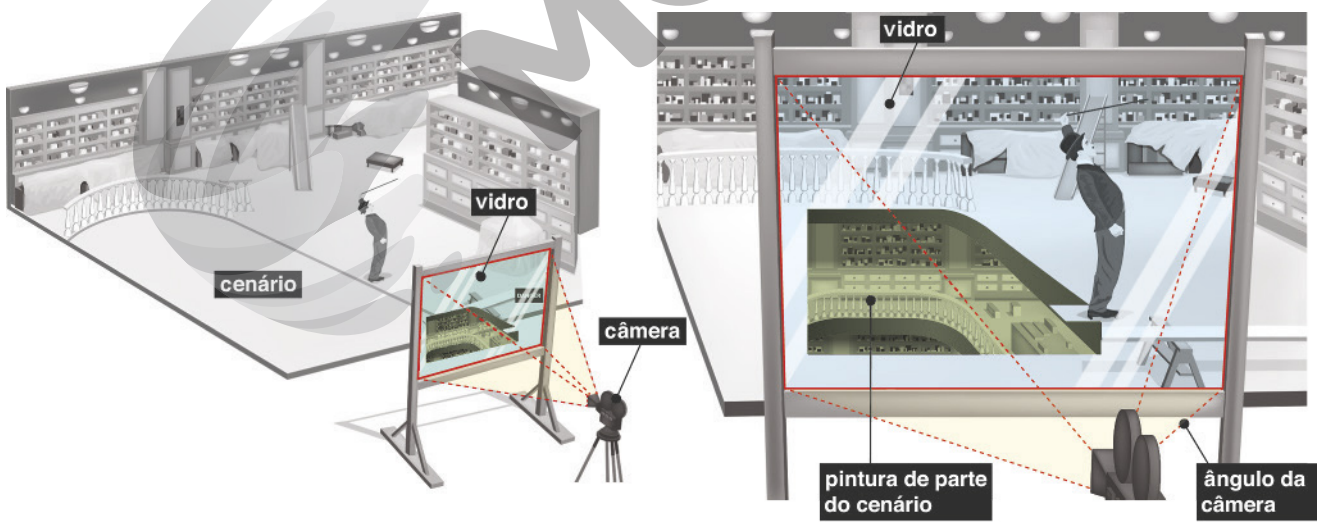
ETAPA 6

Pensando sobre os efeitos especiais de um espetáculo

CHARLES CHAPLIN PRODUCTIONS

Cena da comédia *Tempos modernos* (lançada em 1936 e dirigida por Charles Chaplin), em que a relação entre tecnologia, trabalho e sociedade é abordada com humor e lirismo. Nesta cena, o personagem do próprio Chaplin anda de patins em uma loja de departamentos, na beirada de um andar com o corrimão quebrado. Contudo, na realidade, o ator não corria o risco de cair, pois a cena foi feita com efeitos especiais.

ALEX ARGOZINO



Nessas imagens, podemos ver que a técnica de efeitos especiais usada se baseia em conhecimentos de matemática e geometria, como a perspectiva, para criar uma ilusão de ótica. Foi realizada a "pintura de parte do cenário [no caso, a parte que mostrava a beirada do andar e os demais andares de baixo] em um pedaço de vidro colocado em frente à câmera, recurso conhecido como *pintura matte* ou *matte shot*. A pintura cria a ilusão de que não há nada atrás de Chaplin, mas o pavimento continua e ele não corre riscos". LIMA, Juliana Domingos de. Estes *gifs* explicam como foram feitos os efeitos especiais de filmes mudos. *Nexo Jornal,* 11 jan. 2017. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2017/01/11/Estes-gifs-explicam-como-foram-feitos-os-efeitos-especiais-de-filmes-mudos>. Acesso em: 22 out. 2019.

MODERNA

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

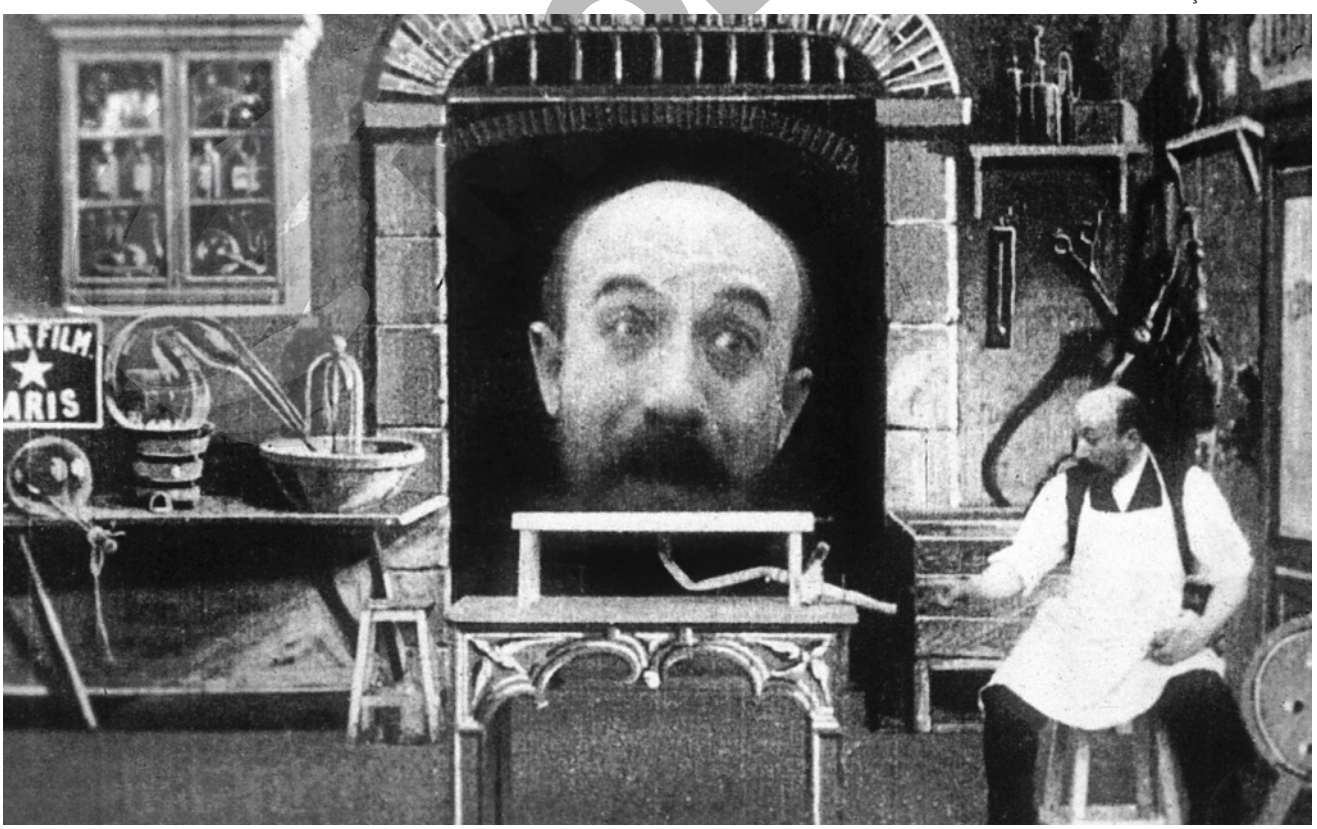
Efeitos especiais: uma longa história

Quando se fala em "efeitos especiais" hoje, provavelmente a maior parte das pessoas pensa imediatamente em computação gráfica e efeitos digitais. Contudo, muito antes de essas técnicas existirem, o cinema, o teatro e as artes performáticas, bem como a fotografia e a pintura, já utilizavam efeitos especiais analógicos de diversos tipos: o gelo-seco que simula fumaça e cria um ambiente misterioso em um palco, ou o uso de ímãs, cabos e até eletricidade em *shows* de mágica no século XIX, as elaboradas maquiagens de teatro, cinema e montagens em fotografia que atravessaram o século XX, ou mesmo os muitos efeitos especiais cinematográficos, truques de câmera e brincadeiras com perspectiva e geometria.

As imagens da página ao lado são um exemplo de efeito especial analógico, utilizado no filme *Tempos modernos* (1936), de Charles Chaplin (1889-1977).

Outros cineastas bem anteriores a Chaplin, como o francês Georges Méliès (1861-1938), já haviam criado uma série de interessantes efeitos especiais combinando truques cenográficos, maquiagem e truques de câmera. No filme *O homem da cabeça de borracha*, lançado em 1901, Méliès mostrou ao público uma cabeça recortada e gigante que contracenava com o próprio ator, de corpo inteiro, ao lado. Embora hoje qualquer telefone celular seja capaz de efeitos semelhantes, no ano de 1901 esse era um efeito bastante avançado. Você é capaz de imaginar como produzir esse tipo de efeito sem intervenções digitais?

Muitos dos truques analógicos do cinema vieram de experiências ainda anteriores com a fotografia. A técnica da dupla exposição, por exemplo, funciona como uma sobreposição de fotografias e é feita facilmente no mundo da imagem digital. Analogicamente, porém, uma série de cuidados precisavam ser tomados para que, ao sobrepor duas imagens, seu conteúdo se encaixasse perfeitamente.



Cena do filme *O homem da cabeça de borracha*, de Georges Méliès, 1901. Na imagem, é possível visualizar que o cenário onde se passa a narrativa é desenhado. Ao centro, em evidência, está a cabeça gigante que interage com o ator, localizado no canto direito. Detalhe para o fato de que o ator é o próprio Méliès, que interpreta um cientista que realiza experimentos com o objetivo de inflar a cabeça recortada.

BRIDGEMAN IMAGES/KEYSTONE BRASIL

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

MODERNA

Faça uma breve pesquisa na internet para descobrir como essa fotografia (*Dali Atomicus*) foi produzida e de que forma foram obtidos os efeitos que você vê no resultado final. Procure se informar sobre como uma câmera fotográfica funciona, recorrendo ao professor de Física, se necessário, para responder à seguinte questão: o que torna a fotografia *Dali Atomicus* possível?

Fotografia e cinema

Além de truques envolvendo a câmera e o processo de revelação da imagem, os efeitos especiais da fotografia incluíam também preparação e efeitos cenográficos, ou seja, a maneira como os elementos da fotografia estariam dispostos no momento do clique, a posição de objetos e da própria câmera.

Uma famosa fotografia que brinca com esse tipo de efeito foi intitulada *Dali Atomicus* e retrata o pintor e cineasta Salvador Dalí com três gatos, um jato de água e uma cadeira e um cavalete flutuantes. A fotografia é de autoria do fotógrafo Philippe Halsman e foi produzida em 1948.

PHILIPPE HALSMAN/MAGNUM PHOTOS/FOTOARENA - MUSEU DE ARTE MODERNA DE NOVA YORK (MOMA)

Dali Atomicus, de Philippe Halsman, 1948.

Não escreva no livro.

ATIVIDADE CINEMA E FOTOGRAFIA: ENTRE FÍSICA E ARTE

ALLSTAR PICTURE LIBRARY/ALAMY/FOTOARENA

Cena do filme *Coraline*, de Henry Selick, 2009. Com o uso da técnica do *stop-motion*, foram utilizados bonecos e objetos cenográficos reais, em miniatura. Nessa técnica, cada cena ou movimento tem de ser filmado quadro a quadro, de maneira milimétrica.

Você consegue identificar qual é a relação entre essas duas linguagens artísticas e de registro – o cinema e a fotografia? Qual é a ciência por trás de ambas, na época de sua criação? Consulte o professor de Física, de História ou de Arte para auxiliá-los nessas reflexões. A seguir:

a) Faça uma pequena pesquisa sobre os componentes curriculares de "cinemática" e "ótica" em relação a processos simples de animação de fotografia e imagens.

b) Com o auxílio de um telefone celular com câmera ou câmera fotográfica, crie um vídeo de um minuto utilizando a técnica *stop-motion* que aborde algum aspecto da passagem da história da ciência com a qual você escolheu trabalhar. Procure fazer com que o vídeo possa ser integrado ao espetáculo ou funcionar como parte de sua divulgação.

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

MODERNA

Hoje: *cultura maker*, *DIY* e *tinkering*

A partir da década de 1970, com a produção de computadores pessoais (conhecidos na época como PCs, abreviação para o termo *personal computers* em inglês), novos recursos digitais e de processamento de dados passaram a ser acessíveis a um número cada vez maior de pessoas. Se antes era preciso um investimento alto para gravar e reproduzir sons ou fazer fotografias e filmes em *stop-motion*, ou mesmo efeitos especiais, hoje é possível fazer tudo isso utilizando recursos do cotidiano, como você pôde experimentar até agora no desenvolvimento deste projeto.

Uma das tendências principais, naquele contexto, foi a passagem de processos analógicos para processos digitais. Na primeira metade da década de 2000, porém, diversos profissionais ligados à área de tecnologia, nos Estados Unidos, organizaram-se em um movimento que fazia uma crítica a um aspecto específico dessa transição: a distância crescente entre as pessoas e o funcionamento concreto dos mecanismos e aparelhos de seu cotidiano.

Desse modo, a chamada *cultura maker* surgiu para propor a aproximação entre as pessoas e os aspectos concretos de funcionamento de instrumentos como computadores, circuitos elétricos ou autômatos mecânicos. A *cultura maker* também propõe que o domínio de conhecimentos e técnicas pode ser aprendido de forma prática e não apenas teórica. Para os adeptos da *cultura maker*, a combinação de conhecimentos e técnicas com a criatividade é potente para a inovação.

Nada disso é totalmente novo: os autômatos, por exemplo, foram objeto de grande fascinação de inventores europeus no século XIX e chegaram a ser usados como efeitos especiais no cinema por diretores como o próprio Georges Méliès, mencionado nas páginas anteriores. *A cultura maker* apresenta uma nova perspectiva para a invenção, combinando o analógico e o digital de diferentes maneiras, em uma época em que há recursos disponíveis para que um número crescente de pessoas possa produzir em pequena escala suas próprias soluções tecnológicas, em vez de apenas consumi-las prontas.

Criar suas próprias soluções tecnológicas é algo que a *cultura maker* revisita do movimento *do-it-yourself* (DIY, ou "faça você mesmo", do inglês), surgido em décadas anteriores.

IMAGO/ZUMA PRESS/FOTOARENA

Visitantes em um estande em festival europeu voltado para o mundo digital, em Berlim, Alemanha. Atraindo milhares de pessoas, em especial jovens, esse tipo de evento promove encontros entre ativistas, especialistas e outros profissionais, para debater sobre exigências e necessidades no âmbito digital, além de apresentar inovações na área. Fotografia de 2017.

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

MODERNA

Da educação ao mundo do trabalho, aprendendo na prática

Pela sua forte relação com a inovação e o princípio do "aprender fazendo", a filosofia da *cultura maker* tem se tornado cada vez mais presente também no mundo do trabalho, seja em algumas de suas aplicações para gestão de equipes e recursos, seja por empreendedores e *startups* em diversos projetos.

Esse termo vem do inglês *tinker*, verbo que significa consertar, remendar, brincar com algo, propor ajustes em alguma coisa.

Uma das formas mais acessíveis de experimentar a proposta da *cultura maker* é por meio do chamado *tinkering*. A ideia do *tinkering* é aprender conceitos científicos não apenas da Física, mas também da Química, da Matemática e até mesmo da Biologia, por meio de empreendimentos lúdicos e concretos, de forma experimental e criativa. São atividades de cunho exploratório que propõem ideias (e a prática) de mão na massa de maneira lúdica.

CHRISTOPHE GATEAU/PICTURE-ALLIANCE/DPA/AP PHOTO/GLOW IMAGES

Jovens em práticas de *tinkering* em uma feira realizada em Hanover, Alemanha, que tem como objetivo sociabilizar ciência e tecnologia com público jovem. Fotografia de 2019.

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

ATIVIDADES MATEMÁTICA *MAKER*

Não escreva no livro.

Busque em *sites* de referência atividades de *tinkering* baseadas nos princípios da *cultura maker*. Escolha um projeto para desenvolver (como a desmontagem de brinquedos ou a construção de engenhocas com circuitos elétricos simples). Você pode fazer essa escolha já considerando possibilidades para o espetáculo a ser desenvolvido neste projeto. Após realizá-lo, faça uma breve reflexão com seus colegas e o professor sobre o papel específico da Matemática no processo.

1. Em quais etapas de sua criação você utilizou conhecimentos da Matemática (geometria, lógica, álgebra etc.)?
2. Que conhecimentos foram esses?
3. O que a aplicação desses conhecimentos tornou mais fácil?
4. Houve algum obstáculo que a Matemática ajudou a superar? Qual?

ETAPA 7

Planejamento do espetáculo

Começando a tomar forma

Agora que você já sabe qual passagem da história da ciência será tema de seu espetáculo de teatro ou dança, é hora de planejar sua elaboração. Observe a seguir algumas dicas sobre elementos que necessitam de planejamento na hora de montar um espetáculo. Decida se você e seu grupo vão trabalhar, no espetáculo, com teatro ou dança e discuta com seus colegas e/ou professores quais os melhores caminhos – o professor de Arte pode ser um grande aliado nesse processo.

Após as primeiras decisões relativas à concepção do trabalho, baseadas nas dicas oferecidas a seguir, é essencial procurar referências, observando situações reais que inspirem a produção. Você pode começar com os resultados das atividades anteriores:

- Que imagens, situações e épocas aparecem nas reflexões feitas sobre a passagem da história da ciência escolhida para ser o tema do espetáculo?
- Que grandes questões, dilemas, disputas ou embates estão ali presentes?
- Como seria possível traduzir essas imagens e esses aspectos da história da ciência para o espetáculo, considerando também o corpo, o movimento e o som?
- Como seria possível elaborar uma narrativa, por meio de metáforas, analogias ou situações fictícias, que levasse ao público essas reflexões e percepções?
- Que momentos da narrativa podem ser contemplados por efeitos especiais?
- Que elementos gráficos podem aparecer no espetáculo?

Pensando nessas questões, procure elaborar um plano de construção do espetáculo. Esse plano deve funcionar como um mapa para a realização do projeto.

CEDOC-FUNARTE, RIO DE JANEIRO

A atriz Ruth de Souza e o ator e dramaturgo Abdias do Nascimento encenam a peça *O filho pródigo*, de Lúcio Cardoso, no Teatro Ginástico, no Rio de Janeiro (RJ), em 1947. Ambos os atores eram parte do Teatro Experimental do Negro, companhia brasileira de atores e dramaturgos negros que realizou a montagem fotografada.

PERIA

Construindo referências: pesquisa iconográfica e videográfica

As técnicas de pesquisa e análise iconográfica (imagem) e videográfica (vídeo) podem ser de grande utilidade na construção do espetáculo de vocês. Essas técnicas também são ferramentas muito utilizadas por sociólogos e outros cientistas sociais e historiadores, pois podem servir para observar um grupo de pessoas, um segmento da sociedade ou uma situação específica à qual não temos acesso direto.

As análises iconográficas e videográficas, então, podem constituir uma técnica para observar um grupo de pessoas, um objeto de pesquisa cujo acesso é dificultado. No caso, pode ser que a passagem da história da ciência que seu grupo escolheu não seja possível de ser observada no presente; por isso, a pesquisa iconográfica e videográfica pode auxiliar na construção do espetáculo.

Vamos dividir o trabalho de pesquisar vídeos e imagens em três etapas. O roteiro a seguir vai auxiliar vocês a realizar cada uma delas.

1 Preparação da pesquisa e escolha do objeto

- Utilizando o plano elaborado no começo da Etapa 7 (o "mapa" de construção do espetáculo) e suas anotações durante as próximas aulas, vocês, em grupos, devem fazer um recorte de um grupo de pessoas, espaço ou situação no qual buscarão inspiração para seu trabalho. Alguns exemplos, com base nas seções anteriores deste capítulo, seriam: laboratórios farmacêuticos, consultórios médicos atuais, cientistas do passado, trabalhadores fabris da primeira Revolução Industrial etc. Essa definição dependerá um pouco de sua escolha de cenário: em que contextos estarão inseridos os personagens do espetáculo? Quem são esses personagens?
- Procurem, em diversas fontes, imagens e vídeos que retratem os locais, as situações ou as pessoas escolhidas por vocês. Atenção: os arquivos municipais, estaduais, de universidades e acervos *on-line* costumam ser fontes interessantes.

2 Observação iconográfica e videográfica

- Observem atentamente as imagens e os vídeos, percebendo como está o corpo. Procurem notar a postura das pessoas, como elas se vestem e se caracterizam, como falam umas com as outras, se há relação entre a maneira de falar e o "papel" que desempenham (ou a forma de se vestir) e de que modo o conhecimento em geral e o conhecimento científico aparecem nas relações entre as pessoas, os espaços ou as situações, visualmente.
- Separem as imagens e os vídeos que acharem mais interessantes (peçam ajuda a seu professor, se for o caso). No processo de elaboração e ensaio do espetáculo, retornem a essas imagens e aos vídeos para compor a caracterização dos personagens.

MODERNA

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

3 Análise do material iconográfico e videográfico

- Relacionem o material iconográfico e videográfico separado e escolhido com o tema e a passagem da história da ciência que devem obrigatoriamente fazer parte da construção do espetáculo. Para isso, procurem manter em mente a seguinte questão: de que maneira os personagens e as situações do espetáculo aparecem nos casos reais registrados, encontrados em sua pesquisa?
- Com base nas pesquisas feitas até aqui, componham um texto (de um a três parágrafos) informando ao público que vai assistir ao espetáculo qual é a inspiração corporal utilizada em seu desenvolvimento e quais são as principais percepções ali presentes. Esse texto poderá fazer parte de um panfleto informativo a ser distribuído na hora da apresentação do espetáculo.

Lembrem-se: o panfleto informativo do espetáculo produzido por vocês, a ser distribuído para o público, deve mencionar o(s) efeito(s) especial(is) utilizado(s) e trazer uma breve explicação sobre como eles funcionam em palco. Mais orientações sobre a divulgação do espetáculo e o panfeto estão na página 35.

IMAGENS: TRAPOS E CIA.

Um panfleto informativo de um espetáculo deve informar ao espectador o conteúdo que será apresentado. De maneira sucinta, o texto verbal e o não verbal devem motivar o leitor e instigá-lo de modo a despertar a sua curiosidade sobre como o espetáculo desenvolveu determinado tema. Contudo, há casos em que os organizadores de espetáculos teatrais optam por distribuir ao público panfletos mais simples, trazendo informações como o título do espetáculo, a data de encenação, o horário, o local e o nome do diretor. Na 1ª imagem, capa do panfleto da peça *Auto da Barca do Inferno*, do Trapos e Cia., produzida em 2012. Na 2ª, parte interna do panfleto com informações gerais.

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

Algumas sugestões para pensar o espetáculo: teatro e dança

Teatro

Texto: você pode elaborar uma nova peça (ou cena) ou reproduzir algo que já exista. Tanto em um caso quanto no outro, é necessário pesquisar situações, textos etc. que dialoguem com a passagem da história da ciência escolhida.

Objetos de cena e/ou cenário: podem ser minimalistas. A presença de uma cadeira indica determinada situação, enquanto um colchão no chão indica outra. No teatro, a imaginação também compõe objetos de cena: o gesto de abrir uma porta associado ao som de uma porta que se abre é suficiente para que a porta exista na cena, dispensando a necessidade de uma porta real.

Atores e atrizes: o número deles vai depender da peça e da cena. No entanto, é importante lembrar que a quantidade de atores e atrizes não é necessariamente igual à de personagens. Uma mesma atriz ou ator pode desempenhar diferentes papéis; da mesma forma, um único personagem pode ser interpretado por diferentes atores e atrizes. O segredo para que essas técnicas de revezamento funcionem é a consistência: utilizar o mesmo figurino, a mesma caracterização e a mesma maneira de mostrar o personagem é uma estratégia para sustentar o revezamento de atores.

Sonorização (efeitos sonoros e/ou trilha) e luz (opcional): efeitos sonoros, que podem ser produzidos com objetos – duas cascas de coco batendo imitam o som do trote de um cavalo, por exemplo –, trilha sonora e iluminação são elementos que auxiliam na composição dos personagens, do cenário e do "clima" geral das cenas. Esses elementos comunicam sensações distintas ao público e podem ser combinados de diversas maneiras.

Dança

Dançarinos e dançarinas: são o centro do espetáculo de dança, que deve ser produzido a partir de suas observações sobre movimento e corpo dentro da passagem da história da ciência escolhida. Um espetáculo pode ter um corpo de baile dançando junto; pode ter vários momentos individuais com diferentes dançarinos, ou pode ainda fazer combinações variadas (grupos de três, em seguida um sozinho, depois um grupo de oito...). Tudo depende do que se quer comunicar e da sensação que se deseja transmitir ao público.

Dançarinos na remontagem do espetáculo *O limpador de janelas* (*Der Fensterputzer*), em Avignon, França, criado pela coreógrafa alemã Pina Baush (1940-2009). Um grande nome na área de teatro-dança contemporâneo, Pina é reconhecida pela maneira como aliava, aos movimentos corporais, múltiplas linguagens, como artes visuais, ópera, literatura. Fotografia de 2000.

BORIS HORVAT/AFP

MODERNA

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

Música e/ou efeitos sonoros: a música é um elemento central da dança, embora sejam possíveis espetáculos de dança (ou momentos de um espetáculo) em que não há música. Também é possível dançar outros sons que não a música em certos momentos ou durante todo o espetáculo.

Objetos de cena e/ou cenário: assim como no teatro, na dança os objetos de cena ou cenário podem ser minimalistas e comunicar diferentes situações e sentimentos ao público (dançar sobre pétalas de flores é diferente de dançar sobre tinta ou água, por exemplo).

Coreografia: pode ser formada por uma sequência de "princípios gerais" (por exemplo: no mesmo instante, todos rodopiam das mais variadas formas; no instante seguinte, todos saltitam de diferentes maneiras, traçando uma trilha horizontal no palco etc.). Não precisa ser composta de passos estanques repetidos por um conjunto de dançarinos de maneira exatamente igual. A coreografia estabelecida para cada dançarino em cena também não precisa ser a mesma: a combinação de diferentes movimentos possibilita comunicar uma imensidão de sensações e ideias por meio do corpo.

Escolha de efeitos especiais

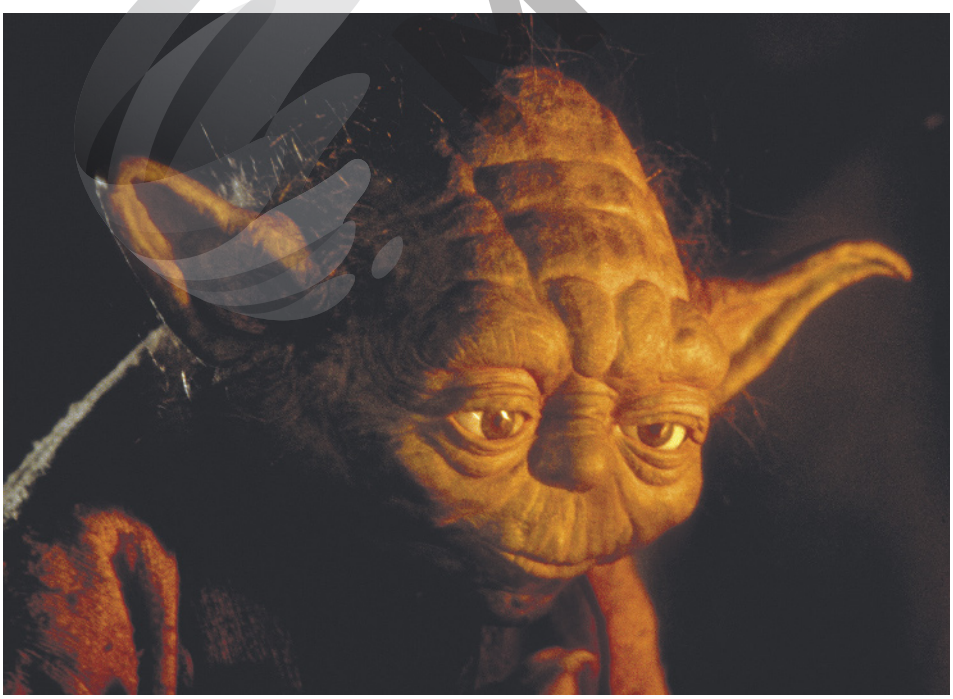
Nesta etapa, você e seus colegas devem, também, começar a pensar e a decidir que efeitos especiais poderão incluir em seu espetáculo sobre a história da ciência. Para realizar essa tarefa, é necessário um breve trabalho de pesquisa. Vocês podem partir de filmes, obras e referências e observar os efeitos especiais (analógicos ou digitais) geralmente utilizados, pesquisando na internet como foram feitos.

Também é possível imaginar certo efeito especial e buscar construir soluções com os professores e colegas sobre como produzi-lo. Aproveite para tentar colocar em prática aspectos da *cultura maker* já vistos por você neste projeto.

Além das sugestões de efeitos especiais na lista ao lado, vocês podem realizar pesquisas em *sites* confiáveis sobre outros tipos de efeitos especiais.

Sugestões de efeitos especiais

- fumaça colorida
- vidro falso
- ilusão de ótica e perspectiva
- maquiagem
- projeção de vídeo
- projeção de fotografias
- bonecos realistas
- autômatos



LUCAS FILM/FRANK OZ/MOVIESTORE COLLECTION/AGB PHOTO LIBRARY

O filme *Star Wars*: *o retorno de Jedi*, de Richard Marquand, 1983, conta com diversos tipos de efeitos especiais, analógicos e digitais. Na imagem, o famoso personagem Yoda; foram feitos diversos estudos de efeito especial até chegar ao resultado final do personagem.

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

MODERNA

ETAPA 8

Preparação, ensaios e montagem

É hora de colocar a mão na massa

Finalmente, chegou o momento de elaborar o espetáculo de vocês! As orientações a seguir vão auxiliar o processo.

1. Faça uma releitura de todos os seus registros feitos ao longo do trabalho neste projeto. Isso pode ser realizado com base no seguinte *checklist* (lista de verificação) de tudo o que você e seus colegas realizaram ao longo das etapas:

a) Registro do *brainstorming* do Diário da Ciência (p. 11).

b) Vídeo produzido após debate (p. 15).

c) Anotações sobre modelos científicos pesquisados (p. 17).

d) Registro da leitura crítica da peça teatral (p. 21).

e) Objeto produzido com base na pesquisa sobre a revolução científica e a escola (p. 22).

f) Vídeo de *stop-motion* (p. 26).

g) Resultado da experimentação com objeto *maker* e reflexões sobre a matemática (p. 28).

2. Ainda individualmente, relacione os principais conceitos, ideias e palavras-chave levantados ao longo deste trabalho, criando um mapa mental (veja exemplo na página 10) do que foi acumulado até aqui, tendo em vista a passagem da história da ciência escolhida e a presença da ciência no cotidiano (desdobramentos da questão desafiadora deste projeto). Seu mapa mental pode ser feito à mão, em uma folha de papel limpa, utilizando canetas ou lápis de cores variadas. Depois de definir o tema central, organize as palavras ou informações, conectando-as ao tema por meio de setas, linhas ou qualquer outro recurso que desejar.

3. Discuta com seus colegas e/ou o professor as suas principais ideias para o espetáculo, a partir das seguintes perguntas:

- Qual é o resultado final esperado?
- Que materiais serão necessários e de quanto tempo vocês precisam para produzir o espetáculo?

4. Definam a data, o local e a duração do espetáculo.

5. Elaborem um cronograma de trabalho que termine com uma sessão de autoavaliação do processo, após a apresentação da obra ao público. Não se esqueçam de incluir tempo de prática/ensaios, rascunhos, tempo de elaboração e teste dos efeitos especiais, preparação de cenário, figurino e/ou maquiagem e produção de panfleto e/ou material digital para divulgação do espetáculo.

MODERNA

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

Que recursos podemos usar?

Para fazer os efeitos especiais, vocês podem utilizar recursos como os seguintes:

- materiais diversificados, como lâmpadas, abajures, espelhos, fitas, panos, papéis, lanternas etc.;
- máscaras, fantasias, fantoches, bonecos etc;
- produtos para maquiagem;
- aparelhos como telefones celulares com câmera, computadores, projetores de imagem e outros (para o caso dos efeitos especiais digitais);
- aparelhos como ventiladores caseiros (de mesa ou de chão), caixinhas de som ou tocadores de CD (para a execução de músicas e sons);
- computador com acesso à internet, para que vocês possam pesquisar as diferentes técnicas de efeitos especiais, bem como os materiais e as medidas de segurança necessários para executá-las;
- outros, a serem definidos pelos grupos.

ZUZA BLANC

Elaborar e projetar cenários e ambientes para um espetáculo faz parte do campo da cenografia. Na imagem, uma cena da peça *Big Bang Boom*, em 2010, do Núcleo Arte e Ciência no Palco (ACP). Criado em 1998, o ACP trabalha em seus espetáculos temas relacionados às ciências.

Como divulgar?

Façam materiais de divulgação – panfletos, cartazes, um *website*, um vídeo curto – e circulem entre a comunidade escolar (estudantes, pais, professores, funcionários da escola, vizinhos etc.). Vocês podem utilizar produções já realizadas até aqui, como o vídeo em *stop-motion*. Esses materiais devem conter:

- uma apresentação em linhas gerais do trabalho interdisciplinar que gerou o espetáculo;
- a data, o horário e o local da apresentação;
- o valor do ingresso ou a indicação de que a entrada é gratuita;
- imagens e elementos gráficos que traduzam visualmente para o público as decisões estéticas utilizadas na montagem do espetáculo (por exemplo, se há uma cor predominante no figurino, ela pode ser utilizada no panfleto; se há um símbolo ou elemento gráfico marcante no cenário, ele pode ser utilizado no *site* etc.).

Para além do panfleto e dos materiais digitais, vocês podem compor, também, um texto que deverá estar disponível ao público no dia da apresentação, introduzindo as questões debatidas no processo de elaboração do espetáculo.

Não se esqueçam de que todos os textos devem passar por uma revisão que preze por coerência e coesão, além da correção gramatical adequada. Consultem seu professor de Língua Portuguesa sobre a possibilidade de auxiliá-los nessa tarefa.

Recursos

Para dar forma à apresentação do espetáculo, vocês vão precisar de:

- um espaço para realizar o espetáculo, como o auditório da escola, o espaço da quadra de esportes ou uma sala de aula ampla;
- cadeiras ou almofadas para acomodar as pessoas na plateia.

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

Realização do espetáculo e relação com o público

Procurem, com antecedência, organizar o espaço para receber o público. Observem com rigidez os horários planejados e pensem em uma forma de receber o público – em alguns espetáculos de teatro, elementos estéticos (como objetos cenográficos) ou mesmo atores recebem o público do lado de fora do teatro antes do início. Em geral, no teatro, um sinal universal de que o público deve se preparar para o início do espetáculo é uma campainha. Em um primeiro sinal, toca-se a campainha uma vez. Dali a alguns minutos, duas vezes. Por fim, toca-se a campainha três vezes logo antes de as luzes se apagarem – momento no qual todos já devem estar acomodados em seus lugares para desfrutar do espetáculo.

É também possível criar espaços para que, após assistir ao espetáculo, o público possa oferecer algum retorno – *feedback* – sobre como foi sua experiência. Isso pode ser feito de formas mais elaboradas (mas, às vezes, menos eficazes) como formulários *on-line*, mas também de formas bastante simples: três cestos diferentes, por exemplo, marcados com os seguintes dizeres: **EFEITOS ESPECIAIS/VISUAIS – CONTEÚDO – CONJUNTO DA OBRA**. Disponibilizem papel e caneta para que o público escreva em uma palavra o que achou de cada um desses aspectos do espetáculo e deposite em cada cesto seus comentários.

Outra opção é deixar cortados quadrados de papel de diferentes cores: verde (sinalizando "gostei"), amarelo (sinalizando "razoável") e vermelho (sinalizando "não gostei"), por exemplo. Vocês devem pedir para que o público apenas deposite nos cestos correspondentes a cor que julgar adequada segundo sua percepção.

Junto com seus colegas, após o espetáculo, você pode ler os comentários ou avaliar os papéis coloridos entregues em cada cesto, criando um panorama da percepção sobre o trabalho de vocês. Contudo, é importante atentar para o fato de que a percepção do público não é o único fator a ser considerado para avaliar o trabalho.

O palco é onde o espetáculo, enfim, se realiza. Após um extenso processo de produção, o espetáculo só nasce de fato quando os atores entram em cena e ficam diante da plateia. Há diversos tipos de palco, entre eles, o mais tradicional é o palco italiano, como na imagem. Nesse formato, a plateia fica disposta apenas de frente para o espetáculo.

LAPANDR/SHUTTERSTOCK

MODERNA

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

ETAPA 9

Autoavaliação

Não escreva no livro.

A elaboração de um projeto como este toma bastante tempo e exige esforços e investimentos pessoais de todos os envolvidos. Uma autoavaliação permite refletir sobre os aprendizados acumulados coletiva e pessoalmente ao longo do processo. Essas reflexões podem auxiliá-lo, também, nos próximos projetos que vier a executar, além de serem uma forma de sistematizar acertos e erros, também aplicável à vida fora da escola.

Com base em suas reflexões pessoais (e, se desejar, no *feedback* do público), responda:

1. Como foi participar do projeto? Quanto me envolvi no processo?
2. Houve alguma etapa do projeto que me motivou mais do que outra? Qual e por quê?
3. Eu consegui compreender o significado e a importância de cada etapa do projeto?
4. Consegui elaborar reflexões nos momentos de atividades individuais? Que atividade individual foi a minha preferida? Por quê?
5. Atuei de forma colaborativa e participativa nas atividades em grupo? Em que momentos minha participação nas atividades em grupo foi mais significativa? Por quê?
6. Quais foram os principais obstáculos na realização do projeto?
7. Quais as dez coisas que aprendi durante o projeto?

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

MODERNA

PARA CONSULTAR

Livro

- BOURDIEU, Pierre. *Os usos sociais da ciência*: por uma sociologia clínica do campo científico. São Paulo: Editora Unesp, 2004.

  Escrito pelo sociólogo francês Pierre Bourdieu (1930-2002), este livro discute temas relevantes como produção científica, conhecimento e sociologia da ciência. Traz, também, importantes questionamentos sobre a ideia de "verdade" científica.

Sites

- CIÊNCIA & Mulher. Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC). Disponível em: <http://www.cienciaemulher.org.br/>. Acesso em: 1º dez. 2019.

  Este *site* é ligado ao portal da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC), entidade civil fundada em 1948, que tem papel importante na expansão do sistema nacional de ciência e tecnologia e na difusão da produção científica no Brasil. O *site* Ciência & Mulher é dedicado às pesquisadoras brasileiras que trabalham diariamente nos mais diversos campos da ciência; conta com notícias, artigos e biografias das cientistas.

- MULHERES na ciência. Disponível em: <http://mulheresnaciencia.com.br/>. Acesso em: 1º dez. 2019.

  Site colaborativo fundado em 2016 por uma equipe de cientistas mulheres, dedicado a divulgar a história e a atuação das mulheres no campo científico. Há textos, notícias, sugestão de leituras e filmes, além de textos de divulgação de assuntos científicos diversos.

- PROJETO Tinkerê. Disponível em: <https://www.tinkere.org.br/>. Acesso em: 1º dez. 2019.

  O projeto brasileiro Tinkerê oferece em seu *website* guias de atividades para que adultos, crianças e jovens possam experimentar diferentes aspectos da *cultura maker*.

Vídeo

- PINA. Direção: Wim Wenders. Alemanha, 2011. 106 min.

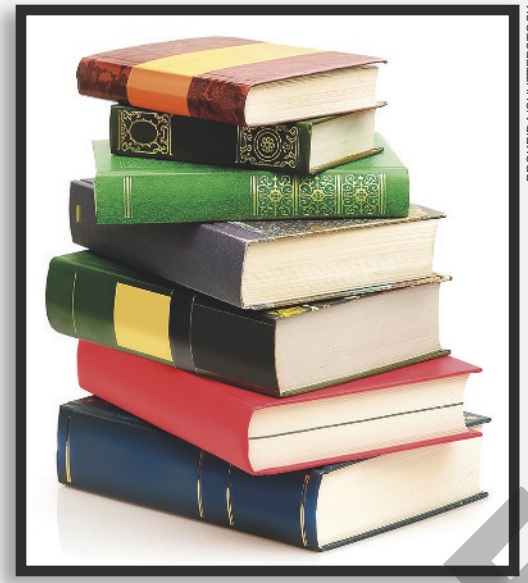
  O documentário narra a vida e a obra da coreógrafa alemã Pina Bausch, acompanhando os seus bailarinos enquanto eles reencenam alguns dos espetáculos mais importantes da coreógrafa.

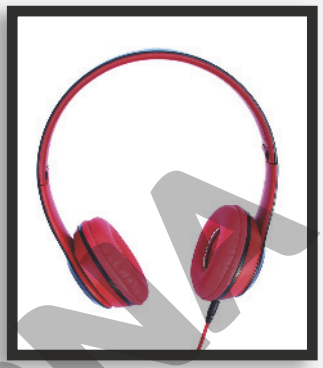
PROJETO 2

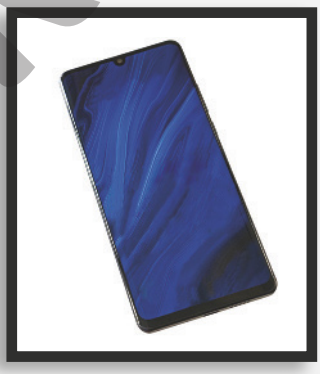
Professor: Todas as orientações e respostas das atividades propostas neste Projeto estão no **Manual do Professor – Orientações específicas**.

Videotutorial
- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.

Museu da Juventude


PROKRIDA/SHUTTERSTOCK


ORCHID24/SHUTTERSTOCK


THANES.OP/SHUTTERSTOCK

AIMY27FEB/SHUTTERSTOCK

Tempo estimado para a realização deste Projeto: 12 semanas.

Tema integrador: Protagonismo juvenil

Objetivo: Organizar uma exposição de objetos que tenham importância para você e para os demais jovens de sua comunidade, elaborando material informativo ao público da escola e da comunidade sobre os processos sociais, econômicos, científicos e tecnológicos envolvidos na produção e distribuição de tais objetos.

Justificativa: Compreender a importância dos processos de produção e circulação de bens e mercadorias na organização social contemporânea, levando em consideração sua relevância para as diferentes culturas juvenis e observando a diversidade entre os jovens.

Questões desafiadoras: Quais objetos são relevantes para diversos grupos de jovens de diferentes comunidades e que processos sociais, políticos, econômicos, históricos, científicos e tecnológicos são necessários para que sejam produzidos e se tornem acessíveis? O que esses objetos dizem sobre nossa sociedade?

Professor-líder sugerido: Geografia

MODERNA

Este mosaico de fotografias mostra alguns exemplos de objetos presentes no cotidiano de muitos jovens em todo o Brasil. Alguns deles são relevantes para você? Quais? O que eles podem nos dizer sobre quem os utiliza? O que eles podem nos dizer sobre as relações sociais ao nosso redor? Que hipóteses você pode elaborar com seus colegas sobre o que torna esses objetos possíveis?

FOOD TRAVEL STOCKFORLIFE/SHUTTERSTOCK

BRIAN SENIC/SHUTTERSTOCK

NATALIIA K/SHUTTERSTOCK

PIXEL-SHOT/SHUTTERSTOCK

ADUTT/SHUTTERSTOCK

Celulares, maquiagens, *jeans*, fones de ouvido, tênis, óculos, livros, cadernos, sapatos, mochilas... São muitos os objetos que nos rodeiam e consumimos cotidianamente. Mas você já parou para pensar de onde eles vêm? Como chegaram até você? Quais processos sociais, econômicos e tecnológicos estão envolvidos na produção e distribuição de cada um deles?

MODERNA

Temas contemporâneos transversais: Economia; Meio Ambiente

O que este projeto mobiliza?

Competências Gerais da Educação Básica

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.

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

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.

CONHECENDO O PROJETO

No início do projeto, você e seus colegas vão observar objetos que podem ser relevantes para jovens de grupos e comunidades dos quais vocês fazem parte. Com base em textos e atividades, vão se aprofundar nos processos que permitem que tais objetos existam e circulem em nossa sociedade, refletindo sobre as relações sociais em seu entorno, inclusive nas diferentes culturas juvenis. Para isso, você e seus colegas vão realizar uma entrevista com um trabalhador que atue diretamente em algum ponto da cadeia de produção ou distribuição de um desses objetos. O conhecimento adquirido ao longo do trabalho deverá ser compartilhado com a comunidade escolar e com um público externo à escola por meio de uma exposição intitulada Museu da Juventude.

CONHECENDO O PRODUTO FINAL

O Museu da Juventude organizado por você e seus colegas deve exibir não apenas exemplares dos objetos trabalhados e escolhidos neste projeto, mas também recursos complementares educativos (vídeo, infográfico, texto, cartaz ou panfleto). A ideia é que os visitantes da exposição possam apreender o conhecimento construído por vocês ao longo deste projeto.

MATERIAL

- Exemplares dos objetos escolhidos (ver orientações na Etapa 1);
- espaço para disposição dos objetos no Museu da Juventude (pode ser uma sala de aula ampla ou um espaço na quadra de esportes, por exemplo);
- cartolina e canetas coloridas ou papel especial (gramatura alta) para impressão;
- impressora (caso não seja possível ter acesso a impressora, vocês podem confeccionar os materiais à mão);
- câmera fotográfica ou aparelho de telefone celular com câmera (opcional);
- gravador de voz ou aparelho de telefone celular com recurso (ou aplicativo) de gravação de voz;
- computador (caso não seja possível usar computador, vocês podem utilizar folhas de papel para fazer uma planilha manualmente).

Professor: As Competências Específicas da área de Linguagens e suas Tecnologias trabalhadas neste Projeto estão relacionadas no **Manual do Professor – Orientações específicas**.

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas: Competências Específicas e Habilidades trabalhadas neste projeto

Competências	Habilidades
1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica.	(EM13CHS104) Analisar objetos e vestígios da cultura material e imaterial de modo a identificar conhecimentos, valores, crenças e práticas que caracterizam a identidade e a diversidade cultural de diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço.

MODERNA

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

Competências	Habilidades
3. Analisar e avaliar criticamente as relações de diferentes grupos, povos e sociedades com a natureza (produção, distribuição e consumo) e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de alternativas que respeitem e promovam a consciência, a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global.	(EM13CHS301) Problematizar hábitos e práticas individuais e coletivos de produção, reaproveitamento e descarte de resíduos em metrópoles, áreas urbanas e rurais, e comunidades com diferentes características socioeconômicas, e elaborar e/ou selecionar propostas de ação que promovam a sustentabilidade socioambiental, o combate à poluição sistêmica e o consumo responsável.
	(EM13CHS303) Debater e avaliar o papel da indústria cultural e das culturas de massa no estímulo ao consumismo, seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à percepção crítica das necessidades criadas pelo consumo e à adoção de hábitos sustentáveis.
4. Analisar as relações de produção, capital e trabalho em diferentes territórios, contextos e culturas, discutindo o papel dessas relações na construção, consolidação e transformação das sociedades.	(EM13CHS404) Identificar e discutir os múltiplos aspectos do trabalho em diferentes circunstâncias e contextos históricos e/ou geográficos e seus efeitos sobre as gerações, em especial, os jovens, levando em consideração, na atualidade, as transformações técnicas, tecnológicas e informacionais.

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

ETAPAS

ETAPA 1 – Mapeando culturas e objetos

Para começar o projeto, é preciso observar ao seu redor e fazer uma reflexão sobre a presença de objetos no cotidiano. Você vai identificar quais objetos são relevantes para você e para outros jovens (que façam parte de diferentes comunidades e grupos) e vai definir um objeto que será o objeto-tema de seu trabalho ao longo do projeto.

ETAPA 2 – Infográfico: a vida secreta dos objetos

Partindo de um trabalho de pesquisa, nesta etapa você vai identificar e mapear processos envolvidos na produção e circulação do objeto-tema escolhido.

ETAPA 3 – O trabalhador por trás do objeto

Em todos os processos identificados na etapa anterior há, sem dúvida, trabalho humano envolvido. Para compreender as relações sociais que produzem e fazem circular esses objetos, você vai identificar o trabalho humano e as diferentes funções presentes nesses processos. Então, você vai escolher um trabalhador que atue em algum ponto da cadeia de produção e distribuição do objeto escolhido.

ETAPA 4 – Realizando uma entrevista de inspiração etnográfica

Considerando as realizações anteriores, esta etapa vai auxiliar você a preparar e realizar uma entrevista de inspiração etnográfica com um dos trabalhadores que atua na cadeia de produção e circulação do objeto escolhido. Você encontrará, nesta etapa, sugestões para conduzir a entrevista.

ETAPA 5 – Codificação (codagem) e análise da entrevista

Depois da realização da entrevista na etapa anterior, você deverá transformar seu conteúdo em dados. Para isso, você vai fazer a transcrição, a codificação (ou codagem) e a análise da entrevista.

ETAPA 6 – Planejando, montando e divulgando o Museu da Juventude

Finalmente, partindo do trabalho já realizado nas etapas anteriores, este será o momento de organizar e planejar o Museu da Juventude. Você e seus colegas devem escolher o espaço e definir a disposição dos objetos, os horários de abertura para visitação, os recursos complementares disponíveis e outros detalhes que farão diferença na experiência do público visitante.

ETAPA 7 – Autoavaliação

Nesta etapa, você vai elaborar uma autoavaliação reflexiva sobre o seu processo de aprendizado e engajamento neste projeto.

MODERNA

ETAPA 1

Mapeando culturas e objetos

Objetos no cotidiano dos jovens

As fotografias a seguir mostram quatro jovens brasileiros. Ao observá-las, procure refletir: a que grupos você supõe que pertencem os jovens retratados? Em que você está se baseando para elaborar essas hipóteses? Qual seria a importância dos objetos para a primeira impressão que você teve ao observar cada fotografia?

FOTOGRAFIAS: LUCAS DUARTE DE SOUZA

Observe as imagens dos jovens acima: o que você pode afirmar sobre cada um deles? É possível deduzir ou criar hipóteses sobre seus gostos, preferências, atividades que fazem, grupos aos quais pertencem? Qual é o papel dos objetos que estão com eles nas imagens para que essa identificação seja possível? Que objetos você tem, usa e mostra em seu cotidiano? Eles desempenham um papel na sua forma de se expressar, se reconhecer como parte de um grupo e ser identificado como tal? Nas imagens, de 2019 (da esquerda para direita, de cima para baixo): jovens em São Bernardo do Campo (SP); em Carapicuíba (SP); em Santo André (SP); e São Bernado do Campo (SP).

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

Primeiras reflexões

Os objetos ganham relevância em nosso cotidiano não apenas por sua utilidade prática, mas também pelo valor afetivo que comunicam e até mesmo pelo quanto construímos nossa identidade ligada a eles.

É por tudo isso que os objetos de relevância em seu cotidiano e de seus colegas serão o ponto de partida – e de chegada – deste projeto. Eles vão compor, ao final do projeto, um Museu da Juventude, que vai trazer ao público da comunidade escolar e de fora da escola reflexões críticas sobre a presença desses objetos na vida social e sua relação com diferentes culturas juvenis. Para começar, partiremos de algumas reflexões e de atividades de sensibilização. Vamos lá?

Consumo e propaganda

Vivemos em uma sociedade em que o consumo é muito estimulado, principalmente por meio de propaganda. Somos induzidos a comprar produtos que, muitas vezes, não são necessários. Contudo, a partir do momento que adquirimos esses produtos, eles podem se tornar necessidades em nosso cotidiano, pois, talvez, não consigamos operar sem eles. Também somos levados sistematicamente a trocar bens já utilizados por outros mais novos e mais modernos, descartando os antigos.

A própria indústria programa a vida útil dos produtos, ou seja, o tempo que eles devem durar para serem substituídos por novos, tecnologicamente mais modernos. Exemplos disso são *smartphones*, *tablets*, computadores e outros eletrônicos. A durabilidade desses produtos é pequena, visto que as indústrias planejam a sua obsolescência.

Esse processo é conhecido como obsolescência programada. Nesse contexto, somos induzidos a comprar bens e mercadorias em uma velocidade cada vez maior.

Você já reparou que alguns aparelhos eletroeletrônicos em geral quebram assim que o período de garantia expira? O termo "obsolescência programada" descreve o mecanismo que provoca esse efeito: muitos fabricantes, para manter um fluxo de consumo de seus produtos, fazem escolhas de materiais e processos de fabricação que garantem que o aparelho não dure muito. Dessa forma, a mesma pessoa que comprou certo objeto em dado momento, certamente comprará um novo objeto dali a um tempo mais ou menos certo (em geral entre dois e cinco anos, dependendo do aparelho).

JOA SOUZA/SHUTTERSTOCK

Frequentemente são lançados novos modelos de *smartphones* que induzem o consumidor a trocar seu aparelho antigo por um novo. Muitas vezes, o consumidor é estimulado a trocá-lo por um mais moderno porque as propagandas têm a tendência de enfatizar que o antigo já está "tecnologicamente ultrapassado". Na fotografia, loja comercializando alguns tipos de *smartphone* em Salvador (BA). Fotografia de 2018.

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

MODERNA

Culturas juvenis, estilos, mercado e consumo

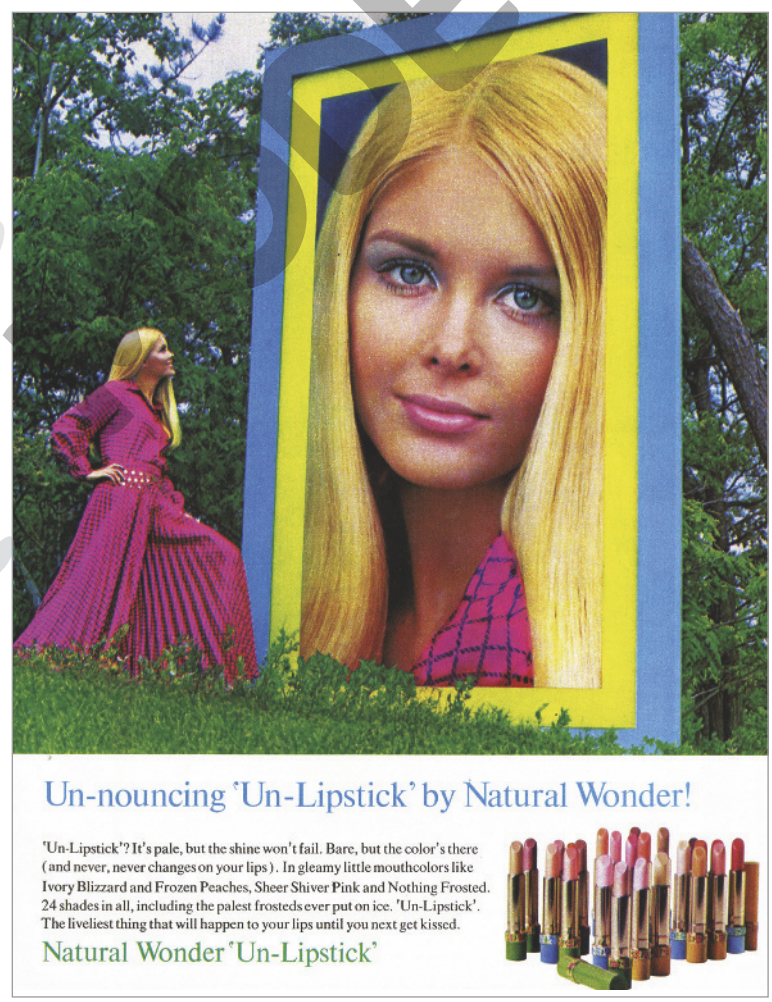
Muitos dos objetos que consumimos e utilizamos no cotidiano revelam nossas crenças, valores e visões de mundo, além de serem uma maneira de afirmarmos nossa própria identidade. Dessa forma, podemos entender os objetos como expressões das escolhas práticas que fazemos e da maneira como agimos no mundo.

Quanto podemos conhecer de nós mesmos e da sociedade em que vivemos por meio da análise dos objetos cotidianos? Sem dúvida, eles revelam escolhas pessoais e subjetivas, assim como conhecimentos e valores produzidos socialmente ao longo do tempo.

Existe, contudo, outro aspecto que devemos considerar em nossas reflexões: as necessidades criadas pela indústria são produzidas para atender às demandas da sociedade ou são inventadas e reinventadas artificialmente para alimentar o próprio mercado de consumo? Temos plena autonomia em relação às escolhas dos produtos que consumimos?

O filósofo alemão da Escola de Frankfurt, Herbert Marcuse (1898-1979), refletiu sobre essa questão em seu livro *A ideologia da sociedade industrial: o homem unidimensional*, publicado na década de 1960. Nessa obra ele ponderou também sobre como os seres humanos vêm se afastando de suas necessidades vitais (em um processo típico da sociedade capitalista) e sobre a criação de novos desejos que atendem aos interesses econômicos e às condições de reprodução da estrutura social.

Esse distanciamento dos seres humanos em relação ao meio ambiente, aos objetos produzidos pelos próprios seres humanos e à totalidade do processo de trabalho e de manutenção da vida foi chamado, de forma geral, por Karl Marx (1818-1883), de alienação. A palavra "alienação", nesse contexto, é recuperada no sentido de tornar algo (no caso, as pessoas) alheio a alguma coisa, distanciado de certa coisa (no caso, os objetos, o trabalho, o meio ambiente).



SUZANNE VINER/THE ADVERTISING ARCHIVES/ALAMY/FOTOARENA

Qual é a função da propaganda, no contexto da produção e do consumo em um mercado altamente rotativo, em que são lançadas novidades a cada momento? As reflexões propostas por Marcuse apresentam uma crítica da relação entre desejo e consumo no mundo contemporâneo. Na imagem, um exemplo de propaganda direcionada a adolescentes nos Estados Unidos, na década de 1960. O texto, em inglês, brinca com o que seria na época uma "novidade", que são os tons de *nude* em batons: "Des-anunciando o des-batom da Natural Wonder!". O nome sugestivo da linha de batons, "Natural Wonder", significa "Maravilha Natural".

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

Como os jovens são atingidos pelo mercado de consumo? Como os jovens desenvolvem suas identidades, sua definição de estilos, seus modos de ser e de viver? Você considera que tem autonomia e capacidade para criar seu próprio estilo de vida e consumo? A propaganda, o *marketing* e as mídias influenciam nas suas escolhas?

Juventude, consumo e indústria cultural

Como construímos nossos gostos? Que objetos desejamos? Que atividades ou experiências gostaríamos de ter? De onde vêm esses sonhos e desejos? Muitas vezes, os gostos são intermediados pelo consumo – temos a sensação de que, se conseguirmos comprar certos objetos ou adquirir certas experiências (como uma viagem a um lugar específico, por exemplo), seremos a pessoa que almejamos. Quem é essa pessoa almejada na escolha de roupas, aparelhos eletrônicos, sapatos, acessórios de moda, estilos musicais, alimentos?

O texto a seguir discute alguns aspectos dessa relação: como a indústria cultural se volta para o consumo dos jovens? Depois de realizar a leitura deste texto, você e seus colegas vão fazer, em grupos, algumas atividades (localizadas nas próximas páginas) para ampliar essas reflexões.

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

MODERNA

O consumo cultural destinado à juventude tem característica peculiar, pois nesse caso a condição juvenil é, em geral, vista de forma positiva. Isso é o contrário das situações nas quais o jovem vive problemas sociais que dificultam seu acesso à escolaridade ou está procurando trabalho, contexto em que é visto com frequência como imaturo, rebelde, delinquente, pouco qualificado e inexperiente. Na esfera do consumo, há uma imagem construída da condição juvenil como etapa áurea da vida, idade na qual se pode desfrutar do tempo livre, do lazer, do vigor, dos esportes, da sexualidade e da criatividade artística.

Mesmo quando os bens culturais assumem traços que a sociedade considera negativos nos jovens (roupas desajeitadas, gírias, agressividade), tais elementos podem ser interpretados como expressões da "liberdade" e rebeldia criadora próprias "da idade". Nesse caso, são vistos não como expressões construídas pelos próprios jovens, mas como caricaturizações elaboradas segundo o mundo adulto. Algumas de suas características são acentuadas, idealizadas e transformadas em essência da juventude e da própria vida.

O discurso publicitário também associa a juventude ao próprio ato de consumir. Ainda que o consumo cultural construa uma imagem positivada da juventude, a diversidade de condições sociais e econômicas nem sempre permite que os próprios jovens possam vivenciar as idealizações de que são objeto. A força da indústria cultural contribui de forma decisiva para uma série de exclusões e diferenciações entre as múltiplas condições juvenis. Por exemplo, os jovens pobres têm possibilidades sensivelmente reduzidas – às vezes, inexistentes – de consumir em espaços como restaurantes, concertos, *shows* e *shoppings* ou de ter acesso a viagens turísticas e bens culturais. [...]

[...]

Na discussão do papel do consumo cultural para os jovens, há que se buscar um equilíbrio. Embora ocorram a apropriação e a domesticação dos estilos jovens por parte da indústria cultural – inclusive da imagem do jovem revolucionário –, transformando-os em caricaturas e produtos reproduzidos em série (o estilo torna-se moda), as expressões dos grupos ou subculturas juvenis seriam, sobretudo, reinterpretações que esses segmentos fazem dos problemas, das potencialidades e dos rumos possíveis da sociedade que os cerca.

CATANI, Afrânio Mendes; GILIOLI, Renato de Souza Porto. *Culturas juvenis*: múltiplos olhares. São Paulo: Unesp, 2008. p. 19-20. (Paradidáticos. Série Cultura).

Consumo e imaginação de classe

Entre o final de 2013 e o início de 2014, encontros de jovens em *shopping centers* de grandes cidades viraram notícia. Foram os chamados "rolezinhos". Viraram notícia não apenas pela imensa concentração de participantes (houve encontros com até 6 mil pessoas), mas pelo fato de os frequentadores não serem esperados pelas administrações dos *shoppings* e de suas lojas. Agora, você e seus colegas, reunidos em grupos, vão ler alguns textos e observar imagens para conhecer aspectos dos "rolezinhos". Com isso, vocês poderão refletir um pouco mais sobre a relação entre gosto, desejo de consumo, consumo e posição social no caso dos "rolezinhos".

ROBSON VENTURA/FOLHAPRESS

O consumo também pode ser considerado uma questão de cidadania, no sentido da democratização do acesso a certos bens materiais e espaços de consumo. Os "rolezinhos", agendados pela internet, atraíram enormes grupos de jovens da periferia paulistana, em sua maioria negros, para *shoppings* em zonas centrais da cidade. Uma espécie de grito pelo direito ao lazer a ao consumo desses jovens de periferia, os rolezinhos foram rapidamente proibidos pelas empresas de segurança privadas atuantes nesses locais. Na imagem, rolezinho em um *shopping* de São Paulo (SP), em janeiro de 2014.

Texto 1

Os sentidos de bens originais e falsos são diferentemente atribuídos conforme a posição de classe. Por mais que admitamos que a pirataria seja consumida em número maior entre os grupos populares do que entre as camadas médias (embora não haja estatística confiável que prove isso), não significa que exista apreço a esses objetos, mas também não significa descaso. Nossos exemplos mostraram os momentos em que o consumo de produtos piratas constituía uma estratégia interessante para determinadas situações. Nossa ênfase, contudo, foi dada à importância das mercadorias "caras". Enquanto para as classes médias ter um bem original pode ser algo simplesmente dado, que assegure a "garantia" e a "qualidade", para os grupos populares não se trata apenas disso. "Coisas boas de verdade" são obtidas por meio de esforços e proporcionam a possibilidade de manipular a imaginação de classe. Em meio a uma sociedade que discrimina pela renda e pela cor, o sentido de "coisa boa" certamente é mais importante para uns do que para outros.

SCALCO, Lucia; PINHEIRO-MACHADO, Rosana. Os sentidos do real e do falso: o consumo popular em perspectiva etnográfica. *Revista de Antropologia*, São Paulo, v. 53, n. 1, p. 321-359, 2010. p. 353.

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

Texto 2

Havia um prazer e empoderamento nesse ato de descer até o *shopping*. Eles não queriam assustar, porque nem imaginavam que a discriminação fosse tão grande que eles pudessem assustar. Muito pelo contrário: eles faziam um ritual de se vestir, de usar as melhores marcas e estar digno a transitar pelo *shopping*. Uma vez um menino disse que usava as melhores roupas e marcas para ir ao *shopping* para ser visto como gente. Ou seja, a roupa tentava resolver uma profunda tensão da visibilidade de sua existência. Mas, noutro canto, os donos da loja se assustavam e cuidavam para ver se eles não roubavam nada. Um funcionário disse à Lucia a mais honesta frase de todas (uma honestidade que corta a alma): "não adianta eles se vestirem com marca e virem pagar com dinheiro. Pobre só usa dinheiro vivo. Eles chegam aqui e a gente na hora vê que é pobre". Eles, no entanto, acreditavam que eram os mais adorados e empoderados clientes das lojas.

Um funcionário da [loja de roupas esportivas] uma vez declarou para a pesquisa: "nós nos envergonhamos desse fenômeno de apropriação da nossa marca por esses marginais". Mas eles nos diziam: "as marcas deveriam nos pagar para fazer propaganda, porque nós as amamos. [...]"

Esse tema [presente no caso dos rolezinhos] me aproxima ao que a antropologia tem de melhor: ouvir as pessoas. Não há uma grande diferença do "rolezinho" organizado e ritualizado das idas aos *shoppings* mais ordinárias (ainda que a ida ao *shopping* pelas classes populares nunca tenha sido um ato ordinário), mas vejo uma continuidade que culmina num fenômeno político que nos revela o óbvio: a segregação de classes brasileiras que grita e sangra. O ato de ir ao *shopping* é um ato político: porque esses jovens estão se apropriando de coisas e espaços que a sociedade lhes nega dia a dia. [...] Há contestação política nesse evento, mas também há camadas muito mais profundas por trás disso.

PINHEIRO-MACHADO, Rosana. Etnografia do rolezinho. *Carta Capital*, 15 jan. 2014. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/sociedade/etnografia-do-201crolezinho201d-8104/>. Acesso em: 13 nov. 2019.

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

© ANGELI/FOTOARENA

Os "rolezinhos" foram abordados e discutidos amplamente, em diversos jornais, revistas e artigos. Angeli (1956-), renomado chargista brasileiro, tratou do assunto na sua charge intitulada "Rolezinhos", publicada no jornal *Folha de S.Paulo*, em 17 de dez. 2013.

MODERNA

Texto 3

Os rolezinhos (encontros de jovens da periferia em locais frequentados pela classe média alta) causaram barulho não somente nos *shoppings*, mas no mercado das marcas de luxo. Algumas delas consultaram o Instituto Data Popular, especializado em dados de mercado desse segmento, para pedir orientações de como desvencilhar sua imagem dos frequentadores das reuniões.

"Boa parte das marcas tem vergonha de seus clientes mais pobres. São marcas que historicamente foram posicionadas para a elite e o consumidor que compra exclusividade pode não estar muito feliz com essa democratização do consumo", disse Renato Meirelles, diretor do Data Popular. [...] "Algumas empresas me procuraram dizendo 'minha marca está virando letra de música, febre na periferia e não quero estar associado a esse pessoal'", disse.

Segundo Meirelles, antes de qualquer mudança, ele orienta a empresa a entender o motivo de esse público procurar por sua marca. Além das empresas preocupadas com a associação, outras que viram o aumento da renda da classe C como uma grande oportunidade de negócio também consultaram o Data Popular para saber como atingir esse público. "Depois da consultoria, duas marcas ainda insistiram em se descolar da classe C, enquanto outras quatro quiseram entrar", afirma Meirelles.

NEUMAN, Camila. Marcas de grife têm vergonha de seus clientes mais pobres, diz Data Popular. *UOL*, São Paulo, 3 fev. 2014. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2014/02/03/marcas-de-grife-tem-vergonha-de-clientes-mais-pobres-diz-data-popular.htm>. Acesso em: 9 dez. 2019.

ATIVIDADES CONSUMO, DIGNIDADE, CLASSE SOCIAL

Não escreva no livro.

Agora, organizados em grupos, respondam às seguintes questões. Elas servirão, mais uma vez, como importantes reflexões a serem feitas por vocês neste projeto.

1. Quais são os principais atores ou agentes sociais envolvidos no episódio dos "rolezinhos" ocorridos em *shopping centers* de diversas cidades brasileiras entre 2013 e 2014? Ou seja, quem eram os indivíduos, setores ou grupos cujos interesses estavam em jogo e entraram possivelmente em conflito? Que interesses eram esses?
2. Que conflitos foram gerados na ocasião? Houve solução ou apaziguamento desses conflitos de alguma maneira? Como? Se necessário, consultem notícias da época para responder à questão.
3. Quais dos interesses observados na primeira pergunta foram atendidos com a resolução ou o apaziguamento do caso? Por que vocês acham que esses interesses foram atendidos?
4. Na charge, na imagem e nos textos, que relação se estabelece entre consumo, dignidade e classe social? Vocês enxergam processos semelhantes em seu cotidiano? Quais são eles e como se manifestam?
5. Com base na análise dos textos, das imagens e das perguntas já respondidas, procurem explicar o que as antropólogas Lucia Scalco e Rosana Pinheiro-Machado querem dizer com a expressão "manipular a imaginação de classe", no Texto 1. Para responder, retornem ao texto para ler a frase em seu contexto original. Outra dica para compreender essa expressão é reler também o Texto 2.
6. Agora, procurem responder: até que ponto é possível (ou impossível) uma verdadeira "democratização do consumo", em que todos possam consumir produtos disponíveis no mercado, bastando, para isso, ter dinheiro para comprá-los?

MODERNA

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

Consumo e descarte de resíduos: um problema mundial

Em uma sociedade estruturada pela necessidade de crescimento econômico constante, em que o consumo tem um papel decisivo, um dos grandes problemas é o descarte de resíduos (lixo sólido). Esses resíduos, quando não são corretamente coletados, vão parar em lixões ao ar livre (trazendo problemas ambientais e contaminação dos solos e da água) e podem ser levados por córregos e rios que deságuam no mar, causando grande poluição. Há ainda, de maneira geral, pouca reciclagem de resíduos sólidos.

O lixo sólido, quando não coletado adequadamente, pode levar ao assoreamento dos rios; nos mares, pode levar à poluição da costa e da área dos oceanos.

Atualmente, no oceano Pacífico norte, entre a costa dos estados da Califórnia e do Havaí, há uma enorme ilha de lixo, formada principalmente por plásticos. Essa "ilha" conta com 1,6 milhão de km^2, duas vezes o tamanho da França, e é conhecida como Grande Mancha de Lixo do Pacífico. Esse lixo todo vem do continente, trazido basicamente por rios e também pelo descarte incorreto de lixo realizado por cidades litorâneas. Os efeitos da contaminação da água são intensos. O lixo sólido muitas vezes é confundido com alimento e ingerido pelos animais aquáticos; alguns peixes, por exemplo, têm cada vez mais microplásticos detectados em seu organismo.

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

JEFF MILISEN/ALAMY/FOTOARENA

Acúmulo de detritos no mar em área próxima à cidade de Kona, no Havaí, Estados Unidos. A imagem foi feita justamente na região em que se localiza a Grande Mancha de Lixo do Pacífico. Fotografia de 2018.

MODERNA

Recursos naturais

O desenvolvimento econômico, no capitalismo, levou a uma intensa intervenção do ser humano na natureza, em busca de recursos para transformar bens em mercadorias e manter altas taxas de lucro e crescimento. O aumento do consumo, como parte desse ciclo, tem feito com que a ação antrópica no ambiente seja cada vez maior e mais impactante.

Essa realidade tem consequências nefastas para o meio ambiente, colocando em xeque a noção de progresso que temos hoje. É cada dia mais frequente a necessidade de discutirmos a intervenção humana na natureza visando garantir aos seres humanos extrair o seu sustento e o de gerações futuras, sem esgotar os recursos existentes, alcançando práticas sustentáveis que efetivamente consigam preservar os recursos naturais.

Manifestantes participam da Greve Mundial pelo Clima, realizada na Avenida Paulista, em São Paulo (SP), em 2019. O ato mobilizou mais de 150 países e, aproximadamente, 40 cidades brasileiras. Os ativistas pediam ações concretas de governantes no combate às mudanças climáticas, como o aquecimento global.

SUAMY BEYDOUN/AGIF/AP PHOTO/GLOW IMAGES

ROBERT HARDING/ALAMY/FOTOARENA

Mina de cobre e enxofre, no rio Tinto, em Huelva, Espanha. Após a exploração do minério, em alguns casos, as empresas responsáveis abandonam os pontos de extração sem se preocuparem com as possíveis consequências que a mina, sem o devido tratamento, pode trazer ao ambiente. Fotografia de 2016.

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

ATIVIDADES DEBATENDO O PROBLEMA DO PLÁSTICO

Não escreva no livro.

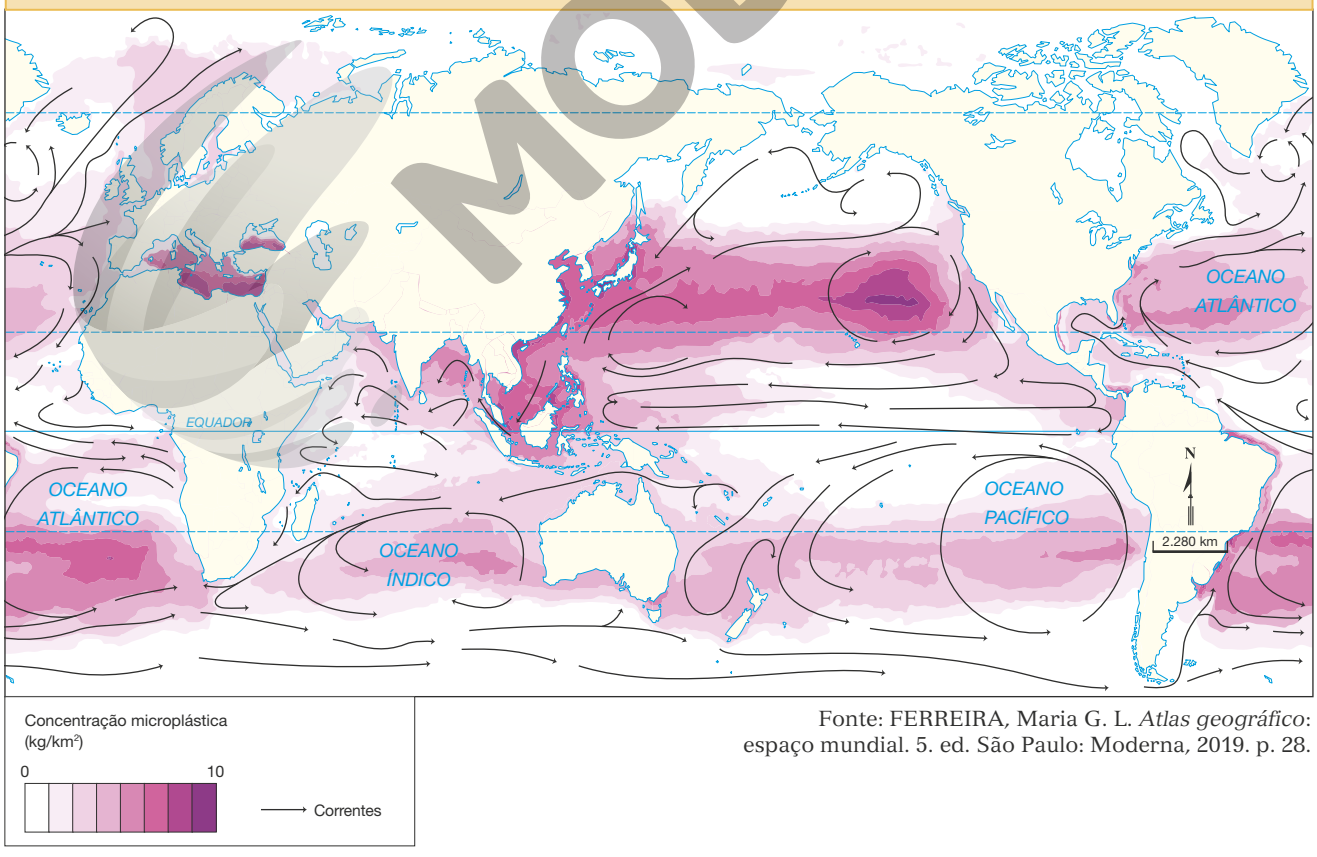
Garrafas de água e de refrigerantes feitas de PET (polietileno tereftalato) precisam de até 400 anos para se decompor; um copo de plástico, por sua vez, permanece pelo menos 200 anos no ambiente. Hoje, além das garrafas PET, canudos, copos, pratos e talheres descartáveis estão entre as principais fontes de poluição por plásticos. Cidades e países ao redor do mundo estão proibindo ou dificultando o uso desses utensílios como forma de diminuir a poluição provocada pelo plástico. No entanto, sabe-se que esse tipo de política pública não elimina o problema do uso e da produção industrial do plástico, que tem um impacto maior do que o uso individual e doméstico no meio ambiente e, ao mesmo tempo, não resolve os problemas das políticas públicas de tratamento de lixo.

1. Organizem-se em duplas e, com o auxílio do professor, realizem um debate sobre o assunto. Algumas duplas devem listar argumentos a favor da proibição de utensílios e garrafas plásticas (uso individual e doméstico), dando exemplos de lugares onde essa e outras políticas públicas semelhantes deram certo. Outras duplas devem listar argumentos contrários a esse tipo de política pública, dando exemplos concretos também de políticas públicas semelhantes e evidenciando seus limites.

2. Após o encerramento do debate, discutam coletivamente em sala de aula: ações como essas podem ser implantadas em nível local? Que outras propostas podem ser realizadas para diminuir o uso intensivo dos plásticos e do descarte e tratamento indevido desses materiais?

É importante perceber, ao observar este mapa, que ele apresenta informações sobre a concentração de plástico (chamada, aqui, de concentração microplástica) nos oceanos. Entre os locais com maior concentração microplástica, estão o mar Mediterrâneo e áreas do oceano Pacífico.

PLÁSTICOS NOS OCEANOS



ANDERSON A. PIMENTEL

Fonte: FERREIRA, Maria G. L. *Atlas geográfico*: espaço mundial. 5. ed. São Paulo: Moderna, 2019. p. 28.

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

MODERNA

Escolhendo um objeto para ser analisado neste projeto

Nesta etapa do projeto, você e seus colegas estão fazendo diversas reflexões sobre consumo, juventude, identidades e valores.

Essas importantes reflexões consideram, inclusive, questões amplas como o problema envolvendo o descarte de resíduos sólidos e a poluição do ambiente. Vocês já sabem, por exemplo, que um dos grandes problemas em uma sociedade altamente industrializada é o descarte de resíduos (o chamado lixo sólido).

Agora, munidos dessas reflexões, chegou a hora de realizar uma primeira atividade prática que vai impulsionar a organização do Museu da Juventude neste projeto. Você vai realizar uma caçada fotográfica a objetos. Explicações sobre essa caçada e os passos necessários para executá-la estão expostos a seguir. Vamos lá?

ATIVIDADES CAÇADA FOTOGRÁFICA

Não escreva no livro.

Para fazer a "caçada fotográfica", utilize uma câmera fotográfica ou um aparelho de telefone celular com câmera. Caso não tenha acesso a esses equipamentos, você pode fazer uma pesquisa de imagens na internet ou em jornais e revistas impressos que possam ser recortados. O objetivo é coletar o maior número possível de exemplares de objetos que você considere relevantes – seja por sua utilidade prática, seja por sua importância para comunicar ao mundo quem você é (ou seja, sua identidade) – e que estejam presentes em seu cotidiano. As atividades a seguir servem para orientar este trabalho:

1. Ao longo de um ou dois dias, fotografe (ou selecione imagens prontas na internet, em jornais ou revistas) pelo menos 20 objetos que você considera relevantes e que estejam presentes em seu cotidiano. Pergunte-se o que torna cada um desses objetos relevantes para você. Com base em sua resposta, divida-os em três grupos:
   - Objetos relevantes pela utilidade e praticidade.
   - Objetos importantes para minha identidade.
   - Objetos com alto valor afetivo ou emocional.
2. De volta à escola, compare seus resultados com os de seus colegas. Juntos, procurem refletir sobre as seguintes questões:
   a) Houve objetos considerados relevantes por todos ou pela maior parte da turma? Quais? Os motivos para terem sido considerados relevantes foram os mesmos?
   b) Houve tendências entre grupos de estudantes (por exemplo, motivos comuns para a escolha de certos objetos, por grupo de amizade, gênero ou outros critérios)? Quais?
   c) Foi selecionado algum objeto muito diferente dos demais? Identifique o motivo para a escolha do(s) objeto(s).
3. Com a turma, façam, também, uma reflexão levando em consideração as questões desafiadoras deste projeto: quais objetos são relevantes para diversos grupos de jovens de diferentes comunidades e que processos sociais, políticos, econômicos, históricos, científicos e tecnológicos são necessários para que sejam produzidos e se tornem acessíveis? O que esses objetos dizem sobre nossa sociedade?
4. Agora, organizados em grupos e utilizando as imagens fotografadas, impressas ou recortadas, procurem construir uma montagem fotográfica ou colagem. Esses trabalhos constituem um primeiro panorama visual que aborda os objetos relevantes para cada grupo e podem ser utilizados como cartazes a serem inseridos no Museu da Juventude, no final do projeto.

MODERNA

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

Investigando o objeto escolhido

Por meio da "caçada fotográfica", você e seus colegas já puderam identificar objetos relevantes no cotidiano de vocês.

Agora, a atividade proposta a seguir funciona como uma espécie de pré-roteiro de trabalho, que deverá guiar a investigação em torno de um objeto escolhido (ou objeto-tema). Lembre-se: seguindo as orientações do professor e considerando o tamanho da turma, é possível realizar a atividade individualmente ou em pequenos grupos.

ATIVIDADES JUVENTUDES E OBJETOS

Não escreva no livro.

1. Com base na discussão e nas reflexões realizadas na atividade anterior, escolha um único objeto que será o objeto-tema de seu projeto. Pode ser um objeto que apareceu na listagem da atividade anterior ou não – o importante é que as reflexões propostas guiem a escolha desse objeto. Procure escolher um objeto que seja acessível a você, pois ele deverá ser exposto no Museu da Juventude (produto final deste projeto).
2. Após, a escolha do objeto, responda às questões propostas a seguir. Essas reflexões guiarão o início de seu trabalho.
   a) Qual é o objeto que você escolheu para analisar em seu trabalho?
   b) Por que você escolheu esse objeto? O que vê de interessante nele?
   c) Qual é o valor que esse objeto tem para você? Por que acha que ele tem esse valor? O valor se reflete no preço?
   d) Quais outras informações você consegue obter sobre esse objeto a partir de uma observação atenta? Por exemplo, há uma etiqueta informando onde ele foi produzido ou indicando os componentes e materiais utilizados na fabricação?
3. Agora, analise as propagandas publicitárias do objeto escolhido por você. Elas se voltam para um público específico? Você se encaixa no tipo de público-alvo para o qual a publicidade procura difundir o produto? Qual discurso e visões de mundo estão sendo comunicados por essas peças publicitárias? Se necessário, converse com seu professor de Filosofia sobre essas questões.
4. Com todas as respostas em mente, produza um mapa mental sobre o objeto-tema. Para elaborar o seu mapa mental, comece escrevendo o nome do objeto no centro de uma folha de papel. Puxando linhas ou flechas, conecte palavras que vêm à sua mente em relação ao objeto. Procure usar palavras, sendo sucinto, e não frases ou textos longos. As palavras podem ser informações sobre o objeto (por exemplo, o nome do país onde foi produzido, um adjetivo indicando sua opinião sobre o preço etc.). Utilize cores, traços e formas para diferenciar as palavras e estabelecer relações entre elas, além dos traços e das flechas característicos dos mapas mentais.

Um mapa mental é uma árvore de palavras conectadas a partir de uma palavra central.

5. Com o mapa mental pronto, você terá um primeiro registro das principais ideias e percepções sobre o objeto-tema. Ao final do projeto, esse mapa mental deverá ser recuperado como parte da atividade de autoavaliação.

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

MODERNA

ETAPA 2

Infográfico: a vida secreta dos objetos

Infográfico como forma de apresentar textos, dados e imagens

Para apresentar ao público do Museu da Juventude as informações relativas ao objeto-tema, você deve criar um infográfico. Para isso, será necessário realizar primeiro uma leitura preliminar de infográficos, familiarizando-se com essa linguagem. Em seguida, você e seus colegas deverão realizar uma pesquisa enquanto sistematizam um primeiro rascunho que pode se tornar o infográfico. Por fim, você e seus colegas vão, de fato, produzir um infográfico. As atividades desta etapa vão auxiliar vocês nesse processo.

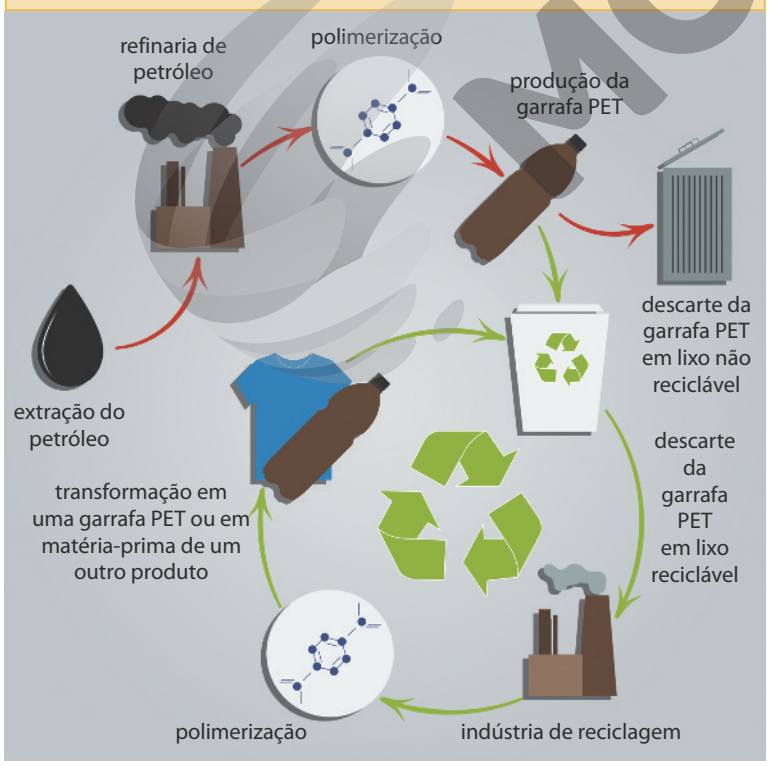
O que é um infográfico?

Os infográficos são formados por textos informativos e por elementos como imagens, dados, gráficos, ilustrações, esquemas etc. Eles constituem uma ótima forma de expor, explicar e compartilhar conteúdos de forma acessível, atraente e direta.

Hoje os infográficos são usados com bastante frequência tanto na mídia impressa (em jornais e revistas, por exemplo) como na digital (em portais de notícias, *sites* e outros formatos). Os infográficos são um exemplo importante de texto multimodal.

Um texto pode ser construído por variados tipos de linguagem, e não apenas pela linguagem verbal. A conexão entre múltiplas linguagens, como a verbal (escrita e oral) e a não verbal (visual), faz com que muitos textos, hoje, sejam considerados multimodais.

CICLO DE PRODUÇÃO E RECICLAGEM DE UMA GARRAFA PET



V.RONNICA/SHUTTERSTOCK

O uso de cores em jornais e revistas, em especial a partir das décadas de 1970 e 1980, deram importante impulso à produção de infográficos na mídia. Um dos primeiros jornais a utilizar infográficos foi o *USA Today*, que circula diariamente nos Estados Unidos. Isso ocorreu em 1982. Os primeiros infográficos naquele contexto eram elaborados para organizar e acomodar as informações referentes à previsão do tempo.

Após recolhida, a garrafa PET pode se tornar uma nova garrafa PET, um outro produto ou, ainda, matéria-prima para a fabricação de um outro tipo de produto, como uma camisa.

MODERNA

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

ATIVIDADES LEITURA DE INFOGRÁFICO

Não escreva no livro.

As questões a seguir servem para que você e seus colegas possam se familiarizar com a linguagem do infográfico. Reúnam-se em grupos ou em duplas para fazer as atividades propostas.

PROCESSO DE PRODUÇÃO DO TIJOLO

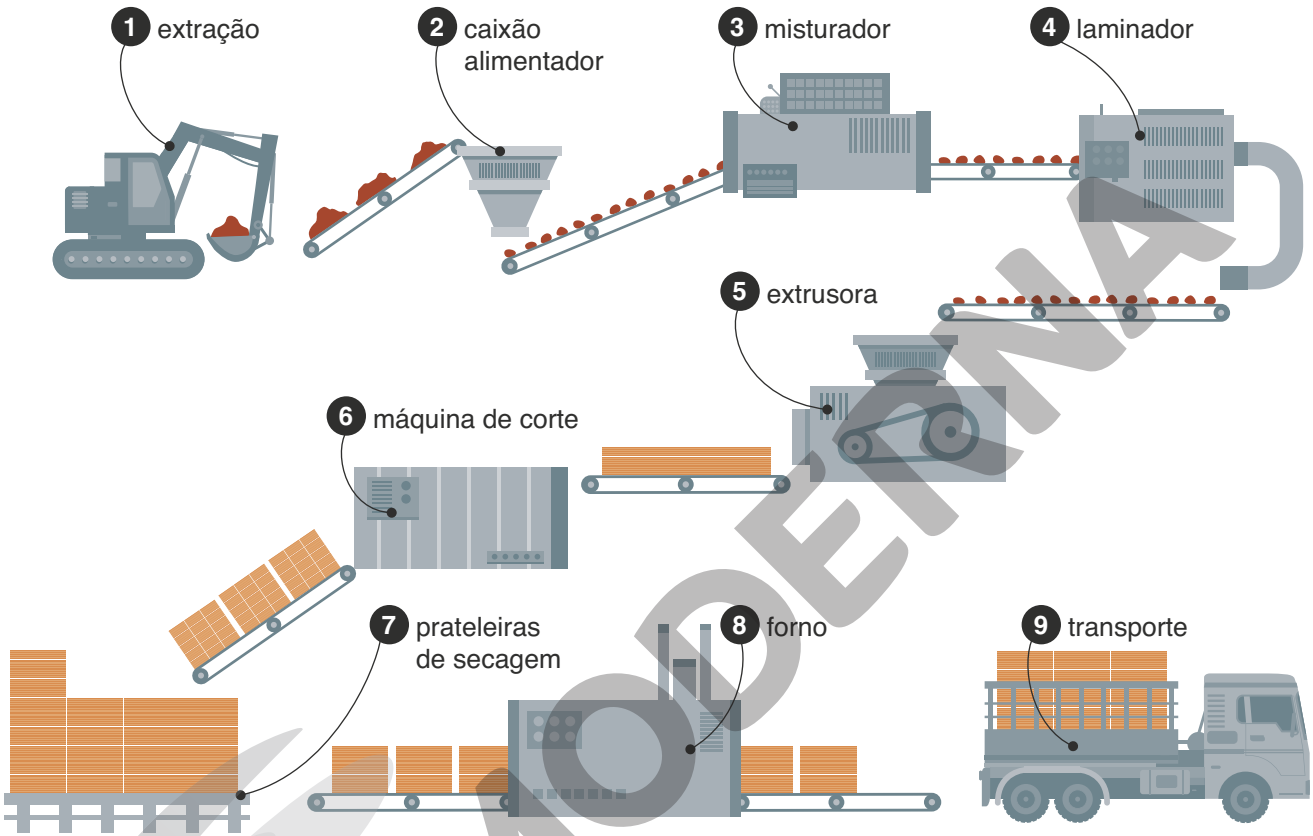


ILUSTRAÇÃO: ALEX ARGOZINO

Da mesma maneira que o infográfico anterior, este traz o processo de produção de um produto, no caso, o tijolo. As etapas, no entanto, não culminam em um processo de reciclagem, mas de distribuição do produto final à sociedade.

1. Pesquisem na internet, em *sites* confiáveis, infográficos que abordem a produção ou a distribuição de objetos comuns em seu cotidiano.
2. Considerando o infográfico pesquisado por vocês e o infográfico acima (que serve como exemplo), procurem observar:
   - Como é feito o uso de símbolos e de elementos gráficos e visuais? Que recursos foram utilizados por diferentes *designers* para informar os processos representados?
   - Qual é o tamanho dos textos disponíveis e como estão dispostos graficamente?
   - Que elementos relativos ao processo de produção e circulação do objeto estão presentes no infográfico? Quais recebem destaque?
3. Atentem-se agora para as informações transmitidas. O que vocês aprendem sobre o objeto em questão ao ler o infográfico? Qual é o nível de profundidade das informações?
4. Que recursos podem complementar o infográfico para o público que deseja saber mais sobre o processo que ele descreve?

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

MODERNA

Pensando sobre o infográfico em seu projeto

Com base na atividade anterior, você talvez já tenha algumas ideias sobre como gostaria que seu infográfico comunicasse certas informações. Contudo, é importante elaborar um primeiro rascunho baseado numa pesquisa que amplie, de fato, seus conhecimentos sobre o objeto-tema.

Os passos a seguir estruturam tanto a elaboração de um croqui para o infográfico quanto um quadro geral da pesquisa que deverá embasar todo o restante do seu trabalho e de seus colegas para o Museu da Juventude.

ATIVIDADES PESQUISA E CROQUI

Não escreva no livro.

1. Faça um desenho ou esquema que represente as diferentes etapas e processos que ocorreram para que o objeto-tema chegasse até você, desde a extração da matéria-prima até a compra do produto já finalizado e entregue (nas lojas, por exemplo). Para produzir esse desenho ou esquema, é necessário realizar uma pesquisa utilizando bibliografia impressa e fontes confiáveis na internet sobre o processo de produção e circulação do objeto-tema. Caso outros colegas de sua turma tenham escolhido objetos semelhantes, vocês podem fazer esse trabalho coletivamente, em grupos ou duplas.
2. Utilize linhas e setas em seu desenho ou esquema para ilustrar e conectar as diferentes etapas. Para fazer isso, você pode retomar o mapa mental já elaborado na Etapa 1 deste projeto. As informações registradas naquele mapa mental certamente servem para complementar suas reflexões neste momento.
3. Acrescente um cifrão ($) nas etapas de seu esquema em que, segundo a pesquisa, houve pagamentos, recebimento de dinheiro e geração de lucro, ou seja, em que o dinheiro esteve envolvido de alguma forma. Coloque observações marginais sucintas sobre essas transações (por exemplo: pagamento de salário a funcionários, pagamento de fornecedores etc.). Caso não encontre informações específicas sobre isso em sua pesquisa, você pode deduzir de maneira simples alguns processos (por exemplo: para uma fábrica funcionar, é necessário haver funcionários que recebem salário etc.).
4. Destaque, com canetas coloridas ou com algum outro recurso visual (desenhos, símbolos, recortes etc.), os personagens humanos envolvidos em cada etapa do processo (dono da fábrica, trabalhador da fábrica, trabalhador extrativista, motorista do caminhão que transportou, vendedor da loja etc.). Você deve, então, identificar a presença das pessoas, suas ações e funções nesse processo.
5. Destaque com a letra T os pontos em que os personagens humanos envolvidos estão trabalhando nos processos ligados ao objeto. Próximo à letra T, anote com alguma marca gráfica (símbolo, letra, ícone, cor etc.) os pontos em que o trabalho é realizado também ou principalmente por jovens, caso haja. Procure informações em fontes oficiais sobre a idade de certas categorias profissionais para ter uma base para essa marcação.
6. Observando o croqui, retorne às questões da atividade anterior (“Leitura de infográfico”) para planejar seu infográfico na próxima atividade.

MODERNA

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

Planejar e executar o infográfico

Após a atividade de pesquisa e croqui, é hora de planejar e executar seu infográfico. As questões, sugestões, tarefas e dicas a seguir servem para guiar seu trabalho. Lembre-se: seu infográfico deverá permanecer na exposição do Museu da Juventude, bem próximo do objeto-tema. O infográfico serve para mostrar ao público toda a pesquisa e todas as reflexões que você e seus colegas vêm fazendo ao longo deste projeto.

ATIVIDADES PRODUZIR UM INFOGRÁFICO

Não escreva no livro.

1. Defina quais serão as mídias em que você vai produzir o infográfico. Por exemplo, você pode utilizar imagens recortadas de jornais e revistas e construir uma colagem em uma cartolina, acompanhada de texto. Você pode, também, utilizar um *software* para fazer o infográfico com ícones e imagens digitais. Não se esqueça de utilizar imagens com direito autoral público ou licenciadas para fins educacionais (consulte seu professor sobre esses recursos) e de sempre creditar as fontes das imagens e das informações.
2. Com base no material que você já produziu, selecione as informações e os elementos gráficos que serão utilizados em seu trabalho. Não esqueça que seu infográfico deve comunicar ao público a trajetória de produção e circulação do objeto escolhido.
3. Seu infográfico deve ser exposto ao público junto com o objeto-tema no Museu da Juventude. Ele será uma espécie de primeira apresentação do objeto ao público. Por isso, certifique-se de que as imagens, os textos e os recursos são legíveis a uma distância de cerca de 1 a 1,5 metro da pessoa que observará o infográfico. Caso tenha realizado seu infográfico digitalmente, discuta com seu professor as possibilidades de exibição ao público (você pode, por exemplo, imprimir o infográfico em um pôster ou projetá-lo digitalmente).

Sugestões para elaborar um infográfico

Para fazer um infográfico e organizar as informações e os elementos de maneira atraente, você pode ter em mente algumas sugestões:

- invista em cores e fontes (tipologias) variadas;
- utilize imagens com boa resolução ou ilustrações que abordem o tema de forma eficaz e objetiva;
- se desejar, insira gráficos com dados estatísticos oficiais para complementar as informações (assim como a fonte de onde foram retirados os dados);
- outra maneira de lidar com informações e dados estatísticos em infográficos é colocar uma imagem grande, em seu centro, e montar textos pequenos em volta dela, "puxando" caixas de texto de cada detalhe escolhido previamente na imagem;
- a confecção de linha do tempo é algo bem interessante e esse recurso também pode ser inserido em infográficos (você pode organizar, por exemplo, uma pequena linha do tempo que fale sobre a história da produção do objeto-tema, ou sobre a história do uso desse objeto etc.).

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

MODERNA

ETAPA 3

O trabalhador por trás do objeto

O trabalho humano

Embora no cotidiano nem sempre estejamos atentos a esse fato, todos os objetos envolvem trabalho humano em sua cadeia de produção e circulação. Mesmo quando boa parte do trabalho é executada por máquinas, essas máquinas necessariamente foram desenhadas e programadas por seres humanos em algum ponto; a energia elétrica com a qual operam envolve trabalho humano para estar disponível; enfim, há uma enorme presença humana em todo objeto. Com seu objeto-tema isso não é diferente.

Na etapa anterior, você e seus colegas puderam observar ao menos parte do trabalho humano envolvido na produção e circulação do objeto-tema escolhido por cada um. Nesta etapa, vocês vão observar com mais atenção as relações sociais e a presença humana envolvidas no processo de produção do objeto e que o tornam acessível, escolhendo um trabalhador jovem, que participe da cadeia ilustrada em seu infográfico, para entrevistar na próxima etapa. As atividades a seguir guiarão essa escolha.

G. EVANGELISTA/OPÇÃO BRASIL IMAGENS

Diferentemente da produção em larga escala, há produtos feitos por apenas uma pessoa ou um pequeno grupo de pessoas. Esse é o caso de peças produzidas por artesãos, que desenvolvem um trabalho manual – às vezes com o auxílio de ferramentas – na fabricação de produtos finais únicos. Na imagem, artesão trabalha na produção de chapéus de couro de bode, em Cabaceiras (PB). Fotografia de 2012.

SCOTT OLSON/GETTY IMAGES

Mesmo quando o trabalho é realizado por máquinas, há muito trabalho humano envolvido na cadeia produtiva - do *design* das máquinas à formação dos trabalhadores que as operam. O caso da automação na indústria automobilística é interessante para se pensar a questão. Linha de montagem de carros em uma fábrica em Illinois, Estados Unidos. Fotografia de 2019.

MOHAMED ABD EL GHANY/REUTERS/FOTOARENA

Até um *smartphone* chegar às mãos do consumidor são necessárias diferentes etapas de produção que envolvem o trabalho humano, desde a extração da matéria-prima à venda do produto final, passando pelas pesquisas que originaram seus componentes e ferramentas, entre outras. Na imagem, mulheres trabalham na linha de produção de *smartphones*, em Assiute, Egito. Fotografia de 2018.

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

COPERIA

ATIVIDADES O JOVEM POR TRÁS DO TRABALHO

Não escreva no livro.

1. Retome seu infográfico e observe os processos em que você identificou o trabalho humano. Que outras cadeias de trabalho humano podem estar envolvidas, considerando também o trabalho não material ou o trabalho indireto (como o *design* do produto, a formação técnica dos funcionários de diferentes etapas dessa cadeia etc.)?
2. Ainda considerando o material já produzido em seu infográfico, observe os pontos da cadeia produtiva em que você evidenciou a presença de trabalho humano. Reflita sobre as diferentes funções e profissões associadas a cada um desses pontos, elaborando uma pequena lista.
3. Com quais tipos de trabalho listados você tem mais proximidade? Você conhece jovens que realizam esse tipo de trabalho?
4. Escolha uma pessoa jovem cujo trabalho faça parte dessa cadeia produtiva (exemplos: vendedor de loja, motorista de caminhão, *designer* de produto etc.).
5. Faça uma breve pesquisa sobre o tipo de trabalho executado por essa pessoa em sua função. Para orientar sua investigação, responda às seguintes questões:
   a) Qual é a faixa salarial dessa função, cargo ou profissão?
   b) Há algum nível mínimo de escolarização exigido? Qual?
   c) Que outras características e marcadores sociais de diferença são associados às pessoas que desempenham essa profissão (pessoas majoritariamente mulheres, homens, negras, brancas etc.)?
   d) Como é a rotina de trabalho de quem desempenha essa função, cargo ou profissão, em linhas gerais?
   e) Que ações e atividades são concretamente realizadas por essas pessoas?
   f) Há um sindicato que representa essa categoria profissional? Qual? Esse sindicato teve conquistas importantes em sua história? Quais?
6. Os resultados dessa pesquisa prévia devem orientar seu olhar para a construção de uma entrevista com um trabalhador ou uma trabalhadora que exerça a função ou a profissão que você decidiu estudar. Por isso, agora você deve, conversando com seus colegas, professores e outros conhecidos, amigos ou familiares, definir possíveis pessoas que podem se tornar seus sujeitos de pesquisa. Uma vez que a entrevista deve ser negociada, é importante ter uma pequena lista de possibilidades.

CHICO FERREIRA/PULSAR IMAGENS

As roupas, tão importantes na construção da identidade entre grupos de jovens, muitas vezes também têm trabalhadores jovens em sua cadeia produtiva. Costureiro trabalha em uma indústria de confecção em Muriaé (MG). Fotografia de 2018.

SERGEI KARPUKHIN/REUTERS/FOTOARENA

O advento da tecnologia possibilitou a criação de novas profissões como os *designers*. Na imagem, uma *designer* trabalha na elaboração de um jogo de tabuleiro, em Moscou, Rússia. Fotografia de 2015.

Sugestão

Com base nas informações obtidas com a pesquisa realizada nas atividades das etapas anteriores, procure identificar em sua rede de convivência (ou nas redes de convivência de seus colegas) algumas pessoas que exerçam a função estudada ou que conheçam quem exerça essa função. Caso não haja pessoas conhecidas que se enquadrem no perfil, procure contatar pessoalmente ou por telefone entidades sindicais e outras organizações de trabalhadores do setor ou que exerçam essa função. Se você tiver dificuldade para encontrar pessoas ligadas a essa função ou profissão, peça auxílio a seu professor de Sociologia.

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

MODERNA

ETAPA 4

Realizando uma entrevista de inspiração etnográfica

Como pensar e organizar uma entrevista?

Quando nosso foco de investigação é uma pessoa, é costume dizer, na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, que se trata de um sujeito de pesquisa, e não de um objeto. Isso porque os sujeitos não apenas têm ações próprias – propositais ou não – que devem ser consideradas no estudo, mas também são capazes de discursar sobre elas.

Uma vez que essas pessoas estão posicionadas em lugares sociais específicos, seus discursos e suas reflexões devem ser situados e contextualizados. Procure utilizar seus conhecimentos de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas para analisar criticamente não apenas as ações e decisões dos sujeitos estudados, mas a maneira como refletem e discursam sobre elas.

Na etapa anterior, você começou a refletir sobre a construção de uma entrevista com um trabalhador ou uma trabalhadora que exerça a função ou a profissão que você decidiu estudar. Agora, as atividades sugeridas a seguir, nesta etapa, orientam o processo inicial de: (1) negociar a entrevista; (2) preparar a entrevista; e (3) realizar a entrevista.

Não escreva no livro.

Entrevistas etnográficas

As entrevistas que irá realizar no campo são longas e gravadas em gravador; os entrevistados falam na primeira pessoa, e se dirigem a você pessoalmente. Chamam-se entrevistas etnográficas porque não são "isoladas", nem independentes da situação de pesquisa. Os entrevistados são ressituados em seus meios de interconhecimento (que são também seus meios de pesquisa). [...] Apoiam-se em observações prévias, as quais, por sua vez, guiam as observações por vir. Entrevistas e observações fazem progredir a pesquisa como um concerto. Não há corte entre ambas.

BEAUD, Stéphane; WEBER, Florence. *Guia para a pesquisa de campo*: produzir e analisar dados etnográficos. Petrópolis: Vozes, 2007.

ATIVIDADES NEGOCIANDO A ENTREVISTA

Após a escolha do sujeito de pesquisa, é hora de negociar a entrevista e suas condições de realização. O primeiro passo é entrar em contato com a pessoa que será entrevistada. Para isso, siga estas etapas:

1. Prepare uma carta-convite que explique quem é você, quais são os objetivos do trabalho e o motivo da entrevista. Gentilmente, peça à pessoa que ceda uma hora do seu tempo, em local e horário previamente combinados, para contar sobre seu cotidiano de trabalho.
2. Essa carta-convite pode ser utilizada de duas maneiras. Avalie com seu professor qual é a melhor estratégia. Caso o convite seja feito por escrito (contato por *e-mail* ou redes sociais, por exemplo), ele deve ser enviado de imediato. Caso o convite seja feito informalmente em um primeiro momento, a carta pode ser apresentada depois, digitalizada ou impressa, como maneira de formalizar o compromisso.
3. Uma vez que o convidado ou a convidada aceitar conceder a entrevista, você deve agendar um dia e horário de comum acordo para que ela seja realizada.
4. Será preciso também negociar o local de realização do encontro. Prefira locais silenciosos, onde seu entrevistado ou entrevistada se sinta confortável. A entrevista deverá ser gravada.

MODELO

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

ATIVIDADES PREPARANDO A ENTREVISTA

Não escreva no livro.

É importante que você se prepare para a entrevista, que deve transcorrer como uma conversa, e não como uma entrevista jornalística do tipo pergunta-resposta. Assim, a sua preparação não será baseada em perguntas, mas em três eixos aos quais você deve prestar atenção e que podem ser traduzidos em perguntas gerais sobre as quais seu entrevistado poderá discorrer livremente.

Eixo 1: Experiência cotidiana no trabalho (Como é o seu trabalho?)

Pertencem a esse eixo informações que descrevam o cotidiano de trabalho do entrevistado desde informações concretas, como o número de horas diárias de trabalho, até informações que auxiliem a compreender as condições de trabalho, como o relato das principais preocupações, dos sentimentos em relação ao trabalho, das experiências vividas etc.

Eixo 2: Trajetória profissional (Como você chegou até aqui?)

Este eixo engloba informações sobre como seu entrevistado chegou ao cargo ou à função atual de trabalho. Entram aqui informações sobre trabalhos anteriores, promoções, mudanças de rumo profissional e decisões que produziram a situação atual de trabalho.

Eixo 3: Origem social e outras informações pessoais (Quem é você e qual é a sua história?)

Neste eixo entram informações relativas à história pessoal e familiar do entrevistado ou da entrevistada. O objetivo é localizar socialmente o sujeito de pesquisa, identificando seu pertencimento cultural e de grupo social, sua faixa de renda, as condições sociais vivenciadas ao longo de sua vida e a trajetória de sua construção como trabalhador ou trabalhadora.

1. Organize sua entrevista em um quadro (ou grade) que contenha cada um dos eixos propostos. Por exemplo, você pode estabelecer uma coluna para cada eixo e explicitar, nas linhas, possíveis indicadores de informações desse eixo. Para isso, você deve estabelecer, a partir da pesquisa prévia e dos seus conhecimentos da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, hipóteses sobre o tipo de informação que poderá auxiliá-lo a situar o sujeito de pesquisa e sua relação com o objeto. Veja o exemplo a seguir.

Experiência cotidiana no trabalho	Trajetória profissional	Origem social e outras informações pessoais
Vê o objeto pronto?	Considera esse trabalho melhor do que os anteriores, pior ou igual?	Escolaridade dos pais
Tem acesso ao objeto que ajuda a produzir ou vender?	Tempo nessa função ou cargo	Bairro onde mora

2. Leve o quadro (ou grade) de entrevista com você no dia do encontro. Ele deverá servir apenas como um guia, e não como um questionário.
3. Peça auxílio do seu professor de Sociologia para preparar um Termo de Consentimento, que deverá ser impresso e levado ao entrevistado para que assine antes de iniciar a entrevista.

NINEFOTOSTUDIO/SHUTTERSTOCK

No ato da entrevista, deve-se ter em mãos as ferramentas necessárias. Um gravador digital ou aplicativo de gravação (como o da imagem, geralmente utilizado em aparelhos de telefone celular) são indispensáveis e devem sempre ser testados por você antes da entrevista. Outra ferramenta importante é uma grade de entrevista, que servirá de base para a conversa com o entrevistado e a análise posterior dos dados.

Termo de Consentimento é um documento simples e objetivo em que a pessoa a ser entrevistada declara que presta a entrevista de livre e espontânea vontade. Por meio desse documento, a pessoa é informada do sigilo e dos usos estritamente educacionais da entrevista. Há modelos disponíveis *on-line*, mas você pode pedir auxílio ao seu professor quanto à elaboração de um documento adequado aos usos que fará da entrevista.

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

MODERNA

ATIVIDADES REALIZANDO A ENTREVISTA

Não escreva no livro.

1. No dia anterior, prepare o quadro (ou grade) de entrevista e duas vias do Termo de Consentimento. Ambos devem ser levados à entrevista.
2. Utilize um gravador ou aplicativo de gravação de voz. Na véspera da entrevista, faça testes para certificar-se de que sabe operar o gravador ou aplicativo – fazer pausas sem cortar a gravação inteira, por exemplo.
3. Verifique seus arranjos de transporte, garantindo que estará no local correto com alguma antecedência. Assim, você evitará desencontros. Seu entrevistado já está cedendo tempo e energia para você, o que deve ser apreciado e respeitado.
4. Lembre-se de que você não chegará à entrevista sem saber de nada, pois realizou uma pesquisa prévia sobre o tipo de trabalho do seu entrevistado. No entanto, você deve se colocar na posição de alguém que está interessado em ouvir a versão dos fatos do seu entrevistado, e não na posição de quem deve explicar ou falar. A estrela da entrevista é o entrevistado.
5. Ao se encontrar com o entrevistado no local marcado, sentem-se de maneira que possam se enxergar. Explique novamente os objetivos do seu trabalho e diga que a entrevista deve ser gravada. Avise seu entrevistado que, caso ele ou ela queira dizer algo durante a entrevista sem ser gravado, poderá fazer um gesto com as mãos para que você pause a gravação imediatamente. Atitudes como essa deixarão seu entrevistado confortável e com a segurança de que você não está fazendo a entrevista com o objetivo de julgá-lo ou de utilizar o que foi dito contra ele.
6. Ofereça duas cópias do Termo de Consentimento para que ele ou ela leia, preencha seus dados e assine. Uma cópia deverá ficar com você e a outra, com o entrevistado. O Termo de Consentimento também assegura ao entrevistado que o que disser será usado de acordo com os parâmetros éticos da pesquisa científica e que seu nome não será revelado sem sua autorização expressa.
7. Ligue o gravador e grave uma breve introdução em que constem o seu nome, a data e o horário da entrevista e o nome do entrevistado. Inicie, então, a entrevista, explicando ao entrevistado que, em vez de fazer perguntas específicas, você deseja que ele conte livremente sobre seu cotidiano de trabalho.
8. À medida que o entrevistado for descrevendo o seu cotidiano de trabalho, tome notas pontuais de questões que devem ser revistas com calma ou que chamam a sua atenção de alguma maneira no discurso dele. Você pode tomar essas notas no próprio quadro ou grade de entrevista, que servirá como guia para sua análise posterior.
9. Durante as falas do seu entrevistado, preste muita atenção. Procure emitir sinais de que está acompanhando o que ele ou ela diz, incentivando-o a explicar o mais concretamente possível as situações e os sentimentos que descreve. No entanto, respeite os limites impostos por ele.
10. Diga então que quer compreender melhor como ele ou ela chegou à sua atual situação profissional. Caso o entrevistado fale apenas de questões ligadas ao Eixo 2, por exemplo, procure inserir perguntas gerais e amplas ligadas ao Eixo 3 e vice-versa.
11. Ao final do encontro, agradeça ao entrevistado e peça a ele que entre em contato com você caso tenha qualquer dúvida posterior sobre a entrevista.
12. Assim que possível, faça cópia de reserva (*backup*) do arquivo da gravação ou guarde as respectivas fitas em um local seguro.

Atenção!

Uma vez que os resultados da entrevista devem ser apresentados ao público do Museu da Juventude, uma das opções é pedir ao entrevistado que autorize também o uso de sua imagem para fins educacionais, assim você pode gravar um vídeo e/ou fotografar a entrevista. Embora a entrevista seja longa demais para constar como recurso auxiliar da exposição, você poderá editá-la ou selecionar apenas um trecho que julgue significativo para exibir junto ao objeto. A próxima etapa deverá auxiliar você e seus colegas nesse processo.

MODERNA

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

ETAPA 5

Codificação (codagem) e análise da entrevista

Produzir dados

Com base nas discussões realizadas em sala de aula e nos conceitos estudados, você e seus colegas devem, agora, realizar uma análise de sua entrevista. As atividades a seguir vão guiá-los nesse processo.

FERNANDO FAVORETTO/CRIAR IMAGEM

A entrevista é um processo que exige planejamento e atenção. A escolha de um local adequado e a seleção das ferramentas necessárias, assim como a familiaridade com elas, auxiliam a gravação, transcrição e posterior análise. A preparação para realizar uma entrevista exige um processo de seleção do entrevistado ou da entrevistada, seguida de um primeiro contato que pode conter um convite formal, quando for o caso. Na imagem, jovem entrevista uma senhora na cidade de São Paulo (SP), em 2016.

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

MOSTRA

ATIVIDADES CODIFICAÇÃO E ANÁLISE

Não escreva no livro.

1. Faça uma transcrição da entrevista. Sua transcrição deve seguir a norma culta da língua portuguesa, mesmo que possa apresentar marcas de oralidade no discurso de seu entrevistado ou entrevistada.
2. Realize então a codificação (ou codagem) da entrevista, seguindo o procedimento desta forma:
   a) Retome seu quadro (ou grade) de entrevista e escolha uma cor para cada eixo (como vimos na etapa anterior, Eixo 1, Eixo 2 e Eixo 3).
   b) Imprima a entrevista transcrita e releia, sublinhando ou circulando as informações e passagens centrais de cada eixo de pesquisa.
3. Observando a codificação realizada, escreva um parágrafo para cada eixo de pesquisa. Esse parágrafo deve apresentar resumidamente os resultados e principais ideias em relação àquele eixo. Junte os três parágrafos formando um resumo geral dos resultados da entrevista. Esse resumo deve ser utilizado na montagem do Museu da Juventude.

ETAPA 6

Planejando, montando e divulgando o Museu da Juventude

Afinal, o que é um museu?

Neste projeto, além de refletir sobre a diversidade entre grupos de jovens, sobre a produção de mercadorias e objetos e a relação disso tudo com seu cotidiano, você também pôde mapear a presença de jovens trabalhadores no processo de produção e circulação de um objeto relevante para você.

Agora é hora de compartilhar todo o conhecimento acumulado com a comunidade escolar e também com a comunidade de fora da escola, organizando o Museu da Juventude.

A palavra "museu" vem do grego *mouseion*, que significa "templo ou morada das musas", ou seja, um local de inspiração divina para artistas e intelectuais.

Antes de colocar a mão na massa, vamos refletir: afinal, o que é um museu? O museu, muitas vezes, no senso comum, aparece como algo ligado ao "passado". Essa ideia, contudo, não corresponde inteiramente ao sentido de um museu no contexto cultural da nossa sociedade. Os museus têm um importante e estratégico papel, pois, além de preservar a cultura de um povo, ou de uma época, são espaços que possibilitam reflexões sobre a sociedade, instigando o visitante a pensar sobre quem ele é e como se dá sua atuação no mundo. O museu, portanto, é um espaço que fala de todos os tempos – passado, presente e futuro – e no qual o visitante deve poder se enxergar.

Há diversos tipos de museu, com os mais variados acervos. Há, por exemplo, os museus de ciência e tecnologia, que tratam de fenômenos científicos; os museus que reúnem objetos históricos e outros que trazem objetos artísticos, como os museus de arte sacra ou os museus de arte contemporânea.

Um dos museus mais visitados no país, o Museu do Amanhã, foi inaugurado em 2015. Em localização privilegiada, na zona portuária da cidade do Rio de Janeiro (RJ), o museu traz exposições sobre ciência e tecnologia. Fotografia de 2019.

BRASTOCK/SHUTTERSTOCK

MODERNA

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

Há também museus de geologia, que apresentam amostras de formações rochosas e geológicas. Que outros tipos de museus você conhece ou de quais já ouviu falar?

A origem de museus

A história dos museus remonta aos séculos XVI e XVII, na Europa, quando nobres, burgueses abastados e até mesmo artistas reuniam objetos de diversos tipos e origens. Esses espaços receberam o nome de Gabinetes de Curiosidades ou Câmara das Maravilhas e nem sempre eram abertos ao público em geral, sendo acessíveis somente para convidados (já que eram coleções privadas). De forma geral, muitos desses espaços estavam ligados à exploração colonial e aos espólios da violência promovida pelos povos europeus nas Américas, na África e na Ásia.

FERRANTE IMPERATO/AKG-IMAGES/ALBUM/FOTOARENA - BIBLIOTECA BRITÂNICA, LONDRES

Observe na imagem a variedade de objetos que um gabinete de curiosidade apresentava. Esta gravura de Ferrante Imperato, do século XVI, foi publicada na obra *Dell'Historia Naturale*.

E no Brasil?

Especialistas consideram que o primeiro museu implantado nas terras que hoje compreendem o Brasil localizava-se em Pernambuco, nas instalações do Palácio do Friburgo, durante a ocupação holandesa no século XVII. Tratava-se de uma instituição composta de jardim botânico, jardim zoológico e observatório astronômico.

Contudo, foi no ano de 1818 que Dom João VI (1767-1826) criou um museu que teria maior notoriedade e que ficaria mais tempo aberto ao público: o Museu Nacional, localizado na Quinta da Boa Vista, na cidade do Rio de Janeiro. Essa instituição sofreu perdas irreparáveis em razão de um incêndio ocorrido em 2018.

ALEXANDRE DURÃO/OPÇÃO BRASIL IMAGENS

Com o incêndio ocorrido no Museu Nacional, perdeu-se também parte de um importante monumento arquitetônico em solo brasileiro. De estilo renascentista e tombado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan), o prédio tinha 122 salas, distribuídas em 3 pavimentos, totalizando 13 mil m^2 de área útil. Por conta do extenso acervo que possuía, o Museu Nacional era considerado um dos museus mais importantes do mundo. Fotografia de 2014.

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

O incêndio no Museu Nacional

O incêndio no Museu Nacional ocorreu na noite de 2 de setembro de 2018. O museu apresentava um acervo impressionante, com itens das mais diversas áreas (geologia, paleontologia, botânica, zoologia, antropologia, arqueologia, etnologia, linguística etc.), sendo também um centro de pesquisa e de referência, responsável por diversos programas de pós-graduação e programas de pesquisa científica. O trecho de reportagem a seguir fala um pouco sobre o acervo do museu e o impacto do incêndio.

Em suas coleções, o Museu Nacional tinha mais de 20 milhões de espécimes que guardavam a memória de animais, plantas e rochas encontrados em solo brasileiro no presente e no passado, bem como dos povos que ocuparam nosso território desde a pré-história. Mas tinha também outra dimensão, ignorada por muitos de seus 200 mil visitantes anuais: era um centro de pesquisas prestigiado, com 89 professores e cerca de 500 alunos [...].

[...]

Alguns pesquisadores foram até a Quinta da Boa Vista durante o incêndio para tentar resgatar parte das coleções. O zoólogo Paulo Buckup e outros colegas arrombaram portas de gabinetes no térreo e carregaram gavetas com milhares de espécimes de moluscos – alguns deles holótipos, os exemplares usados para descrever uma espécie. Os bombeiros só deixaram os pesquisadores entrar quando perceberam que os hidrantes não tinham pressão. A arqueóloga Claudia Carvalho tentou resgatar Luzia, o crânio humano mais antigo já encontrado no continente americano e um dos itens mais preciosos da coleção do Museu Nacional. O caminho, porém, estava bloqueado pelo fogo. O geólogo Sérgio Alex de Azevedo entrou no laboratório de invertebrados. "As mangueiras estavam no chão, todas murchas", contou. "Consegui resgatar alguns espécimes que estavam dentro de vidros com álcool."

ESTEVES, Bernardo; KAZ, Roberto. Do carvão às cinzas. *Piauí*, n. 145, out. 2018. Disponível em: <https://piaui.folha.uol.com.br/materia/do-carvao-as-cinzas/>. Acesso em: 8 nov. 2019.

ISMAR INGBER/PULSAR IMAGENS

Entre as peças do acervo do Museu Nacional, estava o crânio de Luzia, nome dado ao fóssil humano mais antigo descoberto no Brasil, em 1975, em Pedro Leopoldo (MG). Apesar do incêndio, pesquisadores do museu encontraram parte dos ossos de Luzia, que têm mais de 11 mil anos. Fotografia de 2009.

RICARDO MORAES/REUTERS/FOTOARENA

Na noite de 2 de setembro de 2018, dia do incêndio, vários pesquisadores ligados ao Museu Nacional se direcionaram ao prédio para tentar combater as chamas ou, ao menos, recuperar equipamentos e parte do acervo.

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

MODERNA

O trecho de reportagem abaixo, escrito meses após o incêndio, fala sobre as tentativas de recuperação de peças do acervo do museu.

Numa tarde no fim de janeiro, a arqueóloga Angela Maria Camardella Rabello escavava junto com colegas os escombros do Palácio de São Cristóvão, o principal edifício do Museu Nacional, consumido pelo fogo na noite de 2 de setembro do ano passado [de 2018]. Usando um pincel e uma pá de pedreiro, Rabello recuperava fragmentos de cerâmica da pilha de destroços com cerca de um metro de altura. Era possível avistar a boca de um vaso despontando em meio aos escombros, sob um grande bloco de laje que despencara. Naquele ponto do prédio os pavimentos superiores haviam cedido, e era possível avistar as portas do segundo e terceiro andares dando para o vazio.

Antes do incêndio aquele espaço abrigava parte das coleções de antropologia do museu, mas não era aberto aos visitantes. A arqueóloga explicou que havia ali armários com cerca de 300 peças de cerâmica indígena. "A maioria era da Amazônia, mas tinha também alguma coisa tupi-guarani e material da etnografia", disse Rabello, que trabalha com a reserva técnica das coleções de arqueologia do museu.

[...]

MAURO PIMENTEL/AFP

Profissionais trabalham em peças resgatadas pela equipe de arqueólogos que realizam um minucioso trabalho de escavação nos escombros do Museu Nacional pós-incêndio. Fotografia de 2019.

ESTEVES, Bernardo. Arqueólogos redescobrem relíquias do Museu Nacional. *Piauí*, 11 fev. 2019. Disponível em: <https://piaui.folha.uol.com.br/arqueologos-redescobrem-reliquias-em-meio-aos-escombros-do-museu-nacional>. Acesso em: 8 nov. 2019.

SILVIA IZQUIERDO/AP PHOTO/GLOW IMAGES

Primeira exposição pública de peças resgatadas durante a escavação do Museu Nacional pós-incêndio. Intitulada *Museu Nacional vive – Arqueologia do resgate*, foi realizada no Centro Cultural Banco do Brasil, na cidade do Rio de Janeiro (RJ). Fotografia de 2019.

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

Museu de quê?

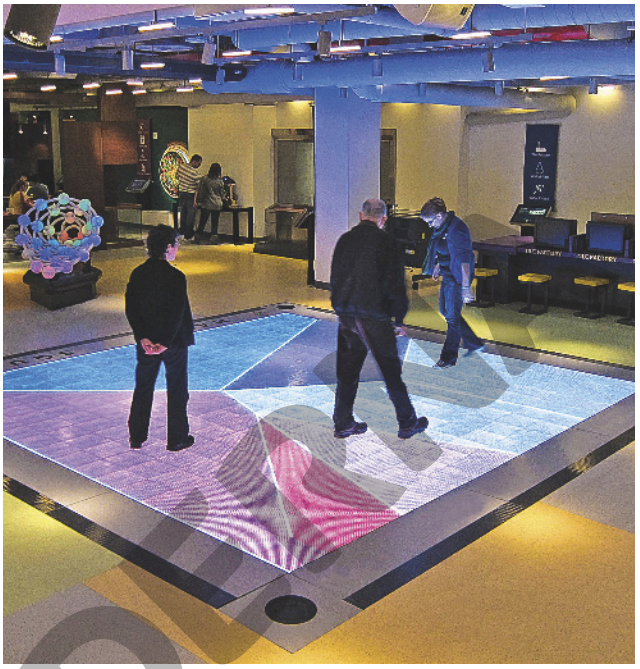
Museu do brinquedo, museu do café, museu do cabelo, museu da moda, museu da tatuagem, museu de jogos... Você já havia imaginado que existem museus com todos esses temas pelo mundo? Além dos museus mais conhecidos, como os de arte, de ciências ou de história, um museu pode ter uma variedade de acervos, inclusive virtuais.

Museologia

Museologia é a área do conhecimento que estuda os museus. É responsável pela coleta, organização e conservação de peças de valor artístico, cultural, científico ou histórico. Tem o objetivo de difundir o conhecimento através da exposição de acervos, que podem ser dos mais variados tipos: bibliotecas, jardins botânicos, zoológicos, planetários, museus históricos e galerias de arte, entre outros. [...]

O museólogo dedica-se à classificação, conservação e exposição de peças de valor histórico, artístico, cultural e científico. Atualmente, o museólogo pode trabalhar de diversas formas: organizando acervos, fazendo restaurações, concebendo a forma de apresentação do acervo, documentando ou gerenciando o museu. Pode atuar em universidades, centros comunitários e sítios arqueológicos.

O QUE É Museologia? Disponível em: <http://www.juventudect.fiocruz.br/categoria-ciencia/ciencias-sociais-aplicadas/museologia>. Acesso em: 11 nov. 2019.



SCOTT LYNCH

Um museu que aborde matemática? Essa é a proposta do Momath, localizado em Nova York, nos Estados Unidos. Um dos primeiros museus de matemática do mundo, inaugurado em 2012. Fotografia de 2012.

VALDIR DE OLIVEIRA/FOTOARENA

Inaugurado em 1991, o Museu da Pessoa é um museu virtual que reúne histórias orais da vida de pessoas. Na fotografia de 2017, vemos parte da fachada da sede do museu, que está localizado na cidade de São Paulo (SP).

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

JUCA MARTINS/OLHAR IMAGEM

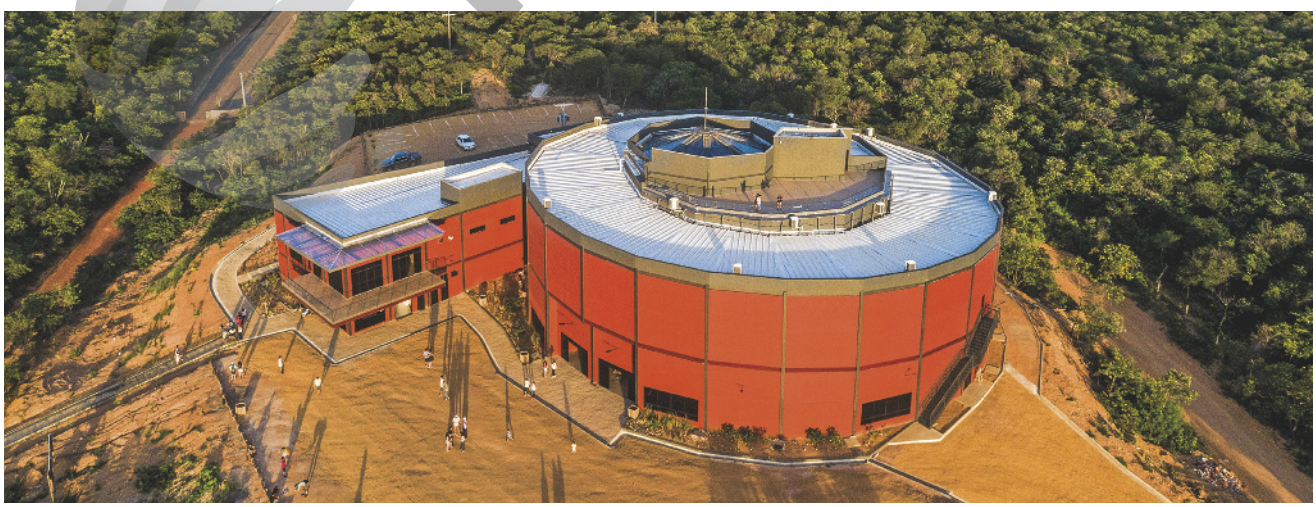
O Museu Afro Brasil, localizado no Parque Ibirapuera, em São Paulo (SP), tem um amplo acervo e centro de pesquisa dedicados à diáspora africana no Brasil. Fotografia de 2010.

KAROL KOZLOWSKI/ALAMY/FOTOARENA

Na imagem, parte do interior da Fundação Casa Jorge Amado, inaugurada em 1987. Localizada em Salvador (BA), o espaço reúne acervos bibliográficos e artísticos do escritor brasileiro Jorge Amado (1912-2001). Fotografia de 2017.

JEANLUCICHARD/SHUTTERSTOCK

O Museu do Louvre é o maior museu de arte do mundo, localizado em Paris, na França. Inaugurado em 1973, contém aproximadamente 380 mil objetos, da Pré-História ao século XX, em uma área com mais de 70 mil m². Nele, estão expostos quadros como a *Monalisa*, de Leonardo da Vinci, e *A Liberdade guiando o povo*, de Eugène Delacroix. O Louvre também é um exemplo de museu europeu que abriga peças expropriadas de diversos povos por meio de guerras. Fotografia de 2019.



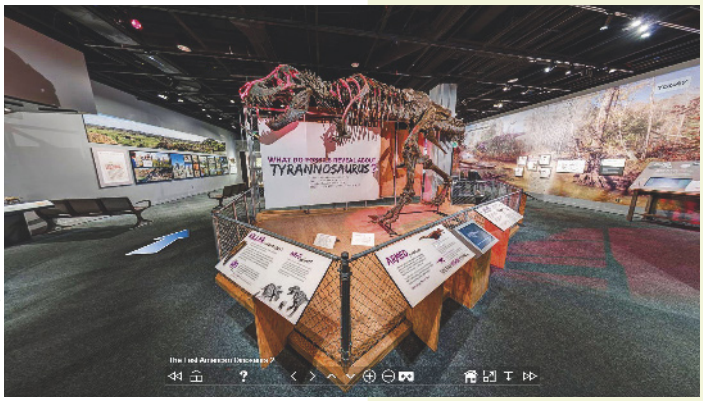
RICARDO TELES/PULSAR IMAGENS

No Parque Nacional Serra da Capivara, localizado em Coronel José Dias (PI), está o Museu da Natureza, inaugurado em 2018. Esse parque é considerado patrimônio cultural da humanidade pela Unesco, com mais de 200 sítios arqueológicos abertos à visitação (entre os mais de mil encontrados na região). Fotografia de 2019.

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

MODERNA

O Museu de História Natural de Londres, na Inglaterra, oferece visitas virtuais a várias salas que compõem o seu edifício e integram as suas exposições. Na imagem, tela de visualização de parte de uma das exposições. Disponível em: <https://naturalhistory2.si.edu/vt3/NMNH/z_NMNH-016.html>. Acesso em: 12 dez. 2019.



REPRODUÇÃO/MUSEU DE HISTÓRIA NATURAL, LONDRES

Visitas virtuais a museus: uma nova experiência

Com o advento das tecnologias digitais, renomados museus passaram a oferecer visitas virtuais a seus espaços. Algumas delas são acompanhadas de áudios, textos de especialistas ou informações breves sobre determinadas obras e locais relevantes no museu que está sendo visualizado e visitado. Esse tipo de atividade possibilita outros tipos de experiência ao visitante (que, nesses casos, também é um usuário da internet) e passa, também, a ser um desafio interessante para os diversos profissionais de museus.

Conhecer um museu pessoalmente ainda é uma experiência única; contudo, quando isso não pode ser feito, vale a pena navegar pelas telas dos computadores e realizar uma viagem virtual por dentro desses grandes museus. Ao mesmo tempo, em diversos museus o conteúdo digital complementa a visita ao vivo.

Montando o Museu da Juventude neste projeto

Como estamos vendo, neste projeto, a ideia do Museu da Juventude é expor os objetos-tema escolhidos e analisados por todos os colegas da turma, junto com os demais recursos produzidos, de forma criativa e cativante. Para isso, você e seus colegas devem se orientar pelas etapas abaixo:

1. Com o auxílio dos professores, reservem um espaço em que os objetos, infográficos, textos, vídeos e áudios com trechos interessantes das entrevistas (se for o caso) poderão ser expostos. Uma sala de aula ampla ou um espaço na quadra de esportes podem ser boas ideias de espaço para a instalação da exposição. Combinem com o professor e com o responsável pelo espaço por quanto tempo a exposição poderá ficar aberta e a qual público será destinada.
2. Utilizando mesas ou prateleiras de apoio, disponham no espaço os objetos estudados ou, caso não seja possível, imagens representativas deles. O ideal, porém, é exibir os próprios objetos.
3. Próximo ao objeto, exponham o infográfico produzido sobre ele.
4. Exponham o resumo dos resultados das entrevistas, apresentando as pessoas entrevistadas (com nome fictício, caso o anonimato tenha sido acordado). Se possível, exponham também vídeos e áudios com trechos marcantes das entrevistas.
5. Façam material de divulgação da exposição (pode ser em forma de panfletos simples, feitos à mão) e convidem a comunidade escolar e o público acordado com os responsáveis pelo espaço. O material de divulgação deve conter uma apresentação da exposição e informações básicas, como o horário de visitação e o período de duração da mostra.

Relação com o público: o impacto do museu entre os visitantes

Neste projeto, a criação do Museu da Juventude certamente pode mostrar a vocês que é possível atuar com protagonismo na comunidade, expondo e trocando informações, questionamentos e reflexões com o público visitante.

E de que forma vocês podem medir o impacto do Museu da Juventude para o público visitante? Vocês podem, por exemplo, disponibilizar grandes folhas de cartolina em uma parede ou em mesas, com o título "O que você aprendeu nesta exposição?". Disponibilizem canetas ao lado das folhas de cartolina para que o público possa compartilhar de maneira interativa um pouco de sua experiência.

MODERNA

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

ETAPA 7

Autoavaliação

Não escreva no livro.

Ao trabalhar neste projeto, você e seus colegas conheceram aspectos dos processos de produção e circulação de bens e mercadorias nos dias de hoje. Isso foi feito levando em consideração a diversidade entre os jovens e o papel de vocês na sociedade como um todo. Nesse percurso, fizeram reflexões sobre o consumo, o meio ambiente e o papel dos museus ao longo do tempo. Elaborar um projeto como este exige esforços, diálogo e comprometimento.

Agora, após a finalização do projeto, você vai realizar uma autoavaliação para refletir sobre os aprendizados acumulados coletiva e pessoalmente ao longo do processo. Com base em suas reflexões pessoais, responda:

1. Ao elaborar o mapa mental na Etapa 1, quanto eu sabia sobre o objeto escolhido naquele momento? Quanto sei agora?
2. O valor afetivo do objeto foi um aliado neste trabalho ou um obstáculo? Por quê?
3. Houve alguma etapa do projeto que me motivou mais do que outra? Qual e por quê?
4. Eu consegui compreender o significado e a importância de cada etapa do projeto?
5. Consegui elaborar reflexões nos momentos de atividades individuais? Qual atividade individual foi a minha preferida? Por quê?
6. Atuei de forma colaborativa e participativa nas atividades em grupo? Em que momentos minha participação nas atividades em grupo foi mais significativa? Por quê?
7. Será que foi possível transmitir ao público do Museu da Juventude o que aprendi? Como?

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

MODERNA

PARA CONSULTAR

Sites

- MUSEU da Imigração. Disponível em: <http://museudaimigracao.org.br/>. Acesso em: 9 nov. 2019.

  O Museu da Imigração está localizado na cidade de São Paulo (SP) e conta a história dos milhões de imigrantes que se dirigiram para o Brasil a partir do final do século XIX. O *site* do museu é rico em informações, com exposições e diversas possibilidades de navegação, inclusive oferece ferramentas para uma visita virtual.

- PORTAL do Instituto Brasileiro de Museus. Disponível em: <https://www.museus.gov.br>. Acesso em: 9 nov. 2019.

  Nesse portal, é possível localizar dezenas de museus em todo o território nacional, selecionando-os por Unidade da Federação, tipos e temáticas, com seus respectivos endereços.

Vídeo

- ILHA das Flores. Direção: de Jorge Furtado, Brasil, 1989. 13 min.
  O premiado documentário traz reflexões sobre relações sociais e econômicas enquanto acompanha o percurso de um tomate: do campo de cultivo até chegar a um aterro em Porto Alegre, a Ilha das Flores.

PROJETO 3

Professor: Todas as orientações e respostas das atividades propostas neste Projeto estão no **Manual do Professor – Orientações específicas**.

Videotutorial
- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.

Pesquisa de Iniciação Científica Júnior

Tempo estimado para a realização deste Projeto: 12 semanas.

A chamada "Iniciação Científica" é uma etapa de aprendizado que ocorre normalmente durante os cursos de graduação em muitas universidades no Brasil.

Durante a IC (sigla utilizada para o termo), os estudantes elaboram, em geral ao longo de um ano, sua primeira pesquisa científica, orientados por um professor com experiência no tema pesquisado.

No Ensino Médio, a Iniciação Científica Júnior oferece uma oportunidade para explorar a produção de conhecimento científico, desenvolver a autonomia intelectual, propor análises e soluções de problemas e executar um projeto. Ela pode ser realizada em diversas áreas e componentes curriculares sob orientação dos professores da escola ou de professores de universidades conveniadas.

A ideia deste projeto é que você possa refletir sobre a relação entre a mídia e a sociedade por meio de uma pesquisa científica orientada por um de seus professores de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Como é produzir mídia nos dias de hoje? Quais os impactos sociais da mídia na contemporaneidade? Qual a relação da mídia com o seu cotidiano e de sua comunidade? Essas são algumas das questões disparadoras possíveis para iniciar o trabalho de pesquisa proposto neste projeto.

Tema integrador: Midiaeducação

Objetivo: Produzir um artigo curto (*paper*) e um pôster para exposição, baseados em uma experiência introdutória de Iniciação Científica Júnior, em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Justificativa: Experimentar o processo de produção do conhecimento científico em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, refletindo sobre a produção e a presença midiática no cotidiano.

Questões desafiadoras: As relações entre a mídia e a sociedade impactam em seu cotidiano e no de sua comunidade? O que é possível aprender sobre essas relações?

Professor-líder sugerido: Sociologia

Temas contemporâneos transversais: Cidadania e Civismo; Ciência e Tecnologia

MODERNA

As diversas relações entre mídia e sociedade podem ser objeto de sua pesquisa de iniciação científica, como têm sido objeto de obras de arte. O poema concreto *Psiu!*, de Augusto de Campos (1931-), é parte de uma série chamada Poemas popconcretos. Nele, o autor cria um retrato do ano de 1966 no Brasil por meio da colagem de textos retirados de jornais e revistas. As palavras escolhidas denotam relações sociais de diferentes esferas – política, econômica, cultural etc. –, incluindo particularidades históricas do período. Na época, a mídia sofria censura do Estado.

O que este projeto mobiliza?

Competências Gerais da Educação Básica

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.

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.

MOREIRA

CONHECENDO O PROJETO

Este projeto inicia com a escolha de um objeto de pesquisa científica pelos estudantes e deverá ser realizado individualmente. O objeto deve ser um fenômeno social capaz de revelar aspectos significativos das relações entre mídia e sociedade. Após a escolha do objeto de pesquisa algumas atividades vão orientar o trabalho com levantamento bibliográfico, seleção de fontes e análise de dados. Por fim, você deverá redigir um *paper* de 5 a 10 páginas, que poderá compor um livro junto aos textos dos demais colegas de sala. Além disso, você vai produzir um pôster com os principais resultados de sua pesquisa, e expô-lo para a comunidade escolar.

CONHECENDO O PRODUTO FINAL

O produto final esperado com a realização deste projeto é um *paper* – que poderá integrar uma coletânea com todos os *papers* elaborados pela turma – discutindo as questões de pesquisa levantadas. Também será produzido um pôster no formato típico dos congressos científicos para compartilhar de forma gráfica com a comunidade escolar os principais resultados de sua pesquisa.

MATERIAL

- Computador com internet;
- livros, artigos, teses ou dissertações de referência (em formato físico ou digital);
- cartolina e canetas coloridas ou acesso a serviços gráficos para impressão de pôster;
- caderno, canetas e lápis;
- espaço para exposição de pôsteres.

Professor: As Competências Específicas da área de Linguagens e suas Tecnologias trabalhadas neste Projeto estão relacionadas no **Manual do Professor – Orientações específicas**.

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas: Competências Específicas e Habilidades trabalhadas neste projeto

Competências	Habilidades
1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica.	(EM13CHS101) Identificar, analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão de ideias filosóficas e de processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.
	(EM13CHS103) Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros).
	(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

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

Competências	Habilidades
2. Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão das relações de poder que determinam as territorialidades e o papel geopolítico dos Estados-nações.	(EM13CHS202) Analisar e avaliar os impactos das tecnologias na estruturação e nas dinâmicas de grupos, povos e sociedades contemporâneos (fluxos populacionais, financeiros, de mercadorias, de informações, de valores éticos e culturais etc.), bem como suas interferências nas decisões políticas, sociais, ambientais, econômicas e culturais.

ETAPAS

ETAPA 1 - Definição do objeto de pesquisa

Na primeira etapa do projeto você vai escolher qual será o seu objeto de pesquisa – um fenômeno social significativo para a compreensão das relações entre mídia e sociedade e das práticas de comunicação e difusão de informações. O objeto será analisado pela ótica das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Você também deve definir nesta etapa quem será seu professor orientador.

ETAPA 2 - Construção da bibliografia

Toda pesquisa parte de rigoroso levantamento e análise de bibliografia relacionada ao objeto estudado. A bibliografia permite conhecer as contribuições de outros pesquisadores, considerar seus respectivos pontos de vista, assim como contextualizar o objeto de pesquisa e a elaboração de questões pertinentes ao longo do processo de pesquisa. As referências bibliográficas que vão embasar sua pesquisa podem conter dicas para selecionar fontes de dados que auxiliem a delinear o objeto. O estudo de uma bibliografia bem construída oferece potentes *insights* para olhar e analisar o objeto escolhido, e ajuda a responder às questões que a análise dos dados também poderá trazer.

ETAPA 3 - Refletindo sobre a metodologia e os procedimentos da pesquisa

As atividades desta etapa auxiliarão você a conhecer algumas metodologias e procedimentos de pesquisa das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. A reflexão sobre o tema e o objeto de estudo aliada a esses conhecimentos auxiliará você na escolha da melhor metodologia de pesquisa e no levantamento de hipóteses.

ETAPA 4 - Selecionando e organizando fontes de dados

A análise bibliográfica realizada anteriormente pode dar algumas pistas sobre como construir esse caminho, identificar e selecionar as diversas fontes de dados que você vai utilizar na sua pesquisa, a qual deve se basear em uma combinação de referências bibliográficas e de dados de diferentes tipos.

ETAPA 5 - Incursão em dados estatísticos

O processo de pesquisa envolve a sistematização e a análise dos dados, os quais devem ser observados criticamente. Nesse processo é possível confirmar ou refutar as hipóteses de pesquisa. Por meio da retomada das análises realizadas e do percurso percorrido até então, você vai elaborar as principais conclusões da sua pesquisa.

ETAPA 6 - Escrever um *paper* e compor uma coletânea

Com base no trabalho com a bibliografia e com os dados, você deverá seguir as orientações das atividades desta etapa para escrever um *paper* com 5 a 10 páginas, no formato de texto acadêmico e científico. Os trabalhos de toda a turma poderão integrar, juntos, um livro sobre o tema "Mídia e sociedade".

ETAPA 7 - Produzir e expor um pôster

Com o *paper* elaborado, você vai fazer uma versão sucinta da apresentação da pesquisa para expor em formato de pôster. Essa é uma prática comum em congressos científicos, para que seja possível captar rapidamente os resultados de uma pesquisa. Seu pôster, junto ao de seus colegas, será exposto para toda a comunidade escolar.

ETAPA 8 - Autoavaliação

Ao final do projeto você vai refletir sobre o seu aprendizado ao longo do processo de pesquisa, compondo uma atividade de autoavaliação.

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

MODERNA

ETAPA 1

Definição do objeto de pesquisa

O que é uma pesquisa?

Qual a importância da pesquisa científica hoje no Brasil e no mundo? As pesquisas realizadas na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas trazem que tipos de contribuições para a sociedade?

Será que existe neutralidade no conhecimento produzido pelas ciências? Qual é o papel do pesquisador nesse processo? Que tipo de conhecimento as Ciências Humanas e Sociais Aplicadas produzem?

No trabalho na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas observamos diversos fenômenos da vida em sociedade, mesmo quando eles também são explicados por outras ciências, com variados enfoques. Neste projeto, você vai ativar justamente esse tipo de olhar e se apropriar de algumas ferramentas, habilidades e conhecimentos da área para realizar o trabalho de Iniciação Científica Júnior.

A pesquisa científica fornece um conjunto de ferramentas que nos permite observar, analisar e até mesmo interferir no mundo em que vivemos. Além de levar ao aprofundamento de reflexões, a experiência de pesquisa também pode contribuir com as escolhas profissionais que serão feitas mais adiante.

O ato de pesquisar surge de uma indagação inicial que leva a uma investigação. No caso da pesquisa científica, há uma série de métodos, procedimentos e exigências para que a investigação produza o que consideramos conhecimento científico e que este traga contribuições para a sociedade. Entendemos como ciência o conhecimento elaborado com rigor, sistematização e coerência de acordo com os métodos e paradigmas desenvolvidos por cada área.

FERNANDO FAVORETTO/CRIAR IMAGEM

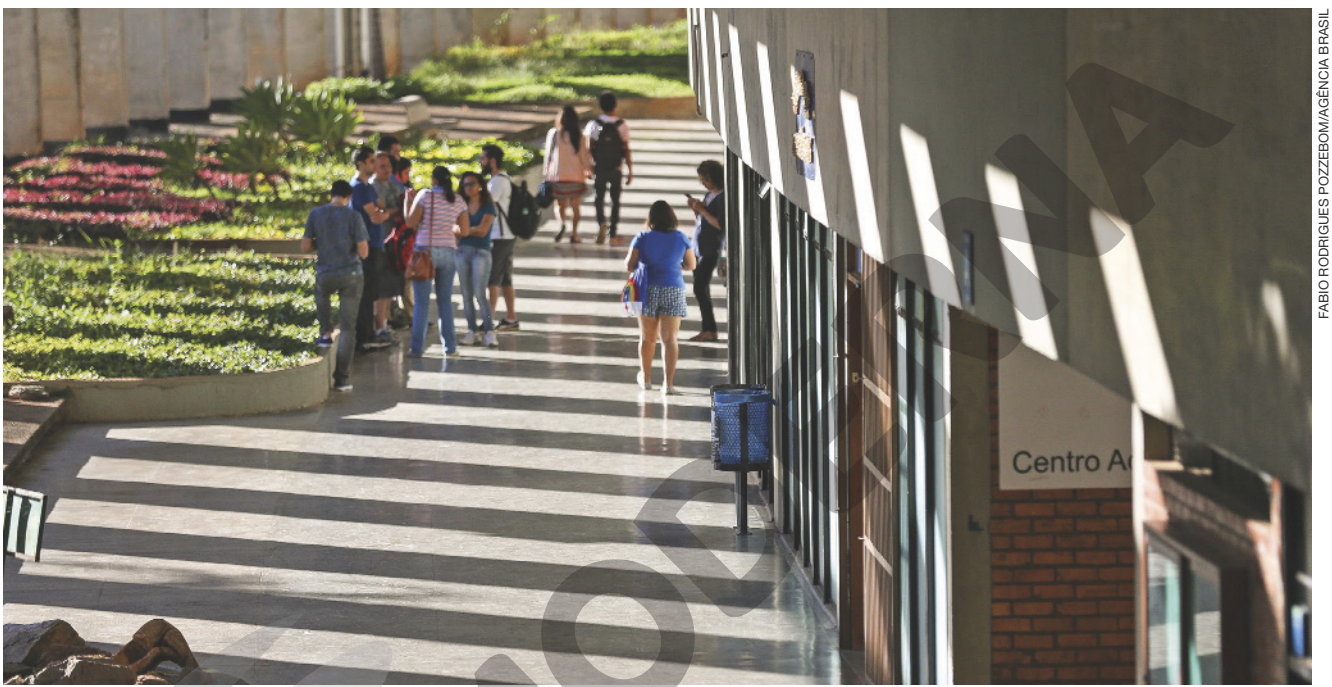
A Iniciação Científica é uma prática corrente em institutos de pesquisa de nível superior, como universidades e institutos federais, por sua importância na formação de novos pesquisadores e cientistas. A Iniciação Científica Júnior estende aos estudantes do Ensino Médio aprendizados preparatórios básicos sobre o processo de fazer pesquisa científica. Na imagem, jovem em Feira de Conhecimento em escola pública, na cidade de São Paulo (SP), em 2017.

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

MODERNA

Quando nos dispomos a pesquisar, é importante refletir: por que, para que e como pesquisar? As respostas a essas perguntas podem ajudar no andamento da pesquisa e se relacionam às escolhas que fazemos durante o seu processo – como a definição do tema e do objeto, a identificação do problema, a elaboração de perguntas, a definição de métodos e ferramentas –, assim como aos resultados que construímos.

Uma pesquisa pode se transformar bastante ao longo do processo, pois, conforme os resultados vão sendo formulados, outras perspectivas e problematizações podem surgir. Além disso, as hipóteses iniciais podem se mostrar pouco satisfatórias. Nesse caso, novas hipóteses podem ser elaboradas. Contudo, um planejamento inicial sempre se faz indispensável.



FABIO RODRIGUES POZZEBOM/AGÊNCIA BRASIL

No Brasil, as universidades públicas são os espaços de maior produção científica, enquanto em outros países essa produção é realizada também por empresas e universidades privadas, em igual ou maior grau. Na fotografia de 2017, a Universidade de Brasília (UnB), uma das 296 universidades públicas brasileiras que somavam mais de 2,3 milhões de estudantes em 2017 (fonte: Censo da Educação Superior 2017 – INEP/MEC).

Por que estudar mídia e sociedade?

A importância de estudar mídia e relações sociais, de maneira geral, se deve à função que a comunicação desempenhou ao longo da história. No entanto, na contemporaneidade ela assumiu um papel bastante particular. As redes digitais de comunicação, os computadores, a internet, os satélites etc., provocaram uma profunda transformação nos modos como nos comunicamos e transmitimos informações. As novas tecnologias e os meios de comunicação também influenciaram na constituição de novas formas de relacionamento social, político, econômico e cultural entre pessoas, grupos, povos, mercados, Estados e empresas. Modificaram ainda as relações de poder, assim como a articulação entre as esferas local e global.

É possível perceber que a comunicação tem atualmente um grande peso no delineamento de um modelo político de alcance global. As notícias e informações passam a interferir cada vez mais no jogo político e nas relações internacionais. Embora nas últimas décadas tenham se firmado nesse cenário novas mídias (como as redes sociais ou mídias sociais), as chamadas antigas mídias, como televisão, jornais, rádio, cinema etc., possuem uma capacidade relativa-

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

mente grande de influenciar a sociedade. E apesar de cada vez mais perderem destaque para as "novas mídias", continuam produzindo discursos, opiniões, narrativas e publicidade voltados para um imenso público. Isso acontece, em parte, porque as estruturas econômicas permaneceram as mesmas, transferindo aos grupos que controlam as "antigas mídias" vantagens e também o controle sobre as "novas mídias" (um exemplo são os grandes jornais que controlam portais digitais de notícias e *podcasts* populares).

É importante ressaltar ainda que, embora as relações de poder permeiem os meios de comunicação, houve nas últimas décadas uma rápida popularização dos recursos comunicativos e do acesso às informações e sua produção. Um número expressivo de pessoas pode, em tese, acessar informações diversificadas e especializadas, participar de debates e difundir suas próprias ideias. Contudo, a determinação por algoritmos (definidos por empresas privadas com interesse econômico) de qual conteúdo poderá ser difundido com maior ou menor facilidade (ou mediante pagamento) coloca esse acesso em xeque. Por isso, discute-se muito a democratização da comunicação no processo mais amplo de democratização e cidadania em nossa sociedade.

Algoritmo é um conjunto de regras e instruções aplicadas à resolução de um problema. São operações simples e finitas para a execução de certas tarefas. As regras de matemática para a operação de multiplicação, por exemplo, constituem um algoritmo. Quando aplicados à informática, os algoritmos formam séries de operações programadas. Atualmente, discute-se muito o uso de algoritmos na internet e os limites éticos para o desenvolvimento de programas que rastreiam dados pessoais de usuários.

Leia na página seguinte um trecho de um *paper* da pesquisadora Esther Hamburger sobre o cinema brasileiro e a forma como este retrata a pobreza e a violência, e sobre o conceito de "sociedade do espetáculo" do filósofo Guy Debord.

AGE FOTOSTOCK/EASYPIX BRASIL

Os primeiros computadores pessoais foram criados na década de 1970, tornando acessível, a um número cada vez maior de pessoas, o processamento rápido de volumes crescentes de dados. Essa invenção transformou a forma como nos comunicamos e também a maneira e as possibilidades de produzirmos conhecimento científico. Na imagem, a programadora e engenheira de sistemas Margaret Hamilton (1936-), à época aos 33 anos, com o código escrito por ela e sua equipe para guiar o foguete Apollo 11 durante a expedição que levou os primeiros astronautas à Lua. Fotografia de 1969.

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

MODERNA

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

Violência e pobreza no cinema brasileiro recente: reflexões sobre a ideia de espetáculo

O crescimento da violência entre forças estatais e paraestatais assusta. Nos anos 1990, uma série de massacres impetrados por forças policiais ou de polícia paralela marcou o processo de redemocratização. Nos anos 2000, o crime organizado passa a desenvolver ações de guerrilha urbana como "arrastões", toques de recolher, ataques a ônibus e delegacias policiais.

[...]

Há relativamente pouca atenção, no entanto, ao elemento que nos interessa: o papel que a visualidade – especificamente a visualidade televisiva e cinematográfica – desempenha nessas dinâmicas. Na fronteira das ciências sociais com os estudos de cinema e televisão, a ideia é especular sobre os jogos simultaneamente políticos e estéticos que vão definindo os contornos do universo do que merece se tornar visível.

Filmes tão diversos como *Notícias de uma guerra particular* (1999), *Palace II* (2000), *Cidade de Deus* (2002), *O invasor* (2003), *Ônibus 174* (2003), *Cidade dos homens* (2003), entre outros, e recentemente *Falcão, meninos do tráfico* (2006), documentário concebido e dirigido por MV Bill e Celso Athayde, moradores de Cidade de Deus, são alguns exemplos de obras de ficção ou documentário que acentuaram a presença visual de cidadãos pobres, negros, moradores de favelas e bairros de periferia no cinema e na televisão brasileiros. Ao trazer esse universo à atenção pública, esses filmes intensificaram e estimularam o que chamo de disputa pelo controle da visualidade, pela definição de que assuntos e personagens ganharão expressão audiovisual, como e onde, elemento estratégico na definição da ordem, e/ou da desordem, contemporânea.

Nessa periferia pouco acostumada à exposição, a visibilidade estimulou uma reação crítica contundente. A epígrafe deste texto cita Marcinho VP, personagem incógnita do filme de João Salles, que disse aos jornalistas que cobriam sua prisão: "eu sou o monstro que vocês criaram". A frase revela sensibilidade crítica para o jogo de espelhos que define personalidades mais ou menos estereotipadas e que Guy Debord, cineasta (ou anticineasta) e filósofo francês cujo livro ficou conhecido com os movimentos de maio de 1968 na França, definiu como sociedade do espetáculo.

[...]

A noção de sociedade do espetáculo é eficiente. O rótulo funciona tão bem talvez porque compartilhe um pouco do apelo sensacional que critica. O termo tem apelo também ante crescente insatisfação com a crise generalizada das instituições políticas e sociais nas mais diversas partes do globo. Depois do desmonte dos regimes socialistas, impasses eleitorais e movimentos bélicos ilegítimos colocam as democracias ocidentais na berlinda – e com elas a mídia. Instituições essenciais à liberdade

Cena do filme *Cidade dos homens*, 2007, de Paulo Morelli, baseado na série homônima, exibida entre 2005 e 2007. A narrativa conta a história de dois amigos de infância que cresceram juntos em uma favela do Rio de Janeiro.

MIRAMAX FILMS/EVERETT COLLECTION/FOTOARENA

MODERNA

de expressão, à transparência política e administrativa, os órgãos de imprensa escrita e audiovisual, assim como os veículos de entretenimento, vêm sendo questionados de maneira crescente.

A questão que se coloca aqui é a possibilidade de que a noção de espetáculo em Debord supõe uma separação estanque entre espectador e espetáculo e um controle centralizado que dificulta pensar expressões contemporâneas articuladas para intervir na própria lógica do espetáculo.

[...]

Essa separação que a teoria da sociedade do espetáculo preconizou talvez necessite ser revista para dar conta da complexidade das disputas pelo controle da representação que estão em jogo nas arenas públicas contemporâneas.

HAMBURGER, Esther. Violência e pobreza no cinema brasileiro recente: reflexões sobre a ideia de espetáculo. *Novos estudos CEBRAP*, São Paulo, n. 78, jul. 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-33002007000200011>. Acesso em: 19 nov. 2019.

A revolução nos meios de comunicação

Na segunda metade do século XX, o mundo conheceu uma verdadeira revolução nos meios de comunicação trazida pelo desenvolvimento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). O uso de computadores, de satélites, da fibra óptica (que permite a transmissão de enorme quantidade de dados em grande velocidade), da internet, de *smartphones*, de *tablets* mudou a forma de as pessoas se comunicarem e se relacionarem.

VERVERIDIS VASILIS/SHUTTERSTOCK

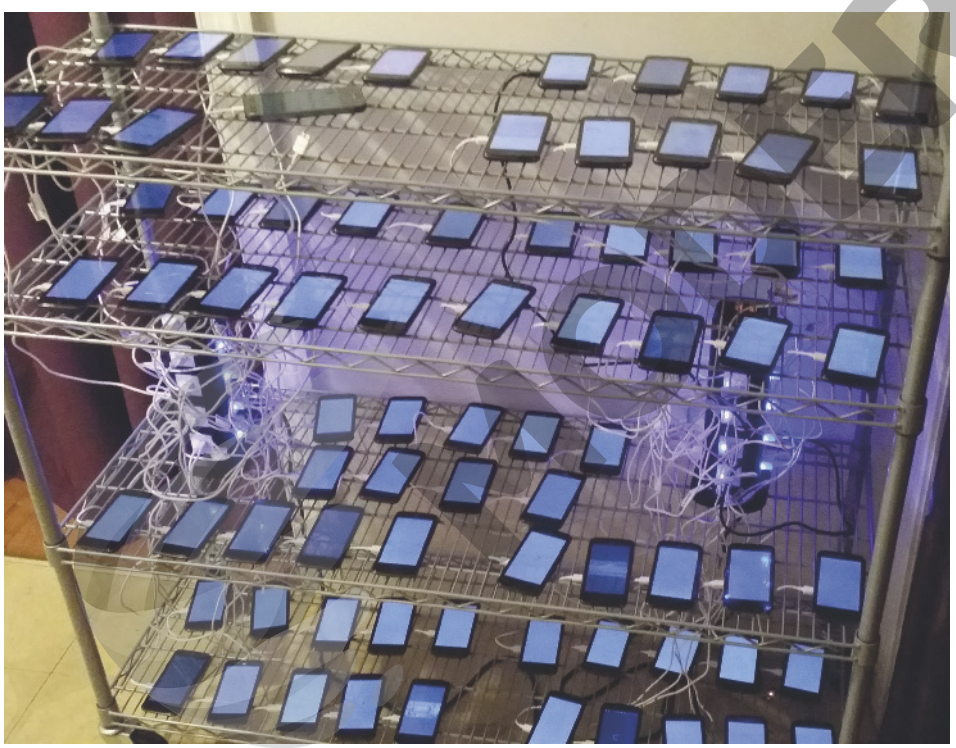
A invenção dos *smartphones* estimulou a mudança de comportamento de grande parte da população, criando novos hábitos e práticas. Um deles é a forma de contemplar obras de arte em uma exposição ou assistir a um *show*. No século XXI, tem sido comum registrar constantemente, com fotografias e vídeos, acontecimentos que presenciamos. Em eventos como *shows* (na imagem, pessoas registram um *show* na cidade de Tessalônica, Grécia, em 2017), uma multidão de indivíduos registra e compartilha simultaneamente um mesmo evento, que muitas vezes também tem registro e transmissão "oficiais" feitos por profissionais e, frequentemente, são consumidos *a posteriori* pela própria multidão em questão.

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

MODERNA

A comunicação digital também ampliou sua participação no cotidiano da população do planeta. Na Europa, nos Estados Unidos e no Canadá, em 2019, mais de 85% da população tiveram acesso à internet, segundo dados da Internet World Stats. No Brasil, uma pesquisa do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic), em 2018, identificou que 70% da população têm acesso à internet. Nas zonas urbanas, essa marca é ligeiramente maior (74%) e, na zona rural, significativamente menor (49%). A popularização da internet tem sido atribuída ao maior acesso a *smartphones* e *tablets*.

Essas transformações trazem também novos desafios quando observamos a relação entre mídia e sociedade. Um exemplo são as dificuldades de regulamentação em um ambiente que extrapola o alcance dos Estados nacionais, como a influência de prestadores de serviços considerados ilegais em processos eleitorais recentes em diversos países (por exemplo, as "fazendas de influenciadores" ou "fazendas de curtidas", além de robôs disparadores de mensagens por aplicativos). Da mesma maneira, a regulamentação de publicidade em meios virtuais é desafiadora e vem sendo objeto de disputas judiciais, econômicas e políticas em todo o mundo. Esses são alguns dos fenômenos que podem se converter em bons objetos para o seu trabalho de pesquisa.



CATHRYN VIRGINIA/IP ARCHIVE/GLOW IMAGES

As fazendas de telefones, fazendas de curtidas ou fazendas de cliques são um sistema de automação que burla as limitações técnicas de aplicativos de mensagens ou redes sociais. Considerado ilegal em alguns países ou sem regulação em outros, esse sistema utiliza robôs para atuar como se fossem usuários humanos, aumentando artificialmente a quantidade de seguidores e curtidas de certos perfis ou disparando mensagens em massa para disseminar conteúdo falso ou ilegal. Na imagem, celulares de uma fazenda de cliques nos Estados Unidos, em 2019.

Transformações no tempo e no espaço: transformações na existência

De que maneira essas inovações tecnológicas impactaram a experiência de mundo da juventude hoje? O acesso à internet, além de refletir os processos mencionados anteriormente, também trouxe novas questões sobre o tempo e o espaço. O texto a seguir, da revista *Terra Livre*, da Associação Brasileira de Geógrafos, amplia o debate sobre a questão, oferecendo subsídio para ainda outros possíveis objetos de pesquisa de sua Iniciação Científica Júnior.

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

MODERNA

Atualmente "somos" e "estamos" em um mundo no qual o processo de globalização tem ganhado cada vez mais materialidade. Nesse processo, a sociedade se mundializa, movendo-se rumo à constituição de um novo modo de vida, no qual a relação com o tempo e o espaço se reorganiza. Os fluxos de informação rápidos, interligando os diferentes lugares, representam um fator constitutivo desse processo de globalização que, em consonância com outros fatores, contribui para uma alteração significativa na forma de viver e perceber o lugar e o mundo.

Por um lado, a globalização é acompanhada de transformações científicas e tecnológicas, do desenvolvimento dos meios de comunicação e da informação, que possibilitaram a convivência simultânea e instantânea com os acontecimentos locais e distantes, permitindo que espaços longínquos se façam presentes nas vivências cotidianas dos cidadãos. Por outro lado, o espaço global expõe marcas da segregação, da guerra, da disseminação do terrorismo, da violência urbana, dos problemas ecológicos, da fome e da exclusão social de bilhões de pessoas.

[...]

Ensino de Geografia, mídia e produção de sentidos

Vivemos em uma época marcada pela onipresença da mídia, pela abundância de produtos audiovisuais, pela profusão de um mercado que procura utilizar todas as brechas e possibilidades para promover a publicidade e direcionar o consumo de bens materiais e simbólicos. Nesse contexto, parece oportuno propor algumas questões que nos levem a refletir sobre como estamos construindo nossas experiências, como a mídia tem resignificado as nossas experiências com o espaço e o tempo [...].

[...]

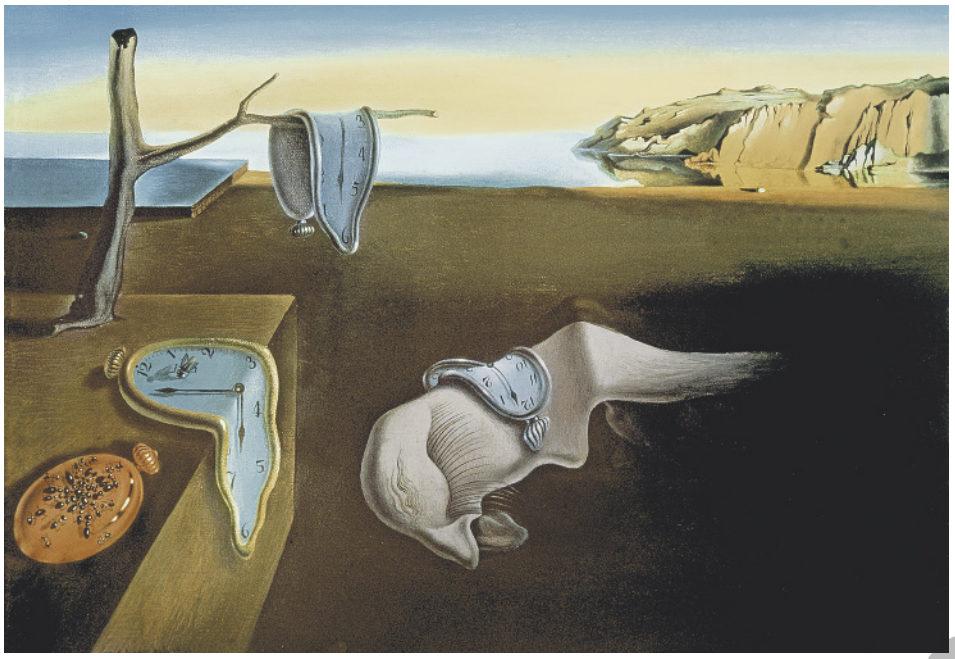
Na sociedade contemporânea, a ideia de espaço envolve, primordialmente, o encurtamento das distâncias, o planetário, o mundial. A mídia faz circular uma percepção geográfica de que o espaço-mundo está disponível para o cidadão comum de forma instantânea. Tem-se a impressão de que a mídia está a todo tempo construindo pontes sobre o espaço e criando uma ambiência pela qual tudo pode ser visto, conhecido e divulgado por intermédio dos fatos e das notícias. No caso do tempo, percebe-se a disseminação generalizada da ideia de presente, do agora, do instante, do momento. Sarlo [SARLO, Beatriz. *Cenas da vida pós-moderna*: intelectuais, arte e videocultura na Argentina. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2000. p. 179.] chega a afirmar que nos "movemos no tempo em saltos de *zapping*, sem que a memória (com sua lentidão e sua densidade) estabeleça as conexões entre o que aconteceu e o que está acontecendo". Para a autora, ao enfatizar o presente, a mídia faz nos esquecer a história, os laços que ligam o presente e o passado e, desse modo, "o passado não pesa sobre nós, tornou-se tão leve que nos impede de imaginar a continuidade de nossa própria história" (SARLO, 2000, p. 179).

GUIMARÃES, Iara. Ensino de Geografia, mídia e produção de sentidos. *Terra Livre*, Presidente Prudente, ano 23, v. 1, n. 28, p. 45-66, jan./jun. 2007. p. 46 e 58.

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

MODERNA

BRIDGEMAN IMAGES/KEYSTONE BRASIL © SALVADOR DALÍ, FUNDACIÓN GALA-SALVADOR DALÍ/AUTVIS, BRASIL, 2019 - MUSEU DE ARTE MODERNA DE NOVA YORK (MOMA)



A mudança na velocidade das comunicações e dos transportes, sobretudo após os avanços tecnológicos do século XX, transformaram também a maneira como vivemos o tempo e, portanto, a memória. Já na década de 1930, o pintor espanhol Salvador Dalí (1904-1989) refletia sobre esse tipo de processo em uma sociedade em intenso ritmo de transformação. *Persistência da memória*, de Salvador Dalí, 1931. Óleo sobre tela, 24 cm × 33 cm.

A relação entre tempo e espaço é constitutiva do que compreendemos como experiência de mundo.

Um dos conceitos úteis para se pensar e entender o impacto dessas transformações recentes no cotidiano é o conceito de ser-no-mundo elaborado pelo filósofo Martin Heidegger em sua obra *Ser e Tempo* (1927).

Alguns pontos-chave sobre esse conceito são descritos no trecho a seguir:

O ser no mundo pode ser visivelmente desmembrado em três partes, que são seus momentos constitutivos: o "*ser*", o "mundo" e o "em". Dito de outro modo e em outra ordem: o mundo em que o ser é, o quem que é no mundo, e o modo de *ser-em* em si mesmo. [...] No entanto, o ser no mundo é uma estrutura unitária, e só pode ser decomposta para efeito de análise. A própria análise, na verdade, demonstra essa unidade, pois o "mundanidade" só se deixa caracterizar mediante uma compreensão do ser *para quem* existe um mundo, o ser que é-no-mundo, por sua vez, só se revela a partir de sua "morada" (o mundo), e a relação de ser-em pressupõe a compreensão dos termos que se relacionam no modo do "em". Em suma – e isso é fundamental para se compreender a ideia de ser no mundo em toda sua profundidade –, a explicitação da estrutura da pre-sença já traz consigo o desvelamento do mundo e vice-versa.

Pode-se dizer que a aparente obviedade do ser no mundo deriva da naturalidade com que esse "no" se nos aparece. Grande parte da importância do pensamento de Heidegger consiste em ter ele problematizado o "ser-em" da existência humana. Para uma coisa, um objeto (que a terminologia heideggeriana designa por "ser simplesmente dado"), o "em" corresponde ao "dentro", a uma relação meramente espacial de inclusão. Mas de que modo se pode dizer que o homem (um ente dotado do modo de ser da pre-sença) está "em" o mundo? Não é suficiente dizer que a pre-sença está "dentro" do mundo, que está simplesmente "aí", que o homem foi uma vez abandonado ao mundo. O "dentro" não pode se adequar a um ente que, em certo sentido, traz o mundo "dentro" de si . O homem não "é", primeiramente, para depois criar relações com um mundo, ele é homem na exata medida de seu ser-em, isto é, na exata medida em que possui um mundo ou abre o sentido de um mundo.

BARBOSA, Márcio F. A noção de ser no mundo em Heidegger e sua aplicação na psicopatologia. *Psicologia*: Ciência e Profissão, Brasília, v. 18, n. 3, 1998. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98931998000300002&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 21 nov. 2019.

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

MODERNA

GÜNTER SCHNEIDER/AKG-IMAGES/ALBUM/FOTOARENA

Esse monumento fica em Bebelplatz, Berlim, Alemanha. A praça foi local de uma das cerimônias públicas de queima de livros proibidos, realizadas pelos nazistas em 1933. Entre as muitas contradições em torno do filósofo Martin Heidegger, estão seu concomitante apoio ao regime nazista e sua relação afetiva com a filósofa judia Hannah Arendt, perseguida pelo regime. Fotografia de 2009.

Heidegger e sua polêmica relação política com o mundo

Na segunda metade da década de 2010, foram publicados pela primeira vez os diários pessoais do filósofo Martin Heidegger, e expostos, assim, seus posicionamentos políticos antissemitas durante o período do Terceiro Reich e nazismo alemão. Sua obra sempre foi lida como controversa devido a esse posicionamento, mesmo com as trocas intelectuais e afetivas que manteve com a filósofa judia Hannah Arendt:

> Uma das relações emocionalmente mais controversas entre intelectuais definitivos para o pensamento e a história do século passado foi a dos filósofos Martin Heidegger e Hannah Arendt. Os dois se conheceram na Universidade de Marburg, em 1924, quando ela era uma jovem estudante de 18 anos, e ele, um professor de destaque. Um dos pensadores mais influentes do século 20, Heidegger ficou marcado também por sua ligação com o regime nazista, enquanto Arendt, judia, dedicou boa parte de sua importante obra ao estudo de regimes totalitários.
>
> CURI, Fabiano. Ela judia; ele nazista. *Revista Cult*. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/ela-judia-ele-nazista/>. Acesso em: 22 nov. 2019.

Detalhes da biografia de Heidegger à parte, esse episódio nos leva a pensar na relação entre o lugar político e social de cientistas e filósofos, e as ideias que produzem e defendem em sua época. Curiosamente, o próprio conceito de ser-no-mundo reforça a conexão entre esses campos do existir.

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

MODERNA

Não escreva no livro.

ATIVIDADE EU, O OBJETO E O MUNDO EM CONHECIMENTO

Com base na reflexão sobre as mudanças recentes na percepção de tempo e espaço, converse com seus colegas e o professor sobre as possivéis interferências na relação dos pesquisadores com o mundo. Procure argumentar sobre seu ponto de vista em relação à seguinte questão: o que significa, no contexto atual, realizar pesquisa científica em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas? Anote uma pequena lista com suas observações e expectativas para o trabalho. Você deve retornar a essa lista e a essa pergunta após terminar o projeto, refletindo sobre como foi produzir pesquisa nessa área e sobre como essa experiência transformou seu olhar.

Definindo seu objeto de pesquisa

Agora é hora de definir seu objeto de pesquisa. O quadro abaixo apresenta algumas sugestões de temas que podem ser trabalhados abordando as relações entre mídia e sociedade, mas você também pode elaborar seu próprio tema junto aos seus colegas e professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Em seguida, você deverá escolher um professor orientador que vai te auxiliar nesse processo. O quadro também traz algumas possibilidades em relação a essa escolha.

Sugestão de guia para escolha do objeto (deverá ser "recortado" com o auxílio do professor orientador – escolher um fenômeno específico dentro do tema para abordar)	Sugestão de orientador para o objeto
Senso comum e conhecimento científico em tempos de redes sociais	Filosofia/Geografia/História/ Sociologia
Proibição da publicidade infantil	Sociologia
Regulamentação da publicidade na internet para campanhas políticas	Sociologia/História/Geografia
O Departamento de Imprensa e Propaganda (DIP) e o Brasil na Era Vargas	História
Revistas, jornais, mídias digitais e movimentos sociais	Sociologia/Geografia/História/ Filosofia
Jovens e sua relação com jogos eletrônicos na era digital	Sociologia/Geografia/Filosofia
As *fake news* na comunicação digital	Geografia/História/Sociologia
A influência da mídia nas práticas políticas	Filosofia/Sociologia/História
Mídia e democracia	Filosofia/Sociologia/História
Acesso à internet e transformações no espaço	Geografia

Após a delimitação do tema, você deve sistematizar as principais razões que justificam sua escolha, explicitando a sua importância. Junto a elas, anote referências (autores, notícias de jornal etc.) que podem sustentar sua percepção. Essa pequena lista ou tabela deverá servir para que, na redação final de seu *paper*, você defenda a relevância do tema e do objeto escolhidos.

A partir do tema de pesquisa escolhido você pode começar a pensar em algumas questões, em problemas que ainda não foram respondidos em profundidade ou esgotados, e que despertam seu interesse. Para isso, você deve consultar o que já foi produzido sobre o assunto.

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

MODERNA

ETAPA 2

Construção da bibliografia

ROGERIO REIS/TYBA

Bibliotecas são centros de pesquisa e de organização da informação e do conhecimento. Por esse motivo, podem ser uma boa opção na hora de iniciar o trabalho com bibliografia. A Biblioteca Nacional, na fotografia, instalada na cidade do Rio de Janeiro em 1810 e aberta ao público em 1814, é considerada uma das maiores do mundo e a maior da América Latina. Reúne, além de livros, documentos diversos, como revistas, jornais, gravações, partituras e imagens. Parte de seu acervo está digitalizado e pode ser consultado pelo site da instituição, disponível em: <http://bndigital.bn.gov.br/acervodigital/>. Acesso em: 2 dez. 2019. Fotografia de 2018.

Sobre fontes e referências bibliográficas

Quando começamos a elaborar um tema de pesquisa é necessário ler mais sobre o assunto que nos interessa, para podermos direcionar melhor as questões que orientam o estudo.

Na etapa anterior, você definiu o tema, pensando sobre o objeto de pesquisa e tomando contato com as questões que deseja pesquisar para compreender as relações entre mídia e sociedade. Agora, você vai fazer uma busca por bibliografia de apoio, o que ajudará a planejar alguns procedimentos fundamentais da sua pesquisa, que serão desenvolvidos nas etapas seguintes. A análise bibliográfica pode, inclusive, fornecer pistas sobre a existência e a localização de fontes adequadas que você poderá utilizar ou sobre o tipo de análise de dados que será realizada em seu projeto. A bibliografia também será importante para que você tenha domínio do tema que vai estudar, assim como de conceitos, teorias e diferentes interpretações que apoiem sua abordagem sobre ele.

É importante fazer uma boa seleção desse material, e uma leitura analítica de seu conteúdo; quer dizer, o objetivo de consultar e analisar as referências bibliográficas não é replicar em seu trabalho as conclusões dos seus respectivos autores, e sim utilizá-las como pistas para direcionar o seu olhar a aspectos

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

interessantes envolvendo o seu objeto de estudo. Assim, você será capaz de elaborar um trabalho, original e autoral – que é o objetivo da Iniciação Científica Júnior. Seu professor orientador deverá auxiliar nesse processo.

O primeiro passo da construção de uma bibliografia consistente para sua pesquisa é selecionar as bases de dados, "universos" nos quais você poderá encontrar material relevante sobre o tema de sua investigação. Na internet há muitos bancos de artigos, teses e dissertações eletrônicas, *e-books* e sistemas de acervos de bibliotecas do mundo todo. Isso significa que você pode encontrar artigos, teses, dissertações, livros e descobrir se algum material impresso está disponível em uma biblioteca perto de você.

No entanto, a disponibilidade ampla de material às vezes pode ser um problema. Quando há muito material disponível, em geral nos sentimos um tanto perdidos. Se um autor importante na área tem dois artigos, um livro e uma tese que parecem discutir um mesmo assunto, será que é preciso ler tudo? Será que esses materiais dizem a mesma coisa? Qual é a diferença entre eles?

Para escolher com que tipo de material você quer estruturar sua bibliografia, além de saber o que existe e o que está disponível, é preciso entender quais são as principais diferenças entre livros, artigos, dissertações e teses.

Livros

Os livros representam até os dias de hoje, seja no seu formato impresso ou virtual, um importante meio de registro de conhecimento, memória, conteúdo, narrativa etc. Os livros tornaram-se também, ao longo do tempo, instrumentos de divulgação científica.

Para buscar livros, o melhor é consultar os sistemas de acervo virtual das bibliotecas ou fazer consultas presenciais em bibliotecas próximas a você. É importante lembrar que as bibliotecas das universidades públicas são também públicas. Isso quer dizer que qualquer pessoa pode utilizar os serviços dessas bibliotecas, mesmo que não possam levar seus livros para casa.

A Biblioteca Brasiliana Guita e José Mindlin é um exemplo de biblioteca de uma universidade pública. Localizada em São Paulo (SP), no campus Butantã da Universidade de São Paulo (USP), foi criada em 2005 e aberta ao público em 2013. É considerada um dos maiores acervos bibliográficos existentes sobre o Brasil. Na imagem, sala de estudos aberta ao público em geral. Fotografia de 2014.

MARCIA MINILLO/OLHAR IMAGEM

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

MODERNA

O texto a seguir apresenta algumas reflexões relacionadas aos livros, aos textos e às informações virtuais na atualidade.

O que fazer com os conteúdos?
O livro do século XXI na avaliação acadêmica

Em grande escala e com outra dimensão e abrangência, a revolução provocada pelo aparecimento do livro da era Gutenberg, marcada pela agilização do processo de circulação do formato códice, e que transformou a circulação do conhecimento e a apropriação de culturas durante os últimos quinhentos anos, hoje parece tímida perante os desafios da "textualidade eletrônica", na terminologia de Roger Chartier ao referir-se à revolução da informática aplicada aos textos e livros.

[...]

Mas, certamente, a grande característica de nosso tempo é a rapidez com que se difunde o novo (ou apenas as novidades). Aliada a uma multiplicação sem precedentes dos tipos de linguagens disponíveis para a sociedade contemporânea, a rapidez do novo amplia de maneira assustadora a convivência hiperlativa com um fenômeno que já se anunciava temerário na era de Gutenberg – a domesticação da abundância, diagnosticada pelo imenso número de obras, autores e livros que passaram a ser publicados em escala industrial.

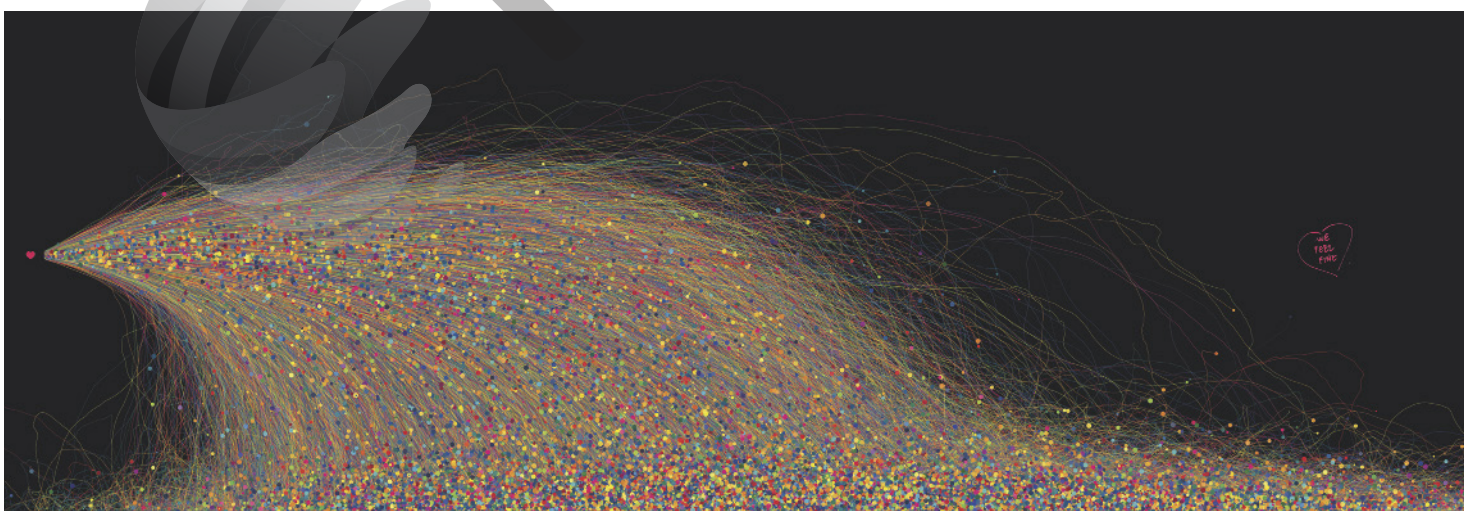
[...]

Resumidamente, não se trata mais de especularmos se haverá o desaparecimento do livro impresso ou a extinção do editor. Num mundo do conhecimento e da informação, permeado pela convivência nem sempre amigável entre o texto impresso e o virtual, o problema que se coloca é **como avaliar e gerenciar conteúdos**.

MARQUES NETO, José Castilho. O que fazer com os conteúdos? O livro no século XXI na avaliação acadêmica. *Interface* – Comunicação, saúde, educação, Botucatu, v. 9, n. 18, set./dez. 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832005000300009&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 13 nov. 2019.

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

MODERNA



JONATHAN HARRIS - COLEÇÃO PARTICULAR

O artista Jonathan Harris utilizou uma base de dados de 12 milhões de frases coletadas ao longo de três anos em *blogs* e redes sociais para criar a obra de arte mostrada na imagem e outras, que compõem o livro *We Feel Fine* (Nós estamos bem), de 2009. A chamada "Big Data art" é uma forma artística de ilustrar tendências de volumes gigantescos de dados disponíveis na internet.

Os livros e a imprensa no Brasil

No período colonial, a Coroa portuguesa lançou em 1720 um alvará proibindo terminantemente a impressão ou publicação de livros, assim como a instalação de manufaturas na colônia. O alvará da rainha d. Maria I justificava a proibição com o argumento de que a colônia deveria se dedicar exclusivamente à exploração dos recursos da terra, como a agricultura e a extração de ouro e pedras preciosas, transferindo as riquezas provenientes dessas atividades para a metrópole. As fábricas e manufaturas poderiam desviar a ocupação de mão de obra dos trabalhos essenciais da colônia. A proibição é anulada somente em 1808, quando a família real portuguesa se transfere para o Brasil, trazendo consigo uma imensa biblioteca com cerca de 60 mil livros e documentos que iriam compor o acervo da Real Biblioteca Nacional (hoje Biblioteca Nacional), instalada na cidade do Rio de Janeiro.

Para além da literatura, a possibilidade de imprimir livros e jornais no Brasil também trouxe o advento das revistas científicas nacionais. Embora seu formato não fosse, no século XIX, o mesmo que o atual, esses periódicos serviram para estruturar o espaço de circulação de ideias e descobertas científicas no país. Um dos mais antigos e ainda ativo é a *Revista do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro*, fundada em 1838. Foi apenas no final do século XX e sobretudo no início do XXI, porém, que os livros passaram a ceder espaço massivamente para as revistas científicas no cotidiano das universidades brasileiras – em especial na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Francisco de Paula Brito (1809-1861) é considerado um dos pioneiros no trabalho editorial no Brasil. Em sua livraria, na cidade do Rio de Janeiro, reuniam-se intelectuais e escritores expressivos do período. Em 1843, Paula Brito publicou a obra considerada o primeiro romance brasileiro, *O filho do pescador*, de Teixeira e Souza, e os primeiros jornais voltados para mulheres e para a população negra. O escritor Machado de Assis começou a trabalhar em 1854 em sua tipografia como revisor e colaborador, iniciando ali sua carreira literária.

FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL, RIO DE JANEIRO

Francisco de Paula Brito. Gravura do século XIX, de autoria desconhecida.

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

MODERNA

REPRODUÇÃO

Os artigos científicos são publicados em revistas específicas de cada área, chamadas comumente de periódicos científicos. *A Revista Brasileira de Ciências Sociais* é um dos mais de 400 periódicos brasileiros indexados na plataforma Scielo.

Artigos

Os artigos em geral seguem uma estrutura de escrita muito própria. Um artigo deve apresentar dados articulados a teorias, revelando pequenas e pontuais descobertas sobre um objeto de pesquisa. A argumentação é necessariamente baseada em dados apresentados no próprio artigo, e os bons artigos em geral apontam também quais aspectos do problema aqueles dados não são capazes de explicar.

Os artigos já escritos são submetidos a periódicos científicos (ou revistas científicas). O editor do periódico envia os artigos recebidos a acadêmicos renomados na área, no tema ou no objeto para que avaliem o texto (os chamados revisores especialistas) e, sobretudo, o conteúdo do artigo. Os artigos são publicados apenas se forem selecionados de acordo com parâmetros e critérios estabelecidos pelo corpo editorial do periódico.

A cultura de escrever artigos não é largamente difundida em todas as áreas de estudos no Brasil, embora tenha sido incentivada e promovida com bastante empenho nas últimas décadas. Por isso, os livros, as dissertações e as teses podem sempre ser um bom complemento para sua coleta de material e referências bibliográficas.

Para encontrar artigos acadêmicos em geral é preciso buscar em bases de periódicos como o Scielo e o Latindex. O *site* da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), órgão ligado ao Ministério da Educação, tem um sistema de buscas de artigos, periódicos e outros materiais de pesquisa. Além desses, há outros mecanismos de busca especializados em artigos científicos. Peça auxílio ao seu professor orientador.

MODERNA

REPRODUÇÃO/SCIELO

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

A base de dados Scielo reúne periódicos científicos nacionais e internacionais e é considerada uma das principais bibliotecas digitais de livre acesso do mundo. Está vinculada a órgãos públicos de fomento à pesquisa, como a Fundação de Amparo à Pesquisa de São Paulo (FAPESP), ao Centro Latino-Americano e do Caribe de Informação em Ciências da Saúde (Bireme) e ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Disponível em: <http://www.scielo.br/>. Acesso em: 2 dez. 2019.

As mulheres e a pesquisa científica

Atualmente, no Brasil, a produção científica é realizada majoritariamente por mulheres. De acordo com uma pesquisa feita pela Organização dos Estados Ibero-americanos (OEI), entre 2014 e 2017, 72% dos artigos científicos brasileiros foram produzidos por mulheres. Além disso, segundo o Censo da Educação Superior de 2016, as mulheres representam mais de 57% dos estudantes matriculados em cursos de graduação.

Embora essas estatísticas apontem para um avanço na presença feminina na carreira acadêmica, pesquisas mais aprofundadas – no Brasil e no mundo – mostram que as mulheres ainda se concentram em áreas socialmente reconhecidas como "femininas" e ocupam menos cargos de gestão e direção nas universidades. Por outro lado, a carreira científica nas universidades públicas brasileiras – cujo ingresso se dá por meio de concurso, com estabilidade de emprego – tem sido apontada como favorável à igualdade entre homens e mulheres.

JANUÁRIO GARCIA - ACERVO DO INSTITUTO JANUÁRIO GARCIA: DOCUMENTOS E FOTOGRAFIAS DE MATRIZES AFRICANAS

A antropóloga Lélia Gonzalez (1935-1994) foi uma das pesquisadoras brasileiras de maior reconhecimento internacional em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas na década de 1980. Os desafios de ser uma pesquisadora mulher e negra em sua época foram relatados por ela em diversas ocasiões. Fotografia c. 1987.

Dissertações e teses

Dissertações e teses são resultados de diferentes tipos de pesquisa. Uma dissertação é o produto final de uma pesquisa de mestrado, que em geral dura dois ou três anos. O mestrado é um programa de pós-graduação que confere aos aprovados o título acadêmico de mestre em certa área ou assunto. Já uma tese é o resultado de uma pesquisa de doutorado, que dura normalmente entre três e cinco anos. O doutorado é um programa de pós-graduação que confere aos aprovados o título acadêmico de doutor em certa área ou assunto. O mestrado é considerado a etapa inicial na experiência formal em pesquisa acadêmica, enquanto o doutorado costuma ser cursado por aqueles que desejam aprofundar-se na sua área de pesquisa. Muitas vezes o mestrado é pré-requisito para se cursar o doutorado.

As dissertações e teses também seguem um formato específico de escrita, que precisa dar ao leitor muita clareza de como as conclusões são sustentadas pelos dados apresentados. São excelentes ferramentas para compreender melhor o caminho que levou o pesquisador ou pesquisadora a chegar em certa teoria, elaboração, informação, conclusão etc. Como os bons artigos, as boas teses e dissertações também deixam claro aquilo que os dados e conclusões não explicam, não alcançam no objeto estudado.

As universidades públicas (e uma parte das universidades privadas) em geral têm acervos digitais de todas as teses de doutorado e dissertações de mestrado lá defendidas. Para procurar bibliotecas digitais de teses e dissertações, faça uma busca com o nome da universidade pública e junte as palavras "acervo", "bibliotecas", "teses"/"tese" e "digitais" .

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

MODERNA

EDUARDO DI DEUS/IRIS - LABORATÓRIO DE IMAGEM E REGISTRO DE INTERAÇÕES SOCIAIS, DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGIA DA UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

A tese *A dança das facas*: trabalho e técnica em seringais paulistas, do antropólogo Eduardo Di Deus, ganhou o Prêmio Capes de Teses, em 2018. Para desenvolver seu trabalho, Eduardo se tornou aprendiz de seringueiro em fazendas do noroeste paulista. Um dos resultados da pesquisa é o documentário *Sangria*, de 2015, em que o autor aborda a prática, por diferentes seringueiros (os sangradores), da extração da borracha em São Paulo. Na fotografia, seringueiro prepara o equipamento para realizar a sangria em seringueira no interior paulista. Trata-se da retirada do sernambi, uma fita de borracha que se coagula na bica e em toda a canaleta por onde escorre o látex.

Realizando buscas em bases, sistemas e catálogos

Nas bases de dados, artigos, acervos de bibliotecas e sistemas de busca há muitas informações, as quais nem sempre são registradas e catalogadas nos termos que conhecemos ou imaginamos. Por isso, é preciso ter alguns cuidados ao pesquisar material bibliográfico, de qualquer tipo que seja.

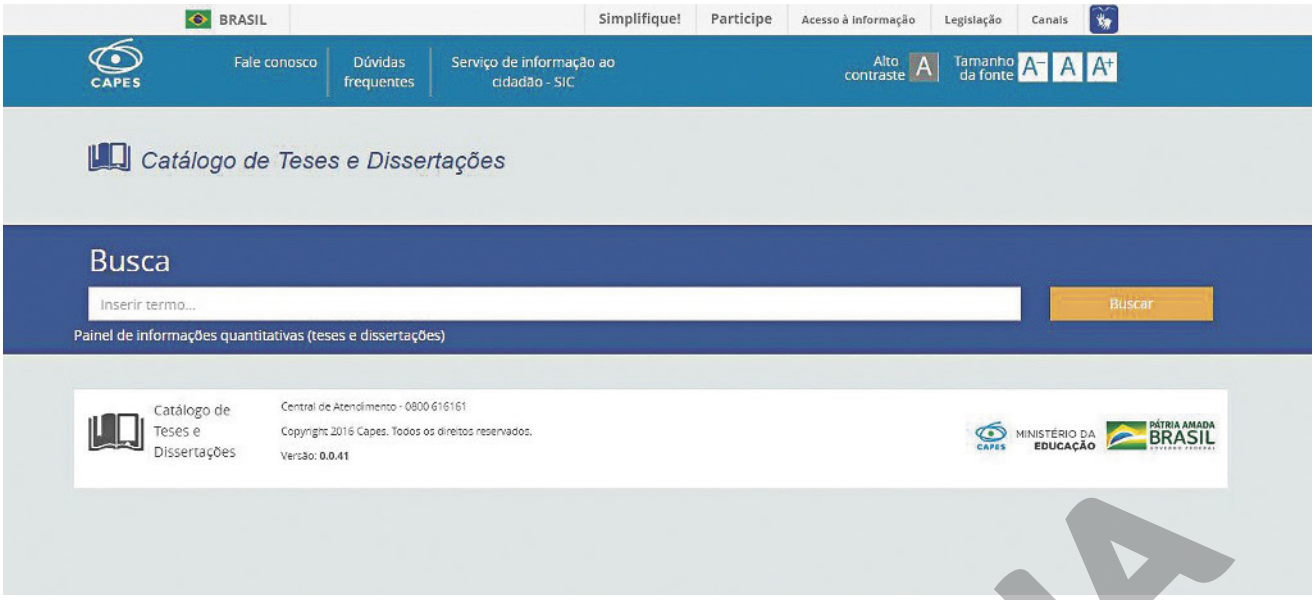
Sempre que um artigo, tese, dissertação ou livro especializado é publicado, o material precisa ser classificado em palavras-chave. Quem faz isso, em geral, é o próprio autor ou a editora responsável pela obra. É por meio dessas palavras-chave que se encontra (ou que se deixa de encontrar) material relevante para seu tema de pesquisa.

Essa classificação, porém, tem um problema. Como toda classificação, ela é um tanto arbitrária. O número de palavras-chave é limitado, o que também precisa ser levado em conta. Como escolher três palavras-chave para um trabalho que analisa, por exemplo, a ocorrência de uma certa doença em diferentes grupos sociais e étnicos, distribuídos em algumas regiões geográficas? A palavra-chave mais importante, claro, é o nome da doença. E quanto às demais? Que grupos sociais, entre os vários estudados, e quais das regiões escolher? Qualquer combinação que se escolha estará "escondendo", de alguma maneira, uma parte da pesquisa.

Há três soluções para esse impasse. A primeira é, no momento da busca, alternar palavras-chave, usando sinônimos e termos correlatos, sempre testando novas palavras-chave. A segunda é usar em suas buscas as palavras-chave já listadas em livros, artigos, teses e dissertações que você leu e considerou relevantes. A terceira é, simplesmente, não se basear apenas nas palavras-chave.

MODERNA

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



REPRODUÇÃO/CAPES

Tela inicial do Catálogo de Teses e Dissertações *on-line* da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), uma instituição vinculada ao Ministério da Educação que atua na promoção da produção científica no país desde 1951. Disponível em: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#!/>. Acesso em: 3 dez. 2019.

As consultas por palavras-chave são sempre uma boa maneira de começar. A partir dos primeiros trabalhos relevantes que você encontrar, é possível expandir as formas de buscar conteúdo. Assim como com as palavras-chave, você pode buscar autores que já descobriu que possuem uma produção interessante sobre o tema de sua pesquisa. Contudo, não se limite a eles: observe a bibliografia que eles mesmos citam e faça um mapeamento da produção dos autores que esses autores estão utilizando (ou com os quais dialogam). Repare de novo nas palavras-chave e nos autores desses novos trabalhos e assim por diante.

Não escreva no livro.

ATIVIDADE TESTANDO A HABILIDADE DE BUSCA

Utilizando as orientações desta etapa, realize buscas para encontrar:

a) um artigo acadêmico em periódico da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas que discuta o seu objeto de estudo ou um dos conceitos, teorias ou temas a ele relacionados;
b) um livro que discuta o seu objeto de estudo ou um dos conceitos, teorias ou temas a ele relacionados;
c) uma tese ou dissertação que discuta o seu objeto de estudo ou um dos conceitos, teorias ou temas a ele relacionados;
d) dois autores e/ou autoras que tenham analisado, discutido e estudado a questão envolvida e/ou questões relacionadas ao seu objeto de estudo.

Por meio desta atividade de busca você já deve ter os primeiros elementos de sua bibliografia, sejam eles livros, artigos, teses ou dissertações. Essa bibliografia preliminar serve para que você levante novas questões sobre o objeto que escolheu estudar. O seu artigo, como todo artigo acadêmico, deve se propor a responder a uma questão específica – e não explanar de maneira genérica sobre o objeto de pesquisa.

Questão específica: construindo perguntas

Para iniciar seu trabalho, escolha um dos materiais já encontrados durante a pesquisa bibliográfica. Faça uma primeira leitura desse material, procurando responder: quais são as perguntas que esse material responde? Quais são as perguntas que esse material não responde? Que contradições ele apresenta sobre o objeto que você escolheu estudar? Que respostas ele dá, mas não parecem suficientes para você e por quê? Com base nessa reflexão, retorne ao seu objeto e elabore cinco perguntas que podem ser respondidas com pesquisa bibliográfica, documental e acesso a dados sobre ele. Discuta com seu professor orientador qual delas é mais adequada para guiar a realização de sua pesquisa e a escrita de seu artigo.

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

MODERNA

ETAPA 3

Refletindo sobre a metodologia e os procedimentos da pesquisa

O que é metodologia?

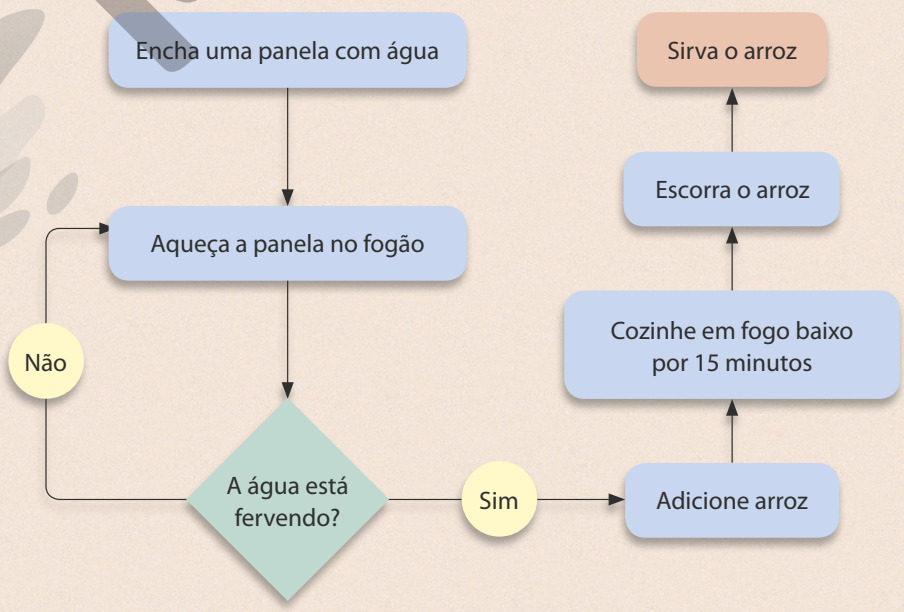
As metodologias científicas reúnem um conjunto de procedimentos que são utilizados em uma pesquisa. Elas visam garantir a sistematização das informações para se chegar a um resultado satisfatório e rigoroso. Existem muitas metodologias e caminhos diferentes de pesquisa. Nenhum método é totalmente seguro e ausente de pressupostos. Toda metodologia depende das perguntas iniciais feitas pelo pesquisador, do recorte temático e de seu objeto de estudo, assim como dos materiais disponíveis e do próprio processo construído ao longo da pesquisa. Por isso, a metodologia escolhida deve se adequar a cada projeto específico, pois é ela que fornece ao pesquisador as ferramentas e os procedimentos adequados para a coleta de dados, a análise, a síntese, a avaliação da hipótese e a conclusão do trabalho de acordo com seus objetivos e objeto pesquisado.

A palavra "método" vem do grego *methodos*, que significa ato de buscar, de perseguir, composto de *meta* (atrás), *hodos* (caminho) mais o sufixo *logos* (estudo, tratado). Dessa forma, o método é constituído por etapas e processos para atingir os objetivos estabelecidos da pesquisa.

No caso deste projeto, a metodologia consiste justamente em todas as etapas aqui apresentadas: incursão exploratória no tema, seleção bibliográfica, análise de dados e uma última leitura da bibliografia. Em seu *paper* você deverá mencionar essas etapas como parte de sua metodologia de pesquisa, dando detalhes de como realizou cada uma delas, ainda que de maneira sucinta.

Existem muitos métodos de pesquisa, cada área e componente curricular tem seu próprio jeito de trabalhar e desenvolver certos tipos de pesquisa. Por isso é interessante você conversar com o professor orientador para conhecer possíves procedimentos metodológicos que deem apoio à sua pesquisa.

FLUXOGRAMA: COMO COZINHAR ARROZ



GUILHERME LUCIANO

O fluxograma ao lado mostra um método para cozinhar arroz. Quando você realiza essa atividade, necessariamente utiliza os mesmos instrumentos e segue os mesmos procedimentos? Caso utilize outros instrumentos, substituindo o fogão por um forno micro-ondas, por exemplo, seria possível realizar outros procedimentos? Na pesquisa científica, é possível utilizar diversos tipos de procedimentos que se adequam à finalidade de cada pesquisa e integram o método escolhido pelo pesquisador. A consciência sobre os procedimentos e o método utilizado, assim como sobre seu alcance e limites, garantem o rigor do trabalho científico.

MODERNA

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

ETAPA 4

Selecionando e organizando fontes de dados

LICIA RUBINSTEIN/AGÊNCIA IBGE NOTÍCIAS

Estatísticas podem parecer impessoais, mas são produzidas em uma cadeia de trabalho que levanta, seleciona e organiza informações até que se tornem dados. A metodologia de produção dos dados influencia diretamente em que tipo de inferência será possível fazer sobre eles. Na imagem, agente do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em uma cidade no estado de Mato Grosso, em 2010, entrevista uma pessoa. As entrevistas são uma das maneiras de levantar informações sobre populações e podem se tornar dados estatísticos que embasam políticas públicas.

Como buscar fontes de dados

Como você vai perceber, suas fontes podem variar muito. Tipos semelhantes de fonte podem servir para reunir informações diversas. Nem todas as fontes, porém, são igualmente adequadas para fornecer os dados e as informações que você procura. Por esse motivo, você precisa fazer uma seleção das fontes disponíveis. Uma forma simples de organizar essa seleção é elaborar um quadro organizativo de fontes.

Esta etapa vai ajudar você a mapear suas fontes e organizá-las antes de começar a consulta aos conteúdos. Você pode adaptar esse processo às suas necessidades, sob a supervisão do professor orientador.

Durante este trabalho, você vai utilizar ferramentas e técnicas da Sociologia, da História, da Geografia e/ou da Filosofia que talvez já tenha tido a oportunidade de experimentar. Algumas delas estão listadas a seguir:

- selecionar e organizar fontes;
- buscar informações nas fontes selecionadas;
- sistematizar e analisar as informações obtidas;
- relacionar as informações relevantes a conceitos e teorias de um dos componentes das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas escolhido para conduzir a pesquisa;
- desenvolver quadros, tabelas e esquemas que auxiliem nesse processo;
- elaborar um texto analítico com base no trabalho.

Você já utilizou algumas das técnicas descritas acima? Quais foram elas? A seguir você vai conhecer os diversos tipos de fontes de dados que pode utilizar. Elas servirão como uma caixa de ferramentas para a realização da sua pesquisa.

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

MODELO

Credibilidade das fontes

Diante da vasta quantidade de informações disponíveis na internet, como é possível encontrar fontes confiáveis, que sirvam às análises na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas? Uma boa indicação é partir de pesquisadores e periódicos científicos ligados ao tema que você está investigando e órgãos oficiais de coleta e tratamento de dados, como o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), além de arquivos oficiais públicos e museus. Fique sempre atento à escolha das palavras-chave e procure reelaborá-las se sua busca obtiver poucos resultados.

Selecionando documentos e registros oficiais

Consideramos fontes oficiais os documentos produzidos por órgãos e agentes do Estado no exercício de suas atividades e funções. A análise desses registros nos fornecem uma visão das relações do Estado com a sociedade, da sua organização e estrutura, dos mecanismos de controle, entre outras práticas. Um exemplo de registros oficiais são as legislações, os projetos de políticas públicas e os documentos produzidos pelas esferas administrativas do Estado.

Todas as discussões relativas a legislações, assim como toda a atividade do Poder Legislativo, devem estar oficialmente registradas. As sessões de debate e votação nas câmaras municipais, assembleias legislativas ou no Congresso Nacional, assim como audiências públicas, são espaços em que os projetos de lei são defendidos e criticados por representantes de organizações da sociedade civil, movimentos sociais, empresas, agências e órgãos do governo, partidos políticos e outras instituições. Nesses espaços também são propostas e discutidas as modificações a serem feitas. São processos permeados por negociações de interesses distintos, visando à aprovação ou à rejeição do projeto de lei.

Sessão do Congresso Nacional para promulgação da emenda constitucional da Reforma da Previdência, em 12 de novembro de 2019, em Brasília.

MARCELO CAMARGO/AGÊNCIA BRASIL

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

MODERNA

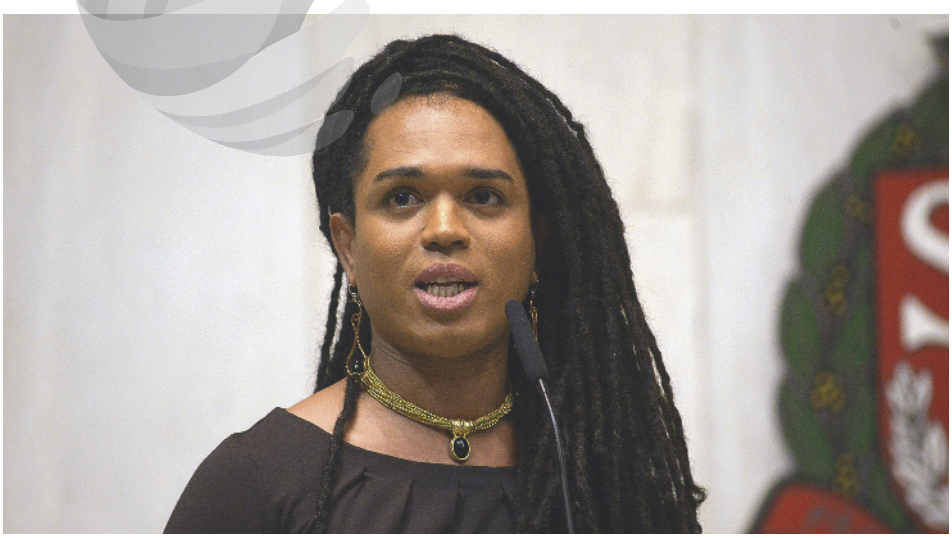
Embora as negociações não sejam registradas e ocorram fora das sessões oficiais, a análise da documentação das sessões oficiais e audiências públicas nos fornece informações preciosas. Por meio dessas fontes, podemos saber, por exemplo, quem são as pessoas que propuseram e defenderam certos projetos de lei e políticas públicas e como se posicionam sobre algumas de suas modificações específicas; quem são as pessoas que rejeitaram as propostas e sob quais argumentos. Essas informações servem para identificar os diferentes interesses e grupos envolvidos ao redor de um projeto de lei ou política pública.

Não escreva no livro.

ATIVIDADES LEITURA GUIADA DE LEIS OU POLÍTICAS PÚBLICAS

Nesta atividade você vai pesquisar com um colega uma lei ou uma política pública que considerem relevante para sua pesquisa. Procurem registros oficiais relacionados a ela. Ao analisar fontes oficiais como leis e projetos de políticas públicas, lembrem-se de guiar sua pesquisa em algumas questões gerais como as apresentadas a seguir.

1. Qual é o tema e o problema social envolvidos no projeto de lei ou política pública?
2. Quais são os procedimentos ou mecanismos que a lei ou política pública apresenta para intervir no problema social destacado?
3. Que ideias são utilizadas para justificar que esse tema ou problema social seja legítimo para receber intervenção do Estado?
4. Que ideias são utilizadas para justificar que esses mecanismos sejam eficazes ou legítimos para lidar com a questão?
5. Quem são os agentes – indivíduos, instituições, empresas, partidos, movimentos sociais, órgãos públicos etc. – que propõem essa lei ou política pública? Quais são os argumentos de cada um desses agentes em sua defesa? Existem características nas trajetórias e biografias desses diferentes agentes que indicam possíveis interesses na aprovação ou na implementação da medida? Que setores da sociedade estão representados por esses agentes?
6. Quem são os agentes que rejeitam a lei ou a política pública em questão? Quais são os seus argumentos contra ela? Que características de suas trajetórias e biografias indicam possíveis interesses em barrar a medida? Que setores da sociedade esses agentes representam?



JOSÉ ANTONIO TEIXEIRA/ALESP

Os representantes parlamentares não são neutros e têm compromissos políticos e ideológicos com as bases que os elegeram. Por isso, observar em registros oficiais de sessões e discursos as posições que cada um defende pode ser um caminho interessante para mapear negociações, alianças etc. A fotografia mostra a deputada estadual (pelo estado de São Paulo) Erika Malunguinho, representante dos interesses do movimento negro e das pessoas LGBT, durante Sessão Plenária em novembro de 2019.

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

MODERNA

Documentos e registros não oficiais

Além dos documentos oficiais, podemos consultar fontes não oficiais em busca de informações relativas a diversos temas e fenômenos sociais. As informações fornecidas por essas fontes devem servir, nesses casos, para localizar histórica e socialmente os agentes envolvidos no fenômeno estudado, permitindo uma observação crítica de seus posicionamentos.

Por meio da análise dessas fontes é possível identificar quais são os interesses dos agentes que participam direta ou indiretamente do fenômeno em questão. Outra possibilidade é fazer o cruzamento de informações das fontes oficiais com as fontes não oficiais para investigar as relações entre órgãos e agentes do Estado e a sociedade em dado momento.

As fontes não oficiais geralmente nos trazem uma ampla gama de informações sobre aspectos da vida cotidiana, social e cultural. Essas fontes são muito variadas, podendo ser citados, por exemplo:

- depoimentos;
- biografias;
- entrevistas;
- *sites*;
- notícias de jornal;
- imagens;
- fotografias;
- produções audiovisuais;
- registros sonoros.

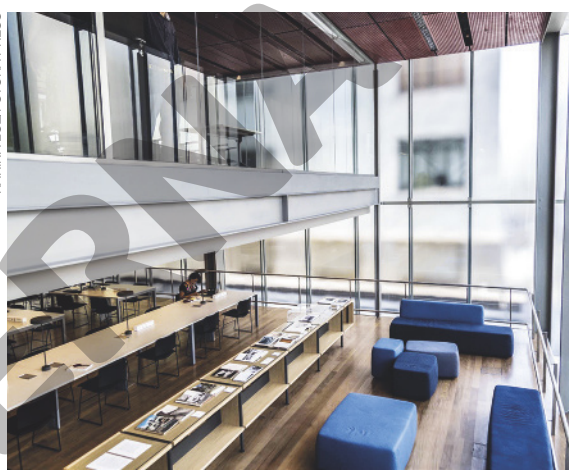
ASCOM/FUNDAÇÃO PEDRO CALMON, SALVADOR

Entre os documentos não oficiais (ou seja, que não foram emitidos pelo poder público) que podem auxiliar a mapear e compreender disputas em torno de políticas públicas, estão as notícias de jornais. Para consultá-las, é possível buscar uma hemeroteca, digital ou não. Na fotografia, uma pesquisadora trabalha sobre um jornal na hemeroteca do Arquivo Público do Estado da Bahia, em Salvador (BA), em 2015.

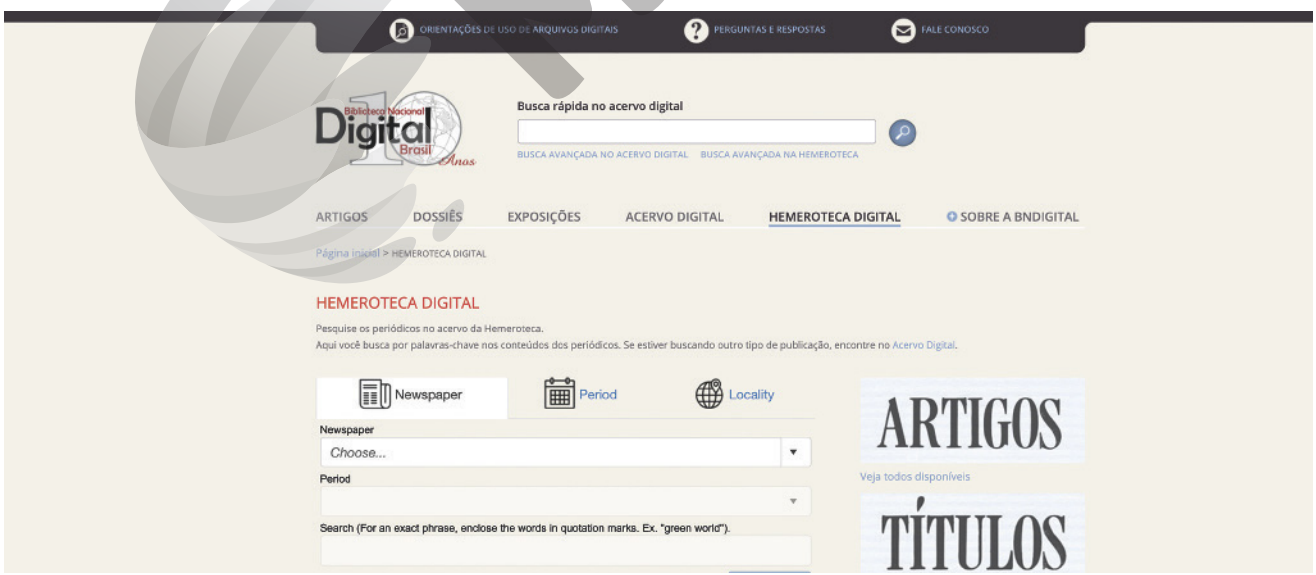
STUART VILLANUEVA/THE GALVESTON COUNTY DAILY NEWS VIA AP/GLOW IMAGES

Hemerotecas ou arquivos de periódicos são coleções ou conjuntos organizados de periódicos. Na fotografia, pesquisadora trabalha em um arquivo de periódicos na cidade de Galveston, no estado do Texas, Estados Unidos, em 2019.

KARINA LUZ/FUTURA PRESS



A consulta a acervos fotográficos é uma das formas de obter informações confiáveis de fontes não oficiais. Na imagem, área da Biblioteca de Fotografia, com parte do acervo fotográfico exposto, do Instituto Moreira Salles (IMS), em São Paulo (SP). Fotografia de 2017.



REPRODUÇÃO - FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL, RIO DE JANEIRO.

Tela inicial da Hemeroteca Digital Brasileira, ligada à Fundação Biblioteca Nacional. Na Hemeroteca Digital Brasileira, pesquisadores de qualquer parte do mundo passam a ter acesso, inteiramente livre e sem qualquer ônus, aos periódicos ali disponibilizados. Disponível em: <http://bndigital.bn.gov.br/hemeroteca-digital/>. Acesso em: 17 dez. 2019.

MODELO

ATIVIDADE QUADRO DE FONTES

Não escreva no livro.

Procure identificar quais são as fontes de documentos oficiais e não oficiais que podem ser úteis ao seu trabalho. Para filtrar essas fontes, você deverá fazer um trabalho intenso de consulta preliminar, apenas observando superficialmente e separando os *links* e as referências documentais que julga serem úteis para a sua pesquisa. Não se preocupe, neste momento, em realizar uma análise mais minuciosa desse material. Apenas organize-o, agregando informações em um quadro de fontes. Esta atividade deve ser realizada ao longo de toda a seleção de fontes e de dados!

Quadro ou tabela?

Quadros e tabelas estão entre as ferramentas mais utilizadas nos trabalhos de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Eles nos ajudam a organizar melhor as informações, classificando-as e separando-as de modo a facilitar uma visão analítica do assunto pesquisado. Quadro, nesse caso, é a disposição em linhas e colunas de informações registradas na forma de textos e palavras-chave. Tabela tem o mesmo tipo de configuração, mas com valores e quantidades representados numericamente. As tabelas só aceitam dados numéricos, enquanto os quadros permitem texto e também dados numéricos.

1. No computador ou em papel, disponha sete colunas lado a lado em uma planilha. No topo de cada coluna, escreva, de forma abreviada, os títulos a seguir. Abaixo dos títulos, insira as fontes específicas que você encontrou. Para isso, acrescente quantas linhas achar necessário.
   a) Título do material
   b) Autor/a
   c) Tipo do material
   d) Palavras-chave
   e) Argumento principal (em uma frase)
   f) Localização (*link*, endereço etc.)
   g) Data de produção do documento e da consulta

Após organizar sua lista de fontes, você deve proceder à leitura do material, sistematizando e destacando as principais ideias, informações, dados etc. que ajudem a responder à sua pergunta. De forma complementar, você deve buscar dados para auxiliar na apresentação de seu objeto e das perguntas que elaborou, em especial aquela que o artigo procurará responder. Por meio das informações sistematizadas e obtidas até agora, faça uma incursão detalhada nos dados selecionados e em seu caderno de anotações. Não deixe de anotar quaisquer *insights*, percepções e questões que você elaborar ao longo do processo. Procure a todo momento relacionar o conteúdo trabalhado ao seu objeto de pesquisa.

Título do material	Autor(a)	Tipo do material	Palavras-chave	Argumento principal	Localização	Data da produção do documento e da consulta

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

MODERNA

ETAPA 5

Incursão em dados estatísticos

Coleta e análise

Nenhum dado estatístico é capaz de "falar" por si só. A estatística consiste não apenas em recensear informações sobre determinada população ou amostra, mas igualmente em fazer inferências sobre ela com base nas informações recenseadas.

Quando se encontram isoladas dos estudos de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, muitas vezes as inferências realizadas sobre os dados estatísticos são incapazes de explicar fenômenos sociais e acabam servindo apenas para descrevê-los. Dependendo da utilização da Estatística, simplesmente descrevê-los pode ser suficiente. No entanto, ao nos determos apenas na descrição de fenômenos, também podemos deixar escapar algumas dimensões fundamentais da questão com a qual queremos lidar.

Visita de funcionário do IBGE a agricultores, em Salvador (BA), para a realização do Censo Agro 2017, responsável pela identificação de estabelecimentos agropecuários do território brasileiro.

ROMILDO DE JESUS/FUTURA PRESS

Para superar esse problema, muitos pesquisadores de humanidades e estatísticos trabalham juntos. Em agências governamentais de pesquisa, como o IBGE e o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), assim como em algumas agências privadas de pesquisa, existem equipes interdisciplinares (compostas por geógrafos, geólogos, sociólogos, historiadores, entre outros pesquisadores) que atuam conjuntamente, procurando atender à complexidade de fenômenos sociais, culturais, econômicos, demográficos etc. no Brasil.

Realizar cálculos estatísticos complexos não precisa ser tarefa de pesquisadores de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, mas esses pesquisadores precisam ter alguma familiaridade com noções e conceitos básicos da Estatística, que vão lhe permitir ler dados de maneira mais qualificada. O modo como os dados são produzidos, afinal, determina também aquilo que eles são capazes de dizer.

Você conhece, por exemplo, a diferença técnica entre uma pesquisa como o Censo, baseada em população, e uma pesquisa como as enquetes eleitorais, baseadas em amostra? Falamos em população quando se trata de informações referentes ao

REPRODUÇÃO

Capa do relatório *Desenvolvimento humano para além das médias*, desenvolvido pelo Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (Pnud), pelo Instituto de Pesquisa Econômica e Aplicada (Ipea) e pela Fundação João Pinheiro (FJP). Esse relatório, publicado em 2017, disponibiliza indicadores socioeconômicos do Brasil para o público em geral, retratando situações de desigualdade. Disponível em: <http://www.ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/livros/livros/170510_desenvolvimento_humano_para_alem_das_medias.pdf>. Acesso em: 3 dez. 2019.

MODERNA

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

conjunto total de indivíduos que faz parte do grupo estudado. É o caso do Censo Nacional e do Censo Agropecuário, realizados pelo IBGE, ou do Censo Nacional de Educação Superior, realizado pelo Inep. Pesquisas que recenseiam populações inteiras, porém, são custosas e nem sempre necessárias. Dependendo do objetivo da pesquisa, pode-se estipular uma amostra estatisticamente relevante por meio da qual conseguimos um quadro da tendência geral da população. Alguns exemplos conhecidos de pesquisas por amostra são a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad), realizada também pelo IBGE, e as enquetes de opinião realizadas por empresas privadas durante as disputas eleitorais.

Conhecer e saber ler dados estatísticos pode enriquecer a sua pesquisa, assim como o artigo que você deve elaborar nesse projeto. As atividades desta etapa auxiliarão a compreender melhor como lê-los e organizá-los, assim como provocarão reflexões sobre sua pesquisa.

Não escreva no livro.

ATIVIDADES DADOS ESTATÍSTICOS E POLÍTICAS PÚBLICAS

É comum que os Estados e os governos de muitos países produzam dados estatísticos sobre sua população, e que diversas agências políticas (como aquelas ligadas à ONU), empresas, organizações não governamentais etc. também produzam dados sobre regiões, continentes e até dados estatísticos globais. Esses dados servem para identificar problemas sociais sobre os quais se pode agir e ajudam a elaborar políticas públicas mais eficazes. Um exemplo é a Lei Maria da Penha, que surgiu a partir da luta de militantes feministas, no Brasil e na América Latina, com o apoio de organismos internacionais, e que dispõe sobre a violência doméstica.

Embora já se soubesse empiricamente pela experiência pessoal e pelo senso comum que havia recorrência desse tipo específico de violência, ligada ao gênero e à relação desigual historicamente construída entre homens e mulheres, as estatísticas produzidas sobre a violência doméstica permitiram elaborar políticas públicas válidas em todo o território nacional. Ao mesmo tempo, após a instauração de uma política pública, dados estatísticos nos permitem acompanhar seu impacto, seus resultados e seu desenvolvimento, permitindo ajustes. Para aprofundar seu entendimento sobre a análise de dados estatísticos, leia o texto a seguir e responda às questões propostas.

> Por 10 votos a 1, o plenário do Supremo Tribunal Federal decidiu nesta quinta-feira (9) que, a partir de agora, o Ministério Público pode denunciar o agressor nos casos de violência doméstica contra a mulher, mesmo que a mulher não apresente queixa contra quem a agrediu.
>
> A Lei Maria da Penha protege mulheres contra a violência doméstica e torna mais rigorosa a punição aos agressores. De acordo com norma original, sancionada em 2006, o agressor só era processado se a mulher agredida fizesse uma queixa formal.
>
> Até a decisão desta quinta, a Lei Maria da Penha permitia inclusive que a queixa feita pela mulher agredida fosse retirada. A partir de agora, o Ministério Público pode abrir a ação após a apresentação da queixa, o que garante sua continuidade. [...]

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

MODERNA

Ao defender a importância da atuação do Ministério Público nos casos de agressão contra mulheres, o procurador-geral da República, Roberto Gurgel, afirmou que condicionar a punição à apresentação de queixa por parte da vítima é "perpetuar um quadro de violência física contra a mulher".

De acordo com a representante da Advocacia-Geral da União (AGU), Graice Mendonça, 92,09% da violência doméstica é praticada pelo homem em face da mulher, o que demonstra a necessidade de um regime legal diferenciado para conter a violência contra o sexo feminino.

"Esses dados espancam a tese de que a Lei Maria da Penha fere a isonomia entre homens e mulheres. O que é o princípio da igualdade senão tratar desigualmente aqueles que se encontram em posição de desigualdade", disse a representante da AGU.

SANTOS, Débora. Lei Maria da Penha vale mesmo sem queixa da agredida, decide STF. *G1*, 9 fev. 2012. Disponível em: <http://g1.globo.com/brasil/noticia/2012/02/lei-maria-da-penha-vale-mesmo-sem-queixa-da-agredida-decide-stf.html>. Acesso em: 18 nov. 2019.

A Central de Atendimento à Mulher em Situação de Violência é um canal de denúncias confidencial pelo número 180. Trata-se de um serviço de utilidade pública gratuito, disponível 24 h, em todo o país. Políticas públicas como essa são desenvolvidas com base na identificação de um problema social disseminado por todo o território nacional (ou, quando é o caso, em uma localidade específica). A pesquisa estatística é fundamental para esses processos.

REPRODUÇÃO

1. Qual é o papel dos dados estatísticos no processo mencionado?
2. Que impacto a produção e a utilização desses dados deve ter sobre a sociedade brasileira?
3. Reflita e discuta com os colegas: qual é a diferença entre uma lei em caráter de política pública e um problema isolado?

Encontrar, organizar e ler dados

Com base na leitura do material bibliográfico que selecionou e nas suas reflexões, você deve ter novas questões sobre seu objeto de pesquisa, ou ao menos deve ter observado outros aspectos dele. Você identificou se alguma parte da investigação pode ser complementada por dados estatísticos?

Caso pretenda analisar dados estatísticos, sua análise deve partir de dados públicos, fornecidos por órgãos oficiais. Há muitas fontes e possibilidades, então é preciso tomar algumas decisões e observar atentamente algumas características dos dados e da fonte. Algumas fontes são mais adequadas para cada tipo de tema escolhido. Depois de encontrar as fontes, procure dados que interessem a você – no entanto, eles nem sempre estarão "prontos" para responder às suas perguntas. Caso necessário, você deverá também produzir dados secundários por meio das tabelas fornecidas pelos órgãos oficiais que consultou.

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

ATIVIDADES PREPARANDO A INCURSÃO NOS DADOS ESTATÍSTICOS

Não escreva no livro.

Faça uma seleção de fontes estatísticas que possam ser utilizadas em sua pesquisa, ainda que de forma complementar, para realizar em seguida a atividade de análise desse tipo de dados.

1. Em que fontes você imagina encontrar os dados que lhe permitirão investigar o objeto escolhido?
2. Que tipo de informação você pretende buscar para seu trabalho? Elabore perguntas que poderá fazer para os dados estatísticos.
3. Que situação você espera encontrar quanto ao objeto escolhido e às perguntas que quer fazer?

Não escreva no livro.

ATIVIDADES ORGANIZANDO AS FONTES OFICIAIS E OS DADOS ESTATÍSTICOS

Você já aprendeu a sistematizar e a organizar alguns tipos de fontes. Agora, procure fazer um processo semelhante com as fontes oficiais e/ou de dados estatísticos. Com base em seu objeto de trabalho, faça uma lista, com a ajuda do professor orientador, de órgãos e agências oficiais, brasileiros ou internacionais, que possam auxiliar em seu trabalho. As atividades a seguir vão auxiliar na organização e na seleção dos dados.

1. Procure, em *sites* desses órgãos e agências, dados estatísticos que possam ajudar você a responder às suas perguntas. Prefira os dados em tabelas em vez de gráficos prontos, uma vez que assim você poderá trabalhar com eles em razão de novas perguntas para obter novas respostas.
2. Ao longo do processo, reflita sobre as seguintes condições:
   a) Onde encontrou dados que se mostraram úteis? O que significa obter dados da(s) fonte(s) específica(s) que você escolheu?
   b) Como esses dados foram produzidos? Havia informação sobre a metodologia utilizada disponível na fonte? O que significa a presença ou a ausência dessa informação?
   c) Você coletou dados que não foram úteis para sua pesquisa? Por que eles não foram úteis?
   d) Você teve facilidade ou dificuldade em encontrar os dados de que necessitava? Por que você pensa que houve essa facilidade ou dificuldade?
   e) O que você pode afirmar sobre seu objeto de trabalho com base nos dados encontrados, aparentemente?
3. O que não se pode afirmar com base nos dados que você encontrou? Ou seja, quais são os limites dos dados que você obteve, em relação às perguntas que deseja responder?
4. Agora, organize suas fontes em um quadro. Esse quadro vai mostrar qual foi sua metodologia e quais foram os procedimentos de seu trabalho com as fontes. Siga o exemplo do quadro reproduzido na página seguinte, adaptando-o para o tema que você escolheu.

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

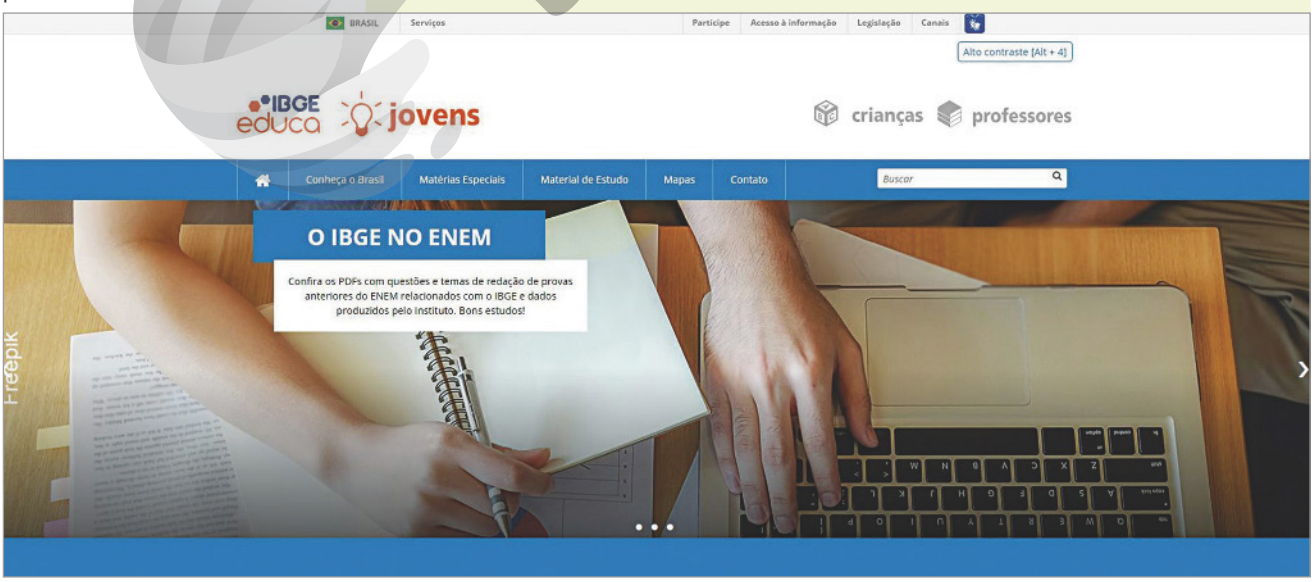
MODERNA

Informação obtida	Fonte	*Link*	Dificuldades/Facilidades	Limites dos dados
Percentual de candidatos negros eleitos para o Congresso Nacional nas eleições de 2018.	Tribunal Superior Eleitoral	Disponível em: <http://www.tse.jus.br/eleicoes/estatisticas/estatisticas-eleitorais>. Acesso em: 4 dez. 2019.	Alguns dados complementares não estavam organizados; o processamento de dados gráficos facilitou a seleção dos mesmos.	Não apresenta o número total de votos que cada candidato recebeu.
Série histórica com percentual de negros no ensino superior desde 2000.	Inep	Disponível em: <http://www.inep.gov.br/>. Acesso em: 4 dez. 2019.	Os dados estavam disponíveis em um lugar visível do *site*.	Dados não apresentam variação por estado/UF.

5. Com a organização das suas fontes e dos tipos de dados encontrados, retome suas perguntas e hipóteses. Selecione os dados que auxiliam a discuti-los e faça uma curadoria deles, já os preparando para seu *paper*.

Séries históricas

Existe na produção de dados estatísticos um tipo específico de organização das informações que auxilia a construir uma perspectiva temporal dos fenômenos observados: são as chamadas séries históricas. Essas séries são uma maneira de apresentar os resultados de uma mesma pesquisa estatística ou tipo de dado ao longo de certo período de tempo. O *site* Séries Históricas & Estatísticas do IBGE apresenta exemplos e discute essa maneira de apresentar informações. Faça uma visita ao *site* no endereço: <https://seriesestatisticas.ibge.gov.br/> (acesso em: 25 nov. 2019). Procure discutir com seus colegas e professores por que alguns tipos de informação são produzidos há mais tempo do que outros, permitindo séries históricas mais longas. Busque informações sobre a história do próprio IBGE e dos Censos e pesquisas amostrais realizados pelo Estado no Brasil como forma de subsidiar sua argumentação.



Tela do portal IBGE Educa, referente à seção que trata do Enem, disponível em:<https://educa.ibge.gov.br/jovens>. Acesso em: 3 dez. 2019. Voltado para a educação, o portal oferece informações sobre o território e a população do Brasil. É dividido em três áreas: crianças, jovens, professores.

REPRODUÇÃO/IBGE

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

MODERNA

ETAPA 6

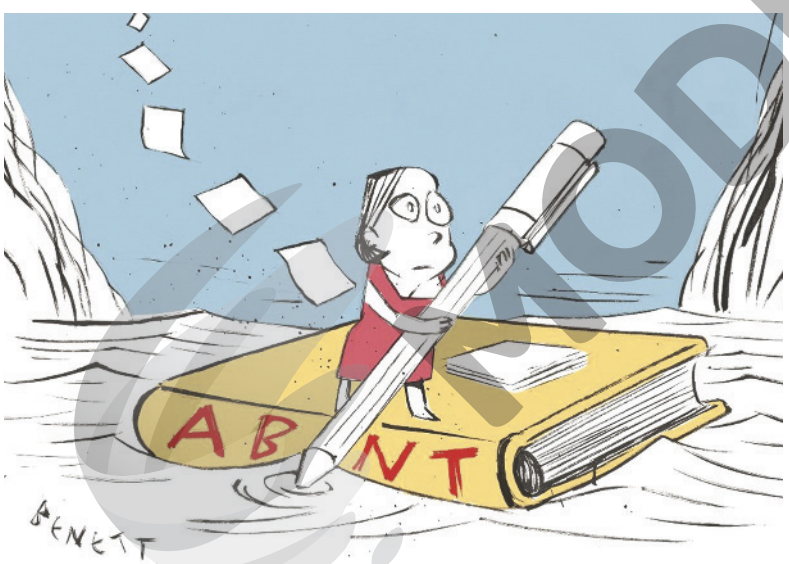
Escrever um *paper* e compor uma coletânea

Planejando e escrevendo o texto

Com as informações sistematizadas e obtidas em todas as atividades realizadas até agora, faça uma incursão detalhada nas fontes selecionadas e em seu caderno de anotações. Não deixe de anotar quaisquer *insights*, percepções e questões que você elaborar ao longo do processo. Procure a todo momento relacionar o conteúdo trabalhado em sala de aula ao caso específico que você está trabalhando.

Depois de realizar todas as etapas do seu projeto de pesquisa para além do levantamento bibliográfico, de fontes e dados sobre o objeto que escolheu para estudo, você deve ser capaz de produzir uma análise do conjunto de informações coletadas e responder às perguntas que propôs. Nesse momento, você também deve começar a pensar na conclusão do seu trabalho, isto é, qual será a fundamentação que dará para a hipótese levantada.

© BENETT



A charge do cartunista Benett (publicada em *Gazeta do Povo* em 30 de março de 2014) brinca com um dos desafios mais comuns de estudantes ao escreverem artigos, dissertações, trabalhos de conclusão de curso e teses: a adequação do texto às normas de formatação definidas pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT). A atenção a esses parâmetros permite aos leitores especializados a rápida identificação de referências, citações e outros aspectos particulares dos textos científicos.

O texto que você vai escrever deve seguir o formato de um *paper* ou um artigo curto. Esse tipo de texto é muito utilizado para apresentar análises autorais e resultados de investigações. Seu formato preza pela apresentação clara de informações e pelo rigor nas conclusões e inferências feitas. Desse modo, suas conclusões e argumentos, nesse texto, devem estar embasadas em dados e informações que possam ser verificados pelo leitor, e em teorias e conceitos. Caso seja possível, seu texto deve também dialogar com trabalhos já publicados sobre o mesmo tema, objeto ou fenômeno.

Padrões para publicação do *paper*

A forma do texto deve ser orientada pelos seguintes padrões:

1. O texto deve ter em torno de 5 a 10 páginas.
2. As páginas devem ser formatadas com o seguinte padrão: páginas digitadas/datilografadas em folha de tamanho A4, fonte Times New Roman 12, espaçamento de 1,5 ponto, margens de 3 cm. Se necessário, peça auxílio a seu professor orientador e/ou ao professor/auxiliar de Informática, caso haja, para utilizar editores de texto e fazer esse tipo de formatação.

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

MODERNA

3. Citações de material bibliográfico utilizado ou de documentos, no corpo do texto e na lista final de referências, devem seguir as normas estabelecidas pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) para apresentação de monografias. Peça auxílio ao professor orientador e/ou ao professor/auxiliar de Informática e/ou ao bibliotecário, caso haja, para aprender as normas de citação e referências para monografias da ABNT.

4. O texto deve ser impessoal, ou seja, em vez de utilizar frases como "eu penso que" ou "em minha opinião, essa política pública mostra que o Estado defende apenas alguns interesses", você deve descrever fatos e informações e interpretá-los de acordo com conceitos, autores e teorias. Por exemplo, pode ser dito que certa política pública "foi proposta principalmente por empresários". Seu texto também não deve fazer julgamentos de valor. Evite, portanto, termos vagos como "melhor", "pior", "gosto", "não gosto" etc. Para além dos professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, procure ajuda de seu professor de Redação, Literatura e/ou Língua Portuguesa, caso deseje, para ajustar o tom do texto.

5. Seu texto deve apresentar a investigação realizada utilizando a seguinte estrutura:
   - Introdução (meia página): apresentação de seu objeto de pesquisa e das perguntas e hipóteses de sua análise.
   - Materiais e procedimentos (1-2 páginas): em seguida, descreva os caminhos que escolheu para realizar sua análise. Você deve dizer em linhas gerais que materiais e procedimentos utilizou na análise (sejam eles documentos para realizar a descrição empírica e coletar informações, sejam eles autores, conceitos, dados e bibliografia que utilizou para efetivamente analisar o caso).
   - Análise (2-5 páginas): após introduzir o tema ao leitor e explicar os procedimentos e materiais utilizados na pesquisa, você deve iniciar a sua análise propriamente dita, a qual deve oferecer ao leitor uma interpretação das informações e não sua mera descrição. Os conceitos e teorias também precisam aparecer. Não se esqueça de, ao mencionar documentos e textos publicados, fazer devidamente as citações seguindo o formato proposto. Uma vez que este é o coração de seu texto, que

SciELO Portugal

artigos: sumário | anterior | próximo
pesquisa de artigos: autor | assunto | pesquisa | home | alfa

Comunicação e Sociedade
versão impressa ISSN 1645-2089 *versão On-line* ISSN 2183-3575

Comunicação e Sociedade vol.31 Braga jun. 2017

http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.31(2017).2618

ARTIGOS TEMÁTICOS

Mídia, arte e tecnologia: uma reflexão contemporânea

Media, art and technology: a contemporary reflection

Fernando Augusto Silva Lopes*

*Universidade FUMEC - Fundação Mineira de Educação e Cultura, Brasil.

fernandoaugustosilvalopes@gmail.com

RESUMO

O presente artigo parte de um relato acerca da mercantilização cultural e seus reflexos na saturação midiática, para então traçar uma reflexão sobre tecnologia, mídia e artes contemporâneas, em especial o papel do corpo nas manifestações artísticas. Busca-se, com este trabalho, ratificar a influência da tecnologia, da massificação midiática e informacional na construção dos valores culturais contemporâneos. Será apresentada também uma reflexão sobre as atuais práticas artísticas contemporâneas como elementos que buscam evidenciar e questionar a influência massificante dos mídia e do mercado. O pano de fundo no qual se desenvolve o presente artigo são as evoluções tecnológicas, que ampliam a mercantilização cultural e tornam possíveis as profundas mudanças sociais e culturais vivenciadas pela sociedade ocidental contemporânea. Por fim é traçada uma breve análise sobre as identidades e diversidades culturais na era da teleinformática.

Palavras-chave: Artes; cultura; massificação midiática; tecnologia.

Serviços Personalizados
Journal
SciELO Analytics
Artigo
Português (pdf)
Artigo em XML
Referências do artigo
Como citar este artigo
SciELO Analytics
Tradução automática
Enviar este artigo por email
Indicadores
Links relacionados
Compartilhar
Mais
Mais
Permalink

Tela inicial de um artigo publicado na revista *Comunicação e Sociedade*, disponibilizado na plataforma Scielo. Observe que, nessa página inicial, é possível identificar a qual periódico pertence o artigo; o título do artigo, em português e inglês; o nome do autor e respectiva instituição e contato; e o resumo. Além dessas informações gerais do artigo, há aquelas correspondentes à própria plataforma, localizadas à direita. Disponível em: <http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2183-35752017000100010>. Acesso em: 3 dez. 2019.

REPRODUÇÃO/SCIELO

MODERNA

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

consistirá em sua análise original e autoral, não fornecemos um exemplo aqui, mas lembre-se de seguir a impessoalidade e o tom do texto descritos anteriormente.

- Conclusões e novas questões (1-2 páginas): embasado por sua própria análise, alinhavando conceitos, teorias e fatos/informações concretas, exponha nessa parte de seu texto, para seu leitor, as conclusões de seu trabalho. É absolutamente essencial que suas conclusões sejam sólidas, ou seja, que estejam embasadas em fatos, argumentos, documentos, informações e análises previamente expostas. Em seguida, apresente novas questões e hipóteses que sua pesquisa não foi capaz de responder, mas que contribuiu para formular.
- Referências (meia página): por fim, é preciso listar todos os documentos e referências bibliográficas utilizados. Com essa lista à disposição, o leitor poderá conferir seu trabalho, discordar dele e até mesmo aprofundá-lo em algum momento. Oferecer ao leitor a possibilidade de checar, refutar e aprofundar um trabalho publicado é uma das características que permite aos trabalhos científicos em geral avançarem e estabelecerem diálogo entre si. Como exemplo, observe as listas de referências dos livros e artigos que você utilizou em seu trabalho.

Você já sabe, a esta altura do trabalho, que há uma forma específica de apresentar listas bibliográficas e citar materiais – as normas reguladas pela ABNT para citações e bibliografia. Hoje há *softwares*, alguns gratuitos, em que os dados de cada artigo, livro, documento etc. são inseridos. Esses *softwares* produzem listas completas de bibliografia já formatadas para citação em artigos científicos e trabalhos acadêmicos, seguindo as normas técnicas definidas pelo usuário. Procure seu professor orientador e peça auxílio caso deseje trabalhar com um *software* desse tipo para produzir sua lista.

6. Seu texto deve, por fim, receber um título. Sugerimos que deixe esta etapa por último, escolhendo um título que seja ao mesmo tempo informativo e cativante da curiosidade do público leitor.

7. Após definir o título, escolha também palavras-chave que representem o conteúdo de seu trabalho e as principais questões abordadas. Assim, futuros leitores poderão facilmente encontrá-lo.

8. Ao final, escreva um *abstract* ou resumo: um parágrafo de cerca de 10 a 15 linhas que descreva bem o objetivo do artigo, sua pergunta central, o caminho que você fez para respondê-la e as principais conclusões.

9. Seu artigo deverá ter uma folha de rosto contendo, na ordem: título, autor (você), nome da escola e série, nome do professor orientador e disciplina, *abstract*, palavras-chave.

REPRODUÇÃO/SCIELO

Referências bibliográficas

Arantes, P. (2008). *Arte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Editora Senac. [Links]

Ascott, R. (1997). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora Unesp. [Links]

Barbero, J. M. (2006). *Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século*. Rio de Janeiro: Editora Mauad. [Links]

Barthes, R. (1990). *O óbvio e obtuso: ensaios sobre a fotografia, cinema, teatro e música*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira. [Links]

Bauman, Z. (2007). *Vida para consumo: transformações das pessoas em mercadorias*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar. [Links]

Benjamin, W. (2012). *Benjamin e obra de arte: técnica, imagem percepção*. Rio de Janeiro: Editora Contraponto. [Links]

Canton, K. (1997). *Antenas da nova sensibilidade*. São Paulo: Editora Bravo. [Links]

Gómez, G. O. (2006). *Comunicação social e mudança tecnológica: um cenário de múltiplos desordenamentos*. Rio de Janeiro: Editora Mauad. [Links]

Haraway, D. (2009). *Manifesto Ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. Belo Horizonte: Editora Autêntica. [Links]

Jameson, F. (2001). *A cultura do dinheiro: ensaios sobre a globalização*. Petrópolis: Editora Vozes. [Links]

Jameson, F. (1997). *Pós-modernismo. A lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Editora Ática. [Links]

Leão, L. (1999). *O labirinto da hipermídia*. São Paulo: Editora Iluminuras. [Links]

Maza, A. J. P. de la (2015). O poder expressivo da teoria dos mundos possíveis nos videojogos: quando as narrações se convertem em espaços interactivos e ficticios. *Comunicação e Sociedade*, *27*, 273-287. doi: 10.17231/comsoc.27(2015).2101. [Links]

Moraes, D. (2006). *Sociedade midiatizada*. Rio de Janeiro: Editora Mauad. [Links]

Trecho de tela de visualização das referências do mesmo artigo da página anterior publicado na revista *Comunicação e Sociedade*, disponibilizado na plataforma Scielo. A formatação e o estilo das obras utilizadas no artigo dependem das normatizações exigidas pelo respectivo periódico. Normalmente, no Brasil, utiliza-se a ABNT, mas há diversas normas estrangeiras, como a APA e a Vancouver (outros sistemas de formatação de referências e bibliografia).

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

MODERNA

Não escreva no livro.

ATIVIDADES PRIMEIRA EXPLORAÇÃO DE UM *PAPER*

O texto que você vai ler é a introdução de um artigo científico (*paper*) de uma pesquisadora da área de Antropologia da Mídia. Observe, em uma primeira leitura do texto, a função de cada parte dessa introdução, indicada nas observações laterais. Em seguida, leia as questões e retorne ao texto para respondê-las.

1) Parágrafo de abertura: anuncia o objetivo do artigo, o percurso lógico que a argumentação do artigo vai seguir, e a metodologia/tipo de dados utilizados.

Neste artigo, viso entender como a indústria cultural imagina seus espectadores quando os encara enquanto consumidores, enquanto um *mercado-nação*, marcado por concepções particulares de estratificação social (por meio de uma noção de classes socioeconômicas) e de gênero. Retomo esses dados de pesquisas sobre as formas de medir e classificar o público de televisão para refletir sobre o que significa a nomeação usada pelo mercado e pela imprensa escrita contemporânea de *nova classe média* ou *nova classe C*. No entanto, para entender o que significa *nova classe C*, tenho que recorrer a um uso histórico desse termo, assim como do termo *classe média*, para entender o que significam e o que de fato está sendo nomeado.

2 e 3) Contextualização: apresenta os principais conceitos e questões iniciais que o artigo vai explorar.

Desde 1995, venho pesquisando a mídia brasileira, particularmente programas de teledramaturgia de grande audiência, como novelas, com foco nas questões de gênero, família e sexualidade. No entanto, meu objeto de estudo não é a TV propriamente, mas a interação entre mídia e sociedade, e a estruturação comercial da mídia é um dos temas com os quais trabalho. Como se trata de uma televisão comercial aberta (Williams, 1992), esse tipo de empresa dá lucro na medida em que "vende" seus espectadores sob a forma de números: índices e perfis de audiência. Ou seja, os clientes da TV são os anunciantes, que compram horários e espaços para os anúncios, a partir de critérios como a quantidade de espectadores (medidos pelos índices do Ibope) e sua *qualidade*, ou seja, o que é denominado *potencial de consumo* desses espectadores (medidos em termos de *classe socioeconômica*). Nessa indústria, que trabalha na interface de bens culturais e grandes anunciantes (porque anunciar na televisão é relativamente caro, dada sua alta audiência), os espectadores são percebidos como "consumidores" (e não como público), e são medidos em termos de idade, sexo e classe socioeconômica. Trato neste texto desta problemática de definição e medição desses consumidores.

É preciso lembrar que se trata de um país com alta audiência de TV, e a forma de medir o público da TV é também uma forma de medir uma grande parcela de seus cidadãos. Na análise de materiais a partir da década de 1970, procuro entender como essa indústria cultural e o mercado anunciante imaginaram o país enquanto um grande mercado consumidor, buscando construí-lo e promovê-lo. Neste período de expansão da TV em sua associação com o consumo, buscou-se formar o que chamei de um *mercado-nação*, que sempre foi menor do que a nação, apenas uma parte do Brasil. Como esse saber encara a classe média ao longo desses anos (1970 aos dias de hoje) é o objetivo deste trabalho, visando compreender o que está sendo atualmente nomeado como *nova classe média*.

MODERNA

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

Baseio-me aqui em algumas pesquisas anteriores: meu doutorado, defendido em 1995, em que fiz um estudo de recepção da novela *O Rei do Gado* com famílias de camadas médias e populares, na cidade de Montes Claros (MG), tratando de questões de família, gênero e consumo, e estudando também o sistema industrial da TV; e meu pós-doutoramento, em que estudei a história do Ibope e as formas de medir a audiência e de defini-la em termos do que a indústria chama de *classes socioeconômicas*, além de outras categorias, como *dona de casa*. Buscarei então refletir como isso se desdobra no momento atual, em que se supõe uma expansão da *classe média*, e que se imagina incluir no mercado-nação uma camada de pessoas até pouco tempo consideradas *pobres* e, portanto, pouco (ou não) consumidoras, tais como mulheres que são empregadas domésticas.

ALMEIDA, Heloisa Buarque de. "Classe média" para a indústria cultural. *Psicologia USP*, São Paulo, v. 26, n. 1, p. 27-36, jan./abr. 2015.

4) Embasamento: anuncia os dados/pesquisas nos quais o artigo se baseia e as reflexões centrais que busca fazer.

1. Localize as seguintes informações no texto do artigo que você leu:
   - Nome da autora.
   - Título do artigo.
   - Revista em que foi publicado.
   - Ano de publicação.
2. Como as informações acima aparecem? Por que você imagina que apareçam dessa forma?
3. Converse com seus professores da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas sobre as formas de citação e as normas técnicas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT). Em seguida, reflita: encontrar essas informações é mais fácil com ou sem o conhecimento das normas técnicas de citação da ABNT?
4. Após a leitura, junto a seu professor, identifique:
   - Qual é o tema geral do artigo.
   - Qual é o objeto específico sobre o qual o artigo fala.
   - Três informações que temos sobre o trabalho prévio da autora na área.
   - Três informações sobre a relação entre mídia e sociedade.
5. Discuta com seus colegas quanto os apontamentos da autora podem ser úteis para pensar o seu próprio projeto de pesquisa.

ATIVIDADE PRODUZIR UMA COLETÂNEA

Não escreva no livro.

Como você provavelmente pôde observar ao longo de seu trabalho de pesquisa, um dos formatos de livro utilizados por pesquisadores das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e de outras áreas é a coletânea. Esses livros são compostos por artigos de diferentes autores em torno de temas ou eixos temáticos comuns. Para criar uma coletânea, discuta com seus colegas os pontos comuns e os eixos que agrupam os trabalhos de vocês. Em seguida, elaborem um sumário organizado por eixo temático. Para compor o livro, vocês podem utilizar serviços disponíveis na internet (autodiagramação, autopublicação) ou pedir a ajuda de um(a) bibliotecário(a) ou dos professores da área. Vocês podem organizar um lançamento do livro com noite de autógrafos em que os pôsteres que produzirem fiquem expostos ao público, praticamente como um sumário móvel.

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

MODERNA

ETAPA 7

Produzir e expor um pôster

Apresentando o trabalho

Para encerrar o trabalho deste projeto, você deverá fazer um pôster com base em seu artigo já escrito. O pôster é um formato tradicional para apresentação de trabalhos de Iniciação Científica e consiste em um papel retangular ou lona de cerca de 100 cm × 80 cm, pregado ou pendurado, em que se expõe as principais questões, os métodos e os resultados do projeto de forma resumida ao público.

Para fazer o pôster, você precisará:

a) Selecionar em seu texto e reescrever, de maneira sucinta e direta, a questão central e as principais perguntas que o artigo procura responder.

b) Descrever de forma curta e objetiva os métodos e fontes escolhidos para buscar as respostas.

c) Apresentar as principais respostas encontradas e novas questões.

Seu pôster poderá conter gráficos, tabelas, imagens etc. para enriquecer a experiência de leitura do público. A lista completa e formatada de bibliografia não é necessária. Não se esqueça de, no topo, destacar o título, o seu nome (autoria), o nome e a disciplina do professor orientador, o nome da escola e seu ano/turma, bem como as palavras-chave que você utilizou no artigo.

Você poderá fazer o pôster manual ou digitalmente. Caso opte pelo formato digital, cuide da resolução de imagens e da impressão. É preciso contatar uma gráfica para pedir a impressão do pôster, na maior parte dos casos, por se tratar de um formato grande de impressão. Observe na ilustração a seguir um exemplo da estrutura de um pôster.

Elabore um título curto, com linguagem acessível e letras grandes. Insira seu nome (autor) em baixo do título do trabalho.

Insira informações básicas como introdução, objeto, objetivos da pesquisa, metodologia, resultados e referências.

Utilize recursos visuais, como gráficos e fotografias, para apresentar dados, processo e/ou resultados da sua pesquisa etc.

ILUSTRAÇÕES: GUILHERME LUCIANO

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

MODERNA

ETAPA 8

Autoavaliação

Não escreva no livro.

Faça uma reflexão sobre o processo de realizar a pesquisa, escrever o artigo, organizar a coletânea e preparar e apresentar o pôster de sua Iniciação Científica Júnior, e procure realizar o exercício de autoavaliação proposto. Com base em suas reflexões pessoais, responda:

1. Qual foi a etapa mais trabalhosa para mim neste projeto? Por que ela foi trabalhosa?
2. Qual foi a etapa mais fácil e por quê?
3. E a etapa mais prazerosa?
4. Como me relacionei com o professor orientador? Em que momentos ele mais ajudou no meu trabalho e como?
5. O que eu aprendi sobre metodologia de pesquisa durante a realização do projeto?
6. Qual eu considero o impacto da apresentação dos pôsteres para a comunidade escolar?
7. Com base na lista que eu elaborei como resultado da atividade na página 84 e na experiência concreta do projeto, a minha percepção sobre a produção de pesquisa na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas se transformou? O que eu acho hoje das expectativas que tinha antes do projeto?

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

MODERNA

PARA CONSULTAR

Livro

- AQUINO, Italo de Souza. *Como escrever artigos científicos*. 8. ed. São Paulo: Saraiva, 2017.
  Direcionado a pesquisadores iniciantes, o livro apresenta de forma bastante prática um guia para a escrita de *papers* e artigos científicos.

Sites

- BIBLIOTECA Digital Brasileira de Teses e Dissertações. Disponível em: <http://bdtd.ibict.br/vufind/>. Acesso em: 19 nov. 2019.
  No *site* da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), é possível acessar mais de 500 mil registros de pesquisas acadêmicas produzidas em diversas instituições do país.
- DOMÍNIO público. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/PesquisaObraForm.jsp>. Acesso em: 19 nov. 2019.
  O *site* oferece a busca por obras e documentos diversos que estão em domínio público, podendo ser consultados e reproduzidos de forma livre.

Vídeo

- A SOCIEDADE do espetáculo. Direção: Guy Debord. França, 1974. 88 min.
  Baseado no livro homômino de Guy Debord, de 1967, o documentário aborda questões filosóficas sobre a relação entre mídia, arte e sociedade, destacando o papel das imagens produzidas pela mídia na vida das pessoas.

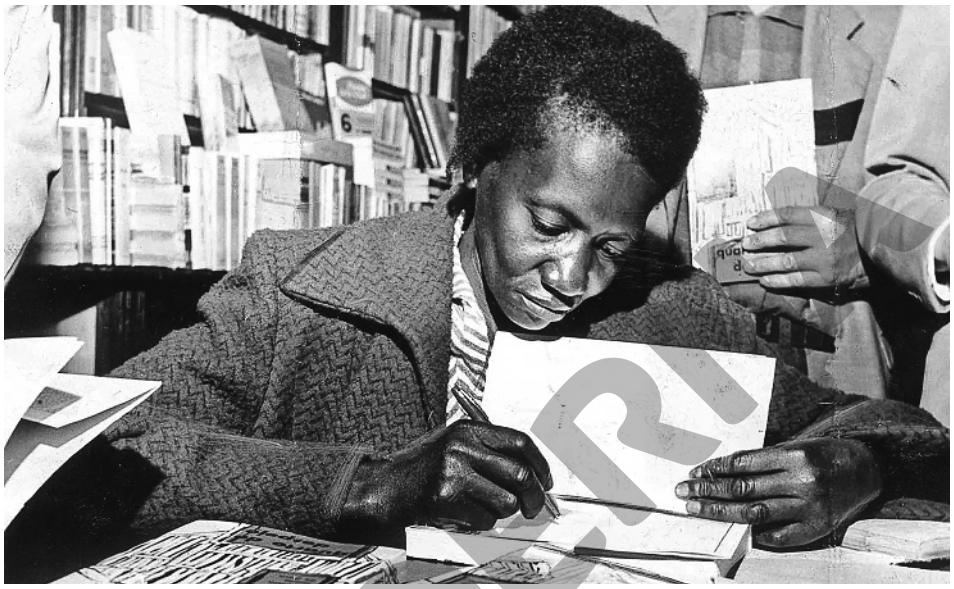
PROJETO 4

Professor: Todas as orientações e respostas das atividades propostas neste Projeto estão no **Manual do Professor – Orientações específicas**.

Videotutorial
- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.

Narrativa: ilustre desconhecido

Tempo estimado para a realização deste Projeto: 12 semanas.



ACERVO ULTIMA HORA/FOLHAPRESS

A escritora Carolina Maria de Jesus (1914-1977), nascida em Sacramento (MG), foi moradora da antiga favela do Canindé e do bairro de Parelheiros na cidade de São Paulo (SP) e trabalhou como empregada doméstica e catadora antes de ter seu trabalho reconhecido. Sua obra mais conhecida, *Quarto de despejo*, publicada em 1960, foi traduzida para 13 idiomas e difundida em mais de 40 países. A narrativa do ponto de vista de uma mulher negra favelada era inédita no meio literário brasileiro, predominantemente branco à época e ainda hoje. É possível dizer que, ao irromper nesse meio, Carolina de Jesus trouxe uma narrativa de quem era considerada um "outro" em oposição ao "nós" dos escritores já tradicionalmente aceitos no meio literário, abalando as estruturas desse espaço. Na imagem, Carolina de Jesus autografa *Quarto de despejo*, em 1960.

Tema integrador: Mediação de conflitos

Objetivo: Produzir uma narrativa de ficção (no formato de conto literário ou história em quadrinhos do tipo novela gráfica) que aborde a temática do "outro" e que discuta como conhecer o outro, como traçar caminhos para o diálogo e a cooperação e como respeitar as pessoas e o grupos em sua diversidade são uma importante chave para a resolução de conflitos.

Justificativa: Observar o mundo com base no ponto de vista de outro jovem, com as contradições e os desafios que ele vive em seu cotidiano.

Questões desafiadoras: Como é estar na pele de outra pessoa? Como poderia ser a sua vida, se não fosse como é?

Professor-líder sugerido: Filosofia

Temas contemporâneos transversais: Multiculturalismo; Cidadania e Civismo

MOURA

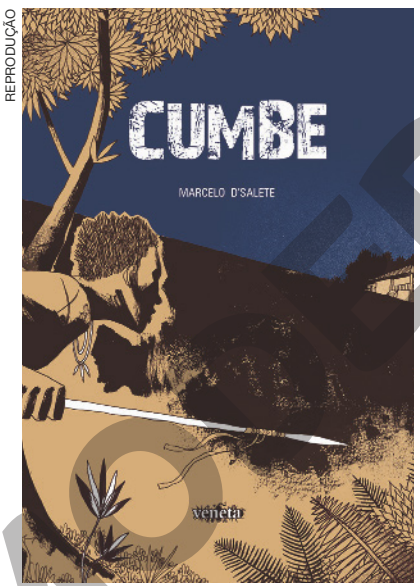
As formas mais antigas de transmissão da história entre seres humanos são as narrativas contadas oralmente. Além de guardarem a história há milhares de anos, as narrativas também se tornaram modos de entretenimento, interação social e expressão cultural dos diversos povos ao longo do tempo. O cinema, o teatro, as séries de televisão e a ficção em geral são formas bastante correntes e conhecidas, no Brasil e no mundo de hoje, de compartilhar narrativas.

Na ficção, os escritores e roteiristas escrevem sobre fatos e histórias que não aconteceram, ou que não aconteceram exatamente daquela maneira. O compromisso com a imaginação é mais importante, nesse caso, do que o compromisso com a verdade dos fatos – e essa é parte da graça de ler ou assistir a uma narrativa de ficção. Uma ficção pode ser verossímil ou surrealista, pode se passar em um mundo que de fato existe (ou em uma projeção do nosso mundo, como é o caso das distopias e de algumas obras de ficção científica), ou pode acontecer em um mundo totalmente distinto (como no caso das ficções de fantasia).

Neste projeto, você vai criar uma narrativa de ficção em formato de conto literário ou história em quadrinhos do tipo novela gráfica. Para isso, deverá se inspirar numa incursão em uma realidade ao qual você não pertence e se colocar na pele de outro jovem. Você também vai refletir sobre como conhecer o "outro" é uma importante chave para a resolução de conflitos. Vai refletir sobre diferenças e diversidade, respeito e empatia, diálogo e cooperação, considerando diferentes caminhos e processos na resolução e mediação de conflitos na vida em sociedade. Vamos lá?

O livro *Cumbe* (São Paulo: Editora Veneta, 2014), do brasileiro Marcelo D'Salete, foi vencedor do prêmio Eisner, um dos mais importantes prêmios de quadrinhos no mundo. A obra traz diferentes histórias protagonizadas por negros escravizados durante o período colonial no Brasil, evidenciando sua luta e resistência à dominação escravocrata. Ao trazer esse enfoque para as narrativas que apresenta, o autor faz uma crítica à narrativa dominante de que a organização e luta da população negra seriam recentes na história do Brasil.

REPRODUÇÃO



© MARCELO D'SALETE

O que este projeto mobiliza?

Competências Gerais da Educação Básica

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.

MOBILIA

CONHECENDO O PROJETO

A ideia central deste projeto é experimentar e refletir sobre o mundo do ponto de vista de outro jovem, como base para a criação de uma narrativa de ficção que aborde a temática da mediação na resolução de conflitos entre diferentes partes, considerando o papel do diálogo, da cooperação, do respeito e da empatia. Para isso, você utilizará técnicas inspiradas no método etnográfico e realizará leituras e reflexões de apoio da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

CONHECENDO O PRODUTO FINAL

Narrativa de ficção no formato de conto literário ou história em quadrinhos do tipo novela gráfica em que se discute a importância de conhecer o "outro" como uma relevante chave para a resolução de conflitos. Como vemos, há duas possibilidades para apresentar o produto final. O conto deve ser escrito individualmente; já a história em quadrinhos pode ser realizada em grupo, em duplas ou individualmente.

MATERIAL

- Computador com internet e editor de texto (opcional);
- papel ou caderno (opcional);
- lápis ou caneta (opcional);
- folhas de papel sulfite (opcional).

Professor: As Competências Específicas da área de Linguagens e suas Tecnologias trabalhadas neste Projeto estão relacionadas no **Manual do Professor – Orientações específicas**.

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas: Competências Específicas e Habilidades trabalhadas neste projeto

Competências	Habilidades
1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica.	(EM13CHS101) Identificar, analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão de ideias filosóficas e de processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.
	(EM13CHS102) Identificar, analisar e discutir as circunstâncias históricas, geográficas, políticas, econômicas, sociais, ambientais e culturais de matrizes conceituais (etnocentrismo, racismo, evolução, modernidade, cooperativismo/desenvolvimento etc.), avaliando criticamente seu significado histórico e comparando-as a narrativas que contemplem outros agentes e discursos.
	(EM13CHS104) Analisar objetos e vestígios da cultura material e imaterial de modo a identificar conhecimentos, valores, crenças e práticas que caracterizam a identidade e a diversidade cultural de diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço.
	(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.
5. Identificar e combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.	(EM13CHS502) Analisar situações da vida cotidiana, estilos de vida, valores, condutas etc., desnaturalizando e problematizando formas de desigualdade, preconceito, intolerância e discriminação, e identificar ações que promovam os Direitos Humanos, a solidariedade e o respeito às diferenças e às liberdades individuais.
	(EM13CHS504) Analisar e avaliar os impasses ético-políticos decorrentes das transformações culturais, sociais, históricas, científicas e tecnológicas no mundo contemporâneo e seus desdobramentos nas atitudes e nos valores de indivíduos, grupos sociais, sociedades e culturas.

MODERNA

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

Competências	Habilidades
6. Participar do debate público de forma crítica, respeitando diferentes posições e fazendo escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.	(EM13CHS601) Identificar e analisar as demandas e os protagonismos políticos, sociais e culturais dos povos indígenas e das populações afrodescendentes (incluindo as quilombolas) no Brasil contemporâneo considerando a história das Américas e o contexto de exclusão e inclusão precária desses grupos na ordem social e econômica atual, promovendo ações para a redução das desigualdades étnico-raciais no país.
	(EM13CHS603) Analisar a formação de diferentes países, povos e nações e de suas experiências políticas e de exercício da cidadania, aplicando conceitos políticos básicos (Estado, poder, formas, sistemas e regimes de governo, soberania etc.).
	(EM13CHS604) Discutir o papel dos organismos internacionais no contexto mundial, com vistas à elaboração de uma visão crítica sobre seus limites e suas formas de atuação nos países, considerando os aspectos positivos e negativos dessa atuação para as populações locais.

ETAPAS

ETAPA 1 – Eu e o outro: entre alteridades

Antes de começar a elaborar sua narrativa propriamente dita, as atividades das primeiras etapas deste projeto trazem ferramentas para imergir em seu tema central, proporcionando reflexões fundamentais para o seu desenvolvimento. A primeira delas é uma reflexão sobre as relações, diferenças e desigualdades entre "eu" e o "outro" e de que maneira podemos abordar uma cultura ou vivência diferente da nossa mediando conflitos e contradições.

ETAPA 2 – Preparando o exercício etnográfico

Nessa etapa você deverá escolher quem é o "outro" que será inspiração para a construção de sua narrativa. Considerando essa escolha, você vai realizar a preparação para um exercício etnográfico. Esse exercício deve servir de base e inspiração para a criação de sua narrativa de ficção.

ETAPA 3 – Exercício etnográfico: indo a campo

O exercício etnográfico deve, nessa etapa, ser realizado com o apoio de ferramentas clássicas da pesquisa na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, como o caderno de campo. Além de realizar o exercício, você também vai analisar seus principais resultados e apontamentos, fazendo uma seleção de elementos inspiradores para embasar o trabalho de criação da narrativa de ficção.

ETAPA 4 – Alteridade e mediação de conflitos

Nessa etapa, você vai refletir um pouquinho mais sobre o tema da mediação e resolução de conflitos entre diferentes partes, considerando o papel do diálogo, da cooperação, do respeito e da empatia. Vai, também, realizar uma atividade de leitura de crônica para identificar e analisar ferramentas interessantes para a resolução de conflitos. Com tudo isso, você ficará mais preparado para planejar e elaborar sua narrativa de ficção a partir da próxima etapa.

ETAPA 5 – Escolhendo a linguagem da narrativa: conto ou quadrinho

A proposta do projeto oferece duas possibilidades para trabalhar a narrativa de ficção (conto literário ou história em quadrinhos do tipo novela gráfica). Ambas podem ser complementares. Nessa etapa, você vai explorar um pouco cada uma delas, refletindo sobre o que têm em comum, e definir com qual dessas linguagens vai trabalhar.

ETAPA 6 – Planejamento, execução e exibição da narrativa

Independentemente da linguagem que escolher, todos os trabalhos com a narrativa de ficção devem partir da seguinte tríade: 1. sinopse; 2. personagens; 3. roteiro. Nessa etapa você vai tomar decisões importantes e planejar a narrativa de ficção a ser criada. Por fim, você deve, com base nas reflexões realizadas e nas decisões tomadas ao longo das etapas anteriores, executar o seu projeto. Também fazem parte dessa etapa as diferentes formas possíveis para compartilhar o produto final com a sua comunidade.

ETAPA 7 – Autoavaliação

A atividade de autoavaliação será realizada por você e deverá guiar suas reflexões sobre o processo de trabalho neste projeto e seu aprendizado.

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

MODERNA

ETAPA 1

Eu e o outro: entre alteridades

SERGIO PEDREIRA/PULSAR IMAGENS

O candomblé é uma das religiões de matriz africana praticadas por brasileiras e brasileiros. Junto com a umbanda, também de matriz africana, somam a quarta religião mais popular do país – sem contar os frequentadores de outras religiões ou sem religião que eventualmente participam dos trabalhos em terreiros. As vestes, como em qualquer religião, têm um sentido simbólico e fazem parte tanto das práticas religiosas e do patrimônio cultural quanto do cotidiano dos praticantes. O branco é uma das cores utilizadas em terreiros. Na imagem, o Terreiro Ilê Axé Ala Obatalandê, em Lauro de Freitas (BA). Fotografia de 2014.

RENAN MARTELLI DA ROSA/SHUTTERSTOCK

Algumas mulheres católicas usam véus para cobrir as cabeças durante as preces. Na imagem, uma fiel católica reza um terço na Igreja de São João, no centro histórico de São Luís (MA). Fotografia de 2016.

MUSA ALCAN/ANADOLU AGENCY/GETTY IMAGES

As mulheres muçulmanas utilizam diferentes tipos de cobertura para a cabeça e/ou partes do corpo e vestimenta. Na imagem, uma mulher celebra o Eid Al Adha, um dos feriados mais importantes da religião muçulmana, na região de Tamale, em Gana. Ela utiliza como cobertura um dos tipos de *hijab*, comuns em certas regiões. Fotografia de 2019.

NELSON ALMEIDA/AFP/GETTY IMAGES

As evangélicas também têm, em algumas congregações e igrejas, orientações bastante específicas sobre as vestimentas adequadas para sua crença religiosa. No Brasil, o crescimento da população evangélica também fez, por isso, com que crescesse o mercado de moda direcionada às mulheres que seguem essa religião. A imagem mostra uma consumidora observando a vitrine de uma loja de moda evangélica em São Paulo, 2012.

DAN GRYTSKU/ALAMY/FOTOARENA

Pela fotografia, você conseguiria saber se essa jovem tem religião, e qual seria? Nem sempre a religião está expressa nas vestes nos acessórios. Contudo, desde a forma de arrumar o cabelo até a roupa e o local em que a fotografia foi tirada expressam informações sobre a pessoa e sobre seu pertencimento cultural. O que você consegue afirmar sobre essa jovem a partir da imagem? Fotografia de 2018.

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

MODERNA

Diferenças, diversidade, respeito

Que diferenças enxergamos, no cotidiano, entre nós mesmos e as pessoas que nos cercam? De que maneiras aprendemos a reconhecer semelhanças? O que são empatia e alteridade e como construímos nossa própria identidade com base em marcas sociais, regionais ou culturais? Essas são algumas das questões que este projeto pretende abordar.

© MALCOLM EVANS

Publicada no jornal *New Zealand Herald*, em 2011, essa charge do cartunista neozelandês Malcolm Evans (1945-) mostra um impasse frequente no encontro entre culturas. Cada uma das personagens observa a outra cultura a partir de seu ponto de vista.

As imagens da página anterior mostram um dos tipos mais comuns de expressão cultural: as vestes tradicionais religiosas. Em muitos contextos, não existe uma obrigação de que um praticante de certa religião se vista de certa forma ou use certas marcas, adereços ou objetos religiosos – apenas os sacerdotes e as sacerdotisas. Porém, é comum que as pessoas procurem voluntariamente se apropriar dessas vestimentas e acessórios como forma de expressão pessoal e de sua crença. A religião funciona, muitas vezes, como parte da identidade. Você tem alguma religião? Se sim, ela faz parte de sua identidade? Você tem vontade de expressar que pertence a esse sistema de crenças por meio de vestimentas e acessórios? Que outras marcas e expressões de identidade você é capaz de identificar em si e nos outros, para além das de caráter religioso?

Alteridade e etnocentrismo

Pode-se dizer que cada uma das personagens da charge acima está considerando correta sua própria cultura, além de observar uma cultura diferente tendo a sua como centro. Esse tipo de postura chama-se etnocentrismo.

Contudo, ao falar em etnocentrismo, não estamos nos referindo apenas a uma atitude individual, mas a uma atitude que as pessoas aprendem a ter, em sociedade, ao adquirir e construir sua visão de mundo. Portanto, a questão é coletiva ou social, já que as pessoas são ensinadas a enxergar outras culturas com base na sua própria.

Mesmo que uma mudança individual seja indispensável para que diferentes culturas sejam tratadas de maneira igualitária, ela não é suficiente para resolver a questão e os problemas decorrentes do etnocentrismo. O conceito de etnocentrismo também está ligado diretamente a uma atitude e a uma visão de mundo de origem europeia e colonial em relação ao restante do mundo.

Na primeira metade do século XX, antropólogos estadunidenses como Franz Boas (1858-1942), Ruth Benedict (1887-1948) e Margaret Mead (1901-1978) elaboraram a ideia de relativismo cultural como uma oposição às concepções etnocêntricas. O relativismo cultural consiste em compreender uma cultura em si mesma, com base no princípio de alteridade, sem julgá-la a partir de outro ponto de vista.

A palavra "alteridade" vem do latim: *alteritas*, que significa "outro". Alteridade é a compreensão de que o "eu" só pode existir em relação a um "outro" e que cada "eu" é, em última instância, para um outro, também "outro". Disso deduz-se que agir segundo o princípio da alteridade implica empatia e a capacidade de se colocar no lugar do outro, procurando observar o que nos cerca considerando sua visão de mundo.

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

MODERNA

O que é "conflito entre culturas"?

RIKASMCHANIAGO/SHUTTERSTOCK

O *hijab* é um véu que cobre a cabeça, o pescoço, e às vezes, a parte superior dos ombros das mulheres. Na fotografia, uma jovem usando *hijab* em Kota Kinabalu, Malásia. Fotografia de 2018.

O que é cultura? Que elementos fazem parte dela? Muitas vezes, ao falar em cultura, o que vem à cabeça são músicas, livros, obras de arte... Seriam esses os elementos que formam o que é chamado de cultura? O que significa falar em "choque entre culturas" ou "conflito entre culturas"?

Essas são algumas questões preliminares que servem à nossa reflexão sobre o "eu" e o "outro", que formam a base deste projeto. Agora, você e seus colegas vão refletir sobre os textos a seguir e sobre a charge discutida anteriormente. Em seguida, leiam as questões propostas e retornem aos textos e à charge (localizada na página anterior) para respondê-las.

Texto 1

O fato de que o homem vê o mundo através de sua cultura tem como consequência a propensão em considerar o seu modo de vida como o mais correto e o mais natural. Tal tendência, denominada etnocentrismo, é responsável em seus casos extremos pela ocorrência de numerosos conflitos sociais.

O etnocentrismo, de fato, é um fenômeno universal. É comum a crença de que a própria sociedade é o centro da humanidade, ou mesmo a sua única expressão. As autodenominações de diferentes grupos refletem este ponto de vista. Os Cheyene, índios das planícies norte-americanas, se autodenominavam "os entes humanos"; os Akuáwa, grupo Tupi do Sul do Pará, consideram-se "os homens"; os esquimós também se denominam "os homens"; da mesma forma que os Navajo se intitulavam "o povo". Os australianos chamavam as roupas de "peles de fantasmas", pois não acreditavam que os ingleses fossem parte da humanidade; e os nossos Xavante acreditam que o seu território tribal está situado bem no centro do mundo. É comum assim a crença no povo eleito, predestinado por seres sobrenaturais para ser superior aos demais. Tais crenças contêm o germe do racismo, da intolerância, e, frequentemente, são utilizadas para justificar a violência praticada contra os outros.

A dicotomia "nós e os outros" expressa em níveis diferentes essa tendência. Dentro de uma mesma sociedade, a divisão ocorre sob a forma de parentes e não parentes. Os primeiros são melhores por definição e recebem um tratamento diferenciado. A projeção desta dicotomia para o plano extragrupal resulta nas manifestações nacionalistas ou formas mais extremadas de xenofobia.

LARAIA, Roque de Barros. *Cultura*: um conceito antropológico. 4. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989. p. 116.

POWEROFFLOWERS/SHUTTERSTOCK

O *niqab* é uma peça de vestuário feminina que, além de cobrir os ombros, o pescoço e a cabeça, cobre o rosto, deixando apenas os olhos de fora. Na imagem, uma mulher usando *niqab* faz uma pausa em um dia de compras na Oxford Street, em Londres, Reino Unido. Fotografia de 2019.

MODERNA

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

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

Texto 2

[…] tinha um certo estereótipo montado na minha cabeça sobre este país [a Arábia Saudita], que deve ser o que a maioria dos brasileiros pensam também, como: muita areia, camelos, mulheres de burka, pessoas quietas e sérias, etc. Acho que não preciso nem dizer que tudo isso foi por água abaixo […].

[…] existem muitos estrangeiros na Arábia Saudita (mais que no Brasil). O pessoal do Canadá e dos Estados Unidos tem muitos negócios com os árabes, principalmente no que diz respeito ao petróleo. Existem também muitos filipinos, árabes de outros países, paquistaneses, africanos de diversos países e indianos. [...]

Quando […] cheguei lá, fiquei impressionada que muitas mulheres não usam o *niqab* (uma peça que cobre o rosto). Na minha cabeça, todo mundo usava o *niqab* e fim de conversa. […] Tem mulheres que nem o *hijab* (véu que cobre a cabeça) usam. Eu achava que era uma espécie de lei, mas não é. [...]

Uma coisa é legal de frisar, os muçulmanos, em geral, não esperam que os não muçulmanos sigam as crenças e costumes islâmicos […]. O que acontece na Arábia Saudita, sendo um país de maioria muçulmana, [é que] quem não é muçulmano acaba seguindo algumas normas sociais (mas não a crença em si) tais como: feriados islâmicos (são todos diferentes dos cristãos), o comércio fecha durante as 5 orações diárias (mas quem não é muçulmano não precisa rezar, óbvio), não pode vender carne de porco, o fim de semana é na sexta e no sábado (e não no sábado e domingo), etc. Mas isso acontece no Brasil também, mas só que em relação ao catolicismo. […]

A Arábia Saudita é o único país em que a mulher não pode dirigir, mas eu acredito que isso irá mudar nos próximos 5 anos, senão antes. Antes que você pense "nossa! Esses muçulmanos não deixam as mulheres dirigir", vou explicar que isso é uma coisa cultural, não tem base religiosa nenhuma (ao contrário, as esposas do profeta sempre "dirigiram" seus camelos, que era o meio de transporte da época). É bom lembrar que o Islam é uma religião, enquanto certos costumes praticados por muçulmanos são parte da cultura do seu país/região. Por exemplo, eu sou brasileira, amo comida brasileira, sou gaúcha e tomo meu chimarrão. Essas coisas não fazem parte do Islam enquanto religião. São tradições. No Islam você pode manter suas tradições desde que não sejam proibidas, como, por exemplo, bebida alcoólica. E mesmo as proibidas, ainda tem muçulmanos que preferem as tradições ao invés da religião […].

ISLAM, Gabi. Viagem Arábia Saudita I. *Diário de uma muçulmana brasileira*, 10 abr. 2015. Disponível em: <https://muculmanaebrasileira.wordpress.com/2015/04/10/viagem-arabia-saudita-i/>. Acesso em: 18 nov. 2019.

IGOR PETYX/KONTROLAB/LIGHTROCKET/GETTY IMAGES

A burca cobre completamente o corpo das mulheres, inclusive os olhos. Na imagem, uma mulher de burca espera a descida de passageiros de um navio que trazia imigrantes ao porto de Palermo, região da Sicília, no sul da Itália. Fotografia de 2017.

MODERNA

ATIVIDADES ALTERIDADE E ETNOCENTRISMO

Não escreva no livro.

1. Sob orientação do professor, reúna-se em grupo. Você e seus colegas consideram que o conflito ilustrado pela charge (localizada na página 117) pode ser considerado um conflito entre culturas? Por quê? E no caso dos exemplos contidos no Texto 2?
2. Vocês concordam com a maneira como as personagens da charge estão observando a cultura uma da outra? O que pode ser dito sobre essa postura?
3. De que maneira o choque cultural fez com que a autora do Texto 2 relativizasse sua visão sobre a própria cultura? É possível dizer que havia etnocentrismo da parte da autora antes de sua viagem?
4. Agora, individualmente, responda: você já pensou de forma parecida com a da charge ou com a da autora do Texto 2 ao se deparar com um hábito que lhe pareceu estranho, com uma cultura diferente da sua? Relate o que aconteceu.
5. Ainda individualmente, faça uma breve pesquisa sobre o termo "etnocentrismo", utilizando um dicionário, uma enciclopédia ou fontes confiáveis da internet (peça ajuda ao seu professor, se for o caso). Compare seus resultados com as ideias presentes no Texto 1, de autoria de Roque de Barros Laraia.
6. Como o etnocentrismo é caracterizado no Texto 1?
7. Que relação a autora do Texto 2 identifica entre "cultura" e "religião" ao mencionar que as mulheres não podem dirigir na Arábia Saudita?
8. Com base nos Textos 1 e 2, procure refletir: na prática, a divisão entre "Ocidente" e "Oriente", mostrada de maneira simplificada na charge, parece fazer sentido? Existe apenas uma cultura "ocidental" e uma cultura "muçulmana"? Compare suas respostas com as de seus colegas e, juntos, procurem entender se, em alguma medida, essas ideias refletem etnocentrismo.

Conflito entre culturas, conflito entre povos, conflito entre Estados

Como estamos vendo, o problema na questão dos conflitos entre culturas é amplo, coletivo e social. E essa questão não está dissociada de relações políticas entre diferentes Estados.

Ao longo dos séculos XX e XXI, um conflito territorial, cultural e histórico foi produzido, resultando em uma guerra prolongada, envolvendo também interesses econômicos e políticos: estamos falando, aqui, sobre o conflito entre o Estado de Israel e a população palestina. Em 1947, logo após o final da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), a Organização das Nações Unidas (ONU) estabeleceu a criação do Estado de Israel, ocupando uma área de 14 mil km² do então território da Palestina que, à época, era uma concessão britânica. No projeto inicial de divisão do território, outra área, de cerca de 11,5 mil km², seria reservada para a criação do Estado Palestino – isso, porém, nunca aconteceu.

MODERNA

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

Na época houve protestos por parte da Palestina e muitas críticas vindas dos países da Liga Árabe (Egito, Líbano, Síria, Transjordânia e Iraque), que observavam que a criação do Estado de Israel resultaria em perdas graves de territórios para a população palestina. Ainda assim, o Estado de Israel foi criado em 1948.

A tentativa de impor uma política de colonização no território palestino deu origem à primeira guerra na região. Em fevereiro de 1949, a ONU, como mediadora do conflito, impôs um armistício. Isso, contudo, não foi suficiente para diminuir a tensão nem para impedir que novos conflitos surgissem ao longo do tempo, conforme a colonização do Estado de Israel se expandiu, muitas vezes ferindo a autonomia palestina.

Hoje há muitos desafios para se chegar a uma solução diplomática em relação a esse conflito. A ideia de criar um Estado Palestino, por exemplo, nunca foi colocada em prática, e vem sendo exigida por movimentos que apoiam a Palestina. Impasses, guerras e a resistência em negociar uma solução pacífica têm feito com que a região permaneça como uma área de conflito permanente.

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

ANDY SANTANA/FUTURA PRESS

A cantora brasileira Linn da Quebrada (1990-) cancelou shows em Israel e exibição de seu documentário em festival no país após receber um pedido da campanha Boicote, Desinvestimento e Sanções (BDS), por meio da autora estadunidense Angela Davis. BDS é uma campanha que começou em 2001, após um encontro de organizações não-governamentais durante conferência das Nações Unidas, em Durban, África do Sul, contra o racismo e a xenofobia. A campanha pressiona autoridades, empresas, artistas e outros agentes sociais a cortarem relações com o Estado de Israel até que esse cesse a colonização em território palestino. Na fotografia, Linn da Quebrada canta em um show em São Paulo (SP), em 2018.

Não escreva no livro.

ATIVIDADE MEDIAÇÃO DE CONFLITOS: ACORDOS DE OSLO

Uma solução pacífica para o conflito entre Israel e Palestina foi quase alcançada na década de 1990, com os Acordos de Oslo. Esses acordos previam, entre outros pontos, a retirada das forças armadas israelenses da Faixa de Gaza e da Cisjordânia, o direito dos palestinos ao autogoverno nas zonas governadas pela Autoridade Palestina e a partilha da administração da cidade de Jerusalém entre israelenses e palestinos. Organizados em duplas, façam uma pesquisa em livros e na internet para descobrir:

a) Quais eram as duas partes que assinaram os acordos?

b) Quem agiu como mediador dos acordos?

c) Quais foram as consequências desses acordos e de que maneira influenciaram o conflito entre israelenses e palestinos?

REPRODUÇÃO

A reportagem em quadrinhos *Palestina: uma nação ocupada* (São Paulo: Conrad, 2000) traz o ponto de vista do jornalista maltês Joe Sacco sobre a região e os conflitos. Ao escolher a abordagem de seu relato, o autor também se posiciona sobre a questão, trazendo a público a narrativa das famílias palestinas, que em geral não é divulgada pelos meios de comunicação de massas.

Conflitos nas histórias em quadrinhos

O jornalista Joe Sacco, nascido em Malta e que atualmente reside nos Estados Unidos, é autor de obras importantes do chamado "jornalismo em quadrinhos". Especialista em cobrir áreas de conflito, Sacco resolveu unir seus talentos (como jornalista e como desenhista) e publicou, ao longo da década de 1990 e da primeira década dos anos 2000, importantes obras em que procura refletir sobre a ocupação israelense da Palestina. Conheça duas obras do autor, no formato de histórias em quadrinhos do tipo novela gráfica:

Notas sobre Gaza: o livro aborda o massacre de centenas de palestinos ocorrido em 1956, na Faixa de Gaza, pequeno território situado no sudoeste de Israel. Lá se refugiaram centenas de milhares de palestinos que foram expulsos de suas terras quando o estado de Israel foi criado, em 1948. Sacco viajou à região em 2002 [...]. Ele não relata o conflito de maneira distante, mas, sim, ouve civis, pessoas comuns, e traz à tona suas histórias de dor e opressão.

Palestina, uma nação ocupada: antes de *Notas sobre Gaza*, Joe Sacco já havia abordado o conflito Israel-Palestina neste livro. Sacco viajou entre 1991 e 1992 ao Oriente Médio e coletou histórias nas ruas, nos hospitais, em escolas e campos de refugiados. Tanto palestinos quanto judeus ganham voz em seus desenhos, não só contando histórias dos conflitos presentes como fazendo um resgate da memória que se ameaça apagar.

QUATRO HQs de Joe Sacco para você conhecer. *Guia do Estudante*, 27 set. 2017. Disponível em: <https://guiadoestudante.abril.com.br/estudo/quatro-hqs-de-joe-sacco-para-voce-conhecer/>. Acesso em: 22 nov. 2019.

© JOE SACCO

O jornalista e cartunista Joe Sacco publicou diversos romances gráficos sobre sua experiência na Palestina. As páginas acima pertencem à obra *Palestina*: *uma nação ocupada*.

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

Uso político de conflitos culturais

Como em todo contexto de guerra, as diferenças culturais são instrumentalizadas por grupos políticos como forma de acirrar e até mesmo de promover conflitos. O caso da Palestina e do Estado de Israel é apenas um entre muitos exemplos possíveis, como as políticas de propaganda ideológica de que foram vítimas milhões de judeus na Alemanha e nos territórios por ela ocupados durante o período do nazismo e o caso do genocídio da população Tútsi em Ruanda, na África, em 1994, entre outros.

Para além das guerras, em tempos de suposta paz, também há registros do uso político de conflitos culturais como forma de justificar políticas de extermínio ou perseguição que beneficiam econômica ou politicamente os grupos que as promovem. Recentemente, no Brasil, alguns pesquisadores têm demonstrado de que maneira o exacerbamento de preconceitos contra a população indígena beneficia grupos que disputam o direito de tomar grandes pedaços de terra das reservas.

Nesse contexto, refletir sobre a relação entre nós e aqueles que consideramos "outros", bem como sobre a diversidade cultural no contexto brasileiro, pode ser uma chave para o enfrentamento de conflitos concretos do cotidiano. As próximas atividades e etapas deste projeto oferecem ferramentas para que você elabore essa reflexão.

Eu, um outro: voltando às diferenças culturais

Vamos retomar, agora, as discussões sobre as diferenças culturais, que devem, predominantemente, guiar sua produção neste projeto.

Parte do processo de compreender as diferenças culturais por meio de uma postura de alteridade é justamente observar sua própria cultura de maneira estranhada, analisando sua visão de mundo, modo de vida etc. sem tomar nada como óbvio ou natural.

O texto a seguir descreve os hábitos de uma cultura particular. Faça uma primeira leitura do texto e siga as reflexões e atividades propostas em seguida.

Ritos corporais entre os Nacirema

O antropólogo está tão familiarizado com a diversidade da forma de comportamento que diferentes povos apresentam em situações semelhantes, que é incapaz de surpreender-se mesmo em face de costumes mais exóticos. De fato, se nem todas as combinações logicamente possíveis de comportamento foram ainda descobertas, o antropólogo bem pode conjeturar que elas devam existir em alguma tribo ainda não descrita. Deste ponto de vista, as crenças e práticas mágicas dos Nacirema apresentam aspectos tão inusitados que parece apropriado descrevê-los como um exemplo dos extremos a que pode chegar o comportamento humano.

Foi o professor Linton, em 1936, o primeiro a chamar a atenção dos antropólogos para o ritual dos Nacirema, mas a cultura desse povo permanece insuficientemente compreendida ainda hoje. Trata-se de um grupo norte-americano, que vive no território entre os Cree do Canadá, os Yaqui e Tarahumare do México e os Caribe e Arawak das Antilhas. Pouco se sabe sobre sua origem, embora a tradição relate que vieram do leste. [...].

JOSEPH MARTIN/ALBUM/FOTOARENA © SUCCESSION PABLO PICASSO/AUTVIS, BRASIL, 2019 - MUSEU DE ARTE MODERNA DE NOVA YORK (MOMA)

Muchacha ante un espejo (Garota em frente a um espelho), de Pablo Picasso, 1932. Óleo sobre tela, 162 cm × 130 cm. Este quadro pode ser uma boa ilustração para o estranhamento da própria cultura e de si mesmo.

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

MODERNA

A cultura Nacirema caracteriza-se por uma economia de mercado altamente desenvolvida, que evoluiu em um rico habitat natural. Apesar do povo dedicar muito de seu tempo às atividades econômicas, uma grande parte dos frutos deste trabalho e uma considerável porção do dia são dispensados em atividades rituais. O foco destas atividades é o corpo humano, cuja aparência e saúde surge com o interesse dominante no *ethos* deste povo. Embora tal tipo de interesse não seja, por certo, raro, seus aspectos cerimoniais e a filosofia a ela associada são singulares.

A crença fundamental subjacente a todo sistema parece ser a de que o corpo humano é repugnante e que sua tendência natural é para a debilidade e a doença. Encarcerado em tal corpo, a única esperança do homem é desviar estas características através do uso das poderosas influências do ritual e do cerimonial. Cada moradia tem um ou mais santuários devotados a este propósito. Os indivíduos mais poderosos desta sociedade têm muitos santuários em suas casas e, de fato, a alusão à opulência de uma casa, muito frequentemente, é feita em termos do número de tais centros rituais que possua. [...]

Embora cada família tenha pelo menos um de tais santuários, os rituais a eles associados não são cerimônias familiares, mas sim cerimônias privadas e secretas. Os ritos, normalmente, são discutidos apenas com as crianças e, neste caso, somente durante o período em que estão sendo iniciadas em seus mistérios. Eu pude, contudo, estabelecer contato suficiente com os nativos para examinar estes santuários e obter descrições rituais.

[...] O ritual do corpo executado diariamente por cada Nacirema inclui um rito bucal. Apesar de serem tão escrupulosos no cuidado bucal, este rito envolve uma prática que choca o estrangeiro não iniciado, que só pode considerá-lo como revoltante. Foi-me relatado que o ritual consiste na inserção de um pequeno feixe de cerdas de porco na boca, juntamente com certos pós mágicos, e em movimentá-lo então numa série de gestos altamente formalizados.

[...]

[...] a maioria da população demonstra tendências masoquistas bem definidas. Foi a estas tendências que o Prof. Linton se referiu na discussão de uma parte específica do rito corporal que é desempenhada apenas por homens. Esta parte do rito envolve raspar e lacerar a superfície da face com um instrumento afiado. Ritos especificamente femininos têm lugar apenas quatro vezes durante cada mês lunar, mas o que lhes falta em frequência é compensado em barbaridade. Como parte destas cerimônias, as mulheres usam suas cabeças em pequenos fornos por cerca de uma hora. O aspecto teoricamente interessante é que um povo que parece ser preponderantemente masoquista tenha desenvolvido especialistas sádicos.

[...]

Nossa análise da vida ritual dos Nacirema certamente demonstrou ser esse povo dominado pela crença na magia. É difícil compreender como tal povo conseguiu sobreviver por tão longo tempo sob a carga que impôs a si mesmo.

MINER, Horace. *In*: ROMEY, A. K.; DE VORE, P. L. (Org.). *You and others*: readings in introductory anthropology. Tradução: Erlich. Cambridge: Winsthrop Publishers, 1973. p. 72-76.

MODERNA

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

ATIVIDADES EU, UM OUTRO

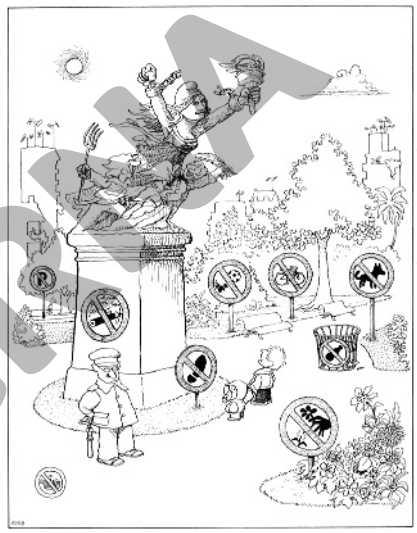
Não escreva no livro.

1. Identifique, no texto, práticas semelhantes às suas práticas cotidianas ou práticas comuns de sua cultura.
2. Ao brincar com a própria cultura – Nacirema, lido ao contrário, é "American", ou seja, americano – o autor realiza um exercício lúdico interessante de desnaturalizar sua própria visão de mundo, estranhando-a. Escolha um aspecto de seu cotidiano e faça o mesmo, redigindo uma página como se fosse um viajante de outro planeta descrevendo seus hábitos. Troque o texto com seus colegas de sala. Você consegue adivinhar de quais práticas seus colegas estão falando? Eles conseguem adivinhar de quais práticas você está falando?

Cultura brasileira, no plural

No Brasil, muitas vezes em um mesmo estado, cidade ou até em um mesmo bairro, são encontradas variações culturais extremamente amplas. Você já percebeu, por exemplo, que em alguns estados um alimento muito consumido chama-se "biscoito", enquanto em outros lugares chama-se "bolacha"? Você sabia que, circulando em bairros diferentes de diversas cidades, pode-se observar grande variação em relação, por exemplo, às roupas e aos cortes de cabelo das pessoas? São justamente essas variações que devem ser incluídas na noção de diversidade cultural.

Seria possível definir uma cultura "puramente" brasileira? A atividade a seguir vai contribuir para que você reflita sobre essas questões, localizando práticas de seu cotidiano no contexto da diversidade cultural brasileira. Além disso, você produzirá um esquema que traduza essa reflexão e que servirá como base para o trabalho de criação da sua narrativa de ficção neste projeto.



© JOAQUÍN S. LAVADO TEJÓN (QUINO), POTENTES PREPOTENTES E IMPOTENTES/FOTOARENA

A charge do cartunista argentino Quino expressa uma contradição – que contradição é essa? Ela também existe em seu cotidiano? A charge, um dos tipos de linguagem dos quadrinhos, é frequentemente usada para causar esse tipo de estranhamento sobre nossa própria cultura e época, ao exagerar certos aspectos da realidade que o autor observa em seu entorno. QUINO. *Potentes prepotentes e impotentes*. Buenos Aires: Ediciones de La Flor, 1989.

ATIVIDADES CULTURAS, NO PLURAL

Não escreva no livro.

1. Organizados em duplas, procurem refletir sobre a origem cultural das práticas representadas nas imagens da página seguinte: de onde vêm essas práticas? Após essa reflexão inicial, utilizando recursos de pesquisa (enciclopédias, *sites* na internet etc.), procurem identificar nas imagens:
   - práticas tipicamente brasileiras;
   - práticas originalmente brasileiras;
   - práticas tipicamente estrangeiras;
   - práticas originalmente estrangeiras.
2. Em seguida, sob orientação do professor, realize um pequeno debate com seus colegas, discutindo as questões a seguir e tomando nota por meio de palavras-chave:
   a) Você poderia dizer que essas imagens são representativas (ou típicas) da cultura brasileira, mesmo contendo elementos que não são originalmente brasileiros? Por quê?
   b) As pessoas mais ligadas a cada uma das imagens são as mesmas ou são grupos diferentes que vivenciam cada uma dessas práticas?
   c) Caso sejam grupos diferentes, eles ainda poderiam ser considerados membros da mesma cultura, de alguma forma? Por quê?

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

MODERNA

Crianças da etnia Ikpeng jogam futebol, no Parque Indígena do Xingu (MT), em 2010. Que práticas originalmente brasileiras você identifica na imagem? Que práticas vieram de outros países, mas se tornaram típicas ou comuns no Brasil?

CHRISTIAN KNEPPER/OPÇÃO BRASIL IMAGENS

FABIO CAFFE/TYBA

O altar doméstico no Morro da Providência, Rio de Janeiro (RJ), retratado na fotografia de 2012, apresenta símbolos ligados a diversas tradições religiosas. O sincretismo religioso é um fenômeno bastante comum no Brasil. No entanto, as tradições representadas na imagem nem sempre têm sua origem na cultura brasileira, embora tenham se tornado parte dela.

Essas imagens podem ser usadas como referências futuras para a construção da narrativa de ficção, representando algo que será descrito no conto literário ou elementos estéticos que serão reproduzidos ou ainda que servirão de inspiração para a criação da história em quadrinhos do tipo novela gráfica.

3. Novamente em duplas, façam um esquema conectando as principais ideias e palavras-chave levantadas durante o debate. Busquem imagens prontas (impressas da internet, recortadas de revistas ou desenhadas) que ilustrem o esquema.

4. Agora, individualmente, observando o esquema elaborado, faça uma pesquisa, valendo-se dos recursos disponíveis em sua escola, sobre as práticas representadas nas imagens observadas anteriormente (nesta atividade) e nas imagens que você e seu colega escolheram para ilustrar seu esquema (no item anterior). Para isso, siga os passos:

   - Pense em uma semana típica do seu cotidiano e do cotidiano de sua família, amigos e outros grupos de sua convivência (igreja, colegas de fora da escola, grupos de atividade física etc.). Sua pesquisa deve elucidar as origens culturais da(s) prática(s) escolhida(s) e os contornos de sua atual disseminação e apropriação no Brasil.
   - Anote as informações que colheu no caderno e discuta sua análise com os colegas, procurando identificar que grupos de convivência vivenciam as práticas destacadas. Complemente o esquema com essas informações.

5. Por fim, inclua no esquema a palavra "EU", localizando quantas vezes for necessário a sua própria vida e seu pertencimento a certos grupos e práticas.

MODERNA

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

ETAPA 2

Preparando o exercício etnográfico

Método etnográfico

Distanciar-se de sua própria cultura e relativizá-la não é uma tarefa simples, como você pôde perceber na etapa anterior. Tampouco é fácil se desvencilhar da própria visão de mundo para compreender a do outro. Desde o final do século XIX, antropólogos procuraram diferentes maneiras de realizar essa tarefa. Após milênios de encontros e trocas entre culturas humanas, o método etnográfico foi elaborado com o objetivo de auxiliar esse tipo de processo.

Nesta etapa do projeto, você iniciará sua incursão etnográfica, necessária para realizar um exercício de campo na etapa posterior (Etapa 3). Vamos lá?

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

PRISMA/ALBUM/FOTOARENA - COLEÇÃO PARTICULAR

Caravana de camelos realizam uma parada em Antioquia, gravura do século XIX. Esta gravura colorida ilustra o imaginário sobre um momento de pausa na Rota da Seda. As expedições comerciais historicamente permitiram um grande acúmulo de conhecimentos e relatos sobre encontros culturais dos mais diversos tipos.

BEIBAOKE/SHUTTERSTOCK

A cidade de Bukhara, no Uzbequistão, tem mais de 2000 anos de idade. Situada na Rota da Seda, foi um importante ponto de troca cultural e comercial entre diferentes povos. Hoje tem monumentos históricos preservados e seu centro histórico é considerado patrimônio mundial da humanidade pela UNESCO. Na imagem vemos a madraça Miri Arab que integra o complexo Po-i-Kalyan, construída entre 1534 e 1539.

Multiculturalismo

Assim como é possível reconhecer a existência da diversidade cultural, ou seja, que há de fato diferentes culturas no mundo, também é possível identificar as influências de uma cultura sobre outra(s). O termo "multiculturalismo" é utilizado para falar de espaços onde convivem tanto variações de uma mesma cultura quanto de diferentes culturas que se influenciam mutuamente. Nesse sentido, pode-se dizer que a cultura brasileira é diversa e multifacetada.

Contudo, como identificar, compreender e comparar as variações culturais de maneira não etnocêntrica, ao realizar um mapeamento da diversidade e do multiculturalismo de um espaço como a sua casa ou o seu bairro, sua cidade, ou mesmo da sociedade brasileira?

Encontros e conflitos entre culturas

Encontros, choques e conflitos entre povos de diferentes culturas têm sido relatados há milhares de anos por diferentes tradições orais e escritas. Muito antes das chamadas Grandes Navegações, que ao longo dos séculos XV e XVI intensificaram a exploração europeia nos territórios que hoje chamamos de África, Ásia e América, esses intercâmbios já aconteciam. A rota comercial da seda, que incluía países como Índia, China, Coreia e Japão, por exemplo, foi um importante mecanismo de intercâmbio cultural na Antiguidade. Um dos desdobramentos mais conhecidos das trocas entre culturas nesse período foi a expansão do budismo – originário da Índia – na China e no Japão, em torno do século II a.C.

MODERNA

Rota da Seda e intercâmbio cultural

Segundo estudiosos, a chamada Rota da Seda correspondia a uma série de rotas comerciais que ligavam a região da Ásia chamada na época de "Extremo Oriente" à Europa Ocidental. A maior parte dessas rotas já existia por volta do século II a.C. Os produtos eram transportados por caravanas e também por embarcações oceânicas em diversos trechos. Entre os principais produtos que circulavam pela Rota da Seda estava a própria seda, bem como algodão, especiarias, pedras preciosas e marfim.

O chamado Extremo Oriente é uma sub-região da Ásia (compreende, de forma geral, o leste do continente asiático). Na atualidade, dizemos que essa região compreende áreas dos seguintes países: China (contudo, as províncias autônomas de Tibete, Qinghai e Xinjiang são parte da Ásia Central), Coreia do Norte, Coreia do Sul, Japão e Taiwan.

A Rota da Seda do século XXI

Trocas comerciais e culturais entre povos diferentes, durante séculos, marcaram as relações sociais, culturais e econômicas na Rota da Seda. E hoje? Será que esse intercâmbio tão antigo se mantém na região? De que maneira os governos dos diferentes países da tradicional Rota da Seda pensam esse intercâmbio milenar?

Hoje a China é a segunda maior economia do mundo, somente atrás dos Estados Unidos, e também desponta como potência mundial com grande peso geopolítico. Para ampliar seus investimentos nos cinco continentes e também a sua área de influência, a China lançou, em 2013, o programa *Belt and Road Initiative* (Iniciativa do Cinturão e Rota), ou, mais popularmente, a Nova Rota da Seda chinesa, que prevê uma série de investimentos, sobretudo nas áreas de transporte e infraestrutura. Esses investimentos se concentrarão em obras terrestres (Cinturão), conectando a Europa, o Oriente Médio, a Ásia e a África. Dessa forma, serão criados corredores transcontinentais que facilitarão o transporte e o escoamento das mercadorias.

A Nova Rota da Seda foi pensada pelos chineses como uma série de acordos bilaterais, segundo eles, com mais de 60 países que estariam interessados em integrar a Nova Rota da Seda.

A NOVA ROTA DA SEDA CHINESA

Fonte: SANJUAN, Thierry. *Atlas de la Chine*. 4. ed. Paris: Autrement, 2018. p. 88.

MODERNA

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

No continente americano

Muitos desses percursos e processos envolvendo encontros, choques e conflitos entre povos de diferentes culturas foram documentados em diários, cartas e relatos de viajantes e exploradores. Os relatos mais comuns e de fácil acesso no país em que vivemos, dada a própria história política e cultural brasileira, foram escritos por europeus.

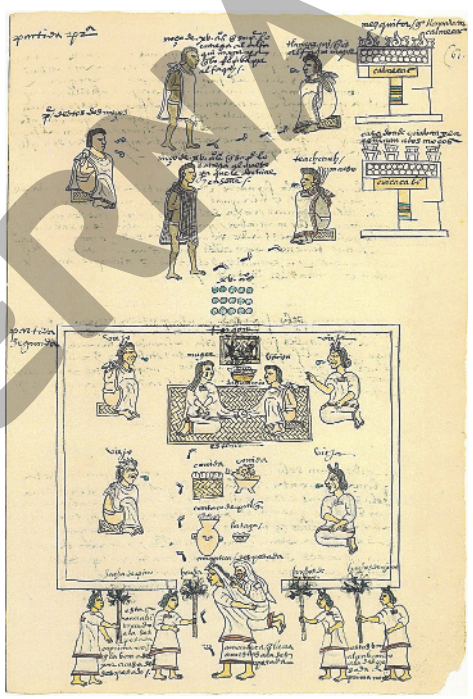
Como exemplo de um desses relatos temos a famosa carta de Pero Vaz de Caminha ao rei de Portugal: nessa carta, redigida entre abril e maio de 1500, o escrivão Pero Vaz de Caminha (1450-1500) registrou suas impressões sobre as terras que mais tarde compreenderiam o Brasil.

Ainda no contexto da chegada de europeus ao continente americano, entre os séculos XV e XVI, diversos viajantes, em seus relatos, discorreram sobre muitos dos povos originários da América, como as civilizações Inca (que habitava áreas do atual Peru), Maia (que vivia em áreas dos atuais Honduras, Guatemala, El Salvador e na região central do atual México) e Asteca (que habitava predominantemente o território onde hoje fica o México), além de uma enorme pluralidade de etnias Tupi e Guarani, aqui no Brasil.

Diversidade entre povos americanos

No trecho a seguir, há um exemplo interessante de diferenças culturais entre europeus e povos originários do continente americano no que se refere ao papel das mulheres nessas sociedades.

> Quando os espanhóis chegaram aos domínios do Tahuantinsuyo, por volta de 1532, se depararam com mulheres cujos papéis e funções não se encaixavam nos padrões cristãos/europeus, prescritos e naturalizados para o "sexo feminino". Essas mulheres tinham participação ativa e importante na sociedade, exercendo poder e autoridade na organização político-religiosa dos incas, sendo inclusive adoradas e reverenciadas como huacas (seres sagrados), heroínas e governadoras: este é o caso das Coyas, das sacerdotisas do Sol e da Lua, das curandeiras, das huacas femininas, das senhoras Cápacs, das mulheres guerreiras [...] e das proprietárias de terras e águas.
>
> OLIVEIRA, Susane Rodrigues de. *Por uma história do possível*: representações das mulheres incas nas crônicas e na historiografia. Jundiaí: Paco Editorial, 2012. p. 215.



ART COLLECTION/ALAMY/FOTOARENA - BIBLIOTECA BODLEIAN, UNIVERSIDADE DE OXFORD, OXFORD

Embora os relatos de europeus sejam bastante utilizados como fonte histórica sobre a cultura e as sociedades pré-colombianas, muitas delas também possuíam seus próprios registros escritos (muitos dos quais foram saqueados ou destruídos nas invasões europeias). A imagem mostra um dos livros astecas (conhecidos como códices astecas), o *Códice Mendonza* ou *Códice Mendoncino*, de c. 1540. Na página reproduzida, há informações sobre os rituais de casamento.

As diferenças culturais entre os costumes europeus e os dos indígenas americanos fizeram com que os europeus questionassem seu conceito de ser humano. Havia à época diferentes correntes na Igreja Católica que se opunham quanto à humanidade desses povos. Tais correntes criticavam práticas culturais e as usavam como argumento para defender a tese de que os indígenas não eram humanos. A antropofagia, por exemplo, parte de culturas como a dos Tupinambá, foi uma das práticas mais censuradas pelos europeus, acirrando tal debate. Afinal, matar e comer outro ser humano parecia, aos europeus, um ato irracional, próprio de animais selvagens que não tinham alma, condição essencial para que um ser com feições humanas fosse considerado verdadeiramente humano pelos católicos da época.

Um grupo católico muito influente, então, era o dos jesuítas. Eles defenderam que os indígenas, a despeito de suas práticas, eram dotados de "alma" e, portanto, eram seres humanos. Por isso, reconhece-se o esforço jesuíta como parcialmente responsável para que a política de colonização portuguesa enfatizasse mais, a partir de certo momento, a conversão religiosa e catequização

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

MODERNA

indígena do que sua escravização (diferentemente do que ocorreu com os negros africanos, por exemplo). Junto com esse aspecto cultural da questão, houve ainda condições econômicas e políticas necessárias para a configuração desse fenômeno (observado na pouco expressiva escravização de indígenas nos territórios que hoje formam o Brasil, em comparação ao que se passou nas regiões invadidas pelos espanhóis).

> O "ciclo de guerra" na sociedade Tupinambá era dotado de ritmo regular: os ritos estabeleciam com precisão o que os indivíduos deviam fazer no curso dos acontecimentos e situações sociais, que se desenrolassem entre a determinação do ataque e a consumação do sacrifício dos inimigos aprisionados. A rigor, todas as atividades guerreiras faziam parte de um conjunto de ritos, organicamente integrados e interdependentes. Nele também se integravam os ritos de sacrifício do inimigo, de antropofagia [...].
>
> FERNANDES, Florestan. *A função social da guerra na sociedade Tupinambá*. São Paulo: Pioneira, 1970. p. 67.

É possível pensar, então, que uma série de valores e códigos culturais e morais dos católicos europeus (como a concepção de que o corpo era habitado por uma "alma", por exemplo) fazia com que suas visões e percepções sobre os povos indígenas fossem muito pouco neutras.

Não escreva no livro.

ATIVIDADES UM EUROPEU ENTRE OS TUPINAMBÁ

Será que um relato pessoal, escrito por um viajante ou explorador, tem valor como análise científica, sociológica ou antropológica? Ou será que estaria mais próximo do senso comum? Os relatos de viajantes e expedicionários foram a única fonte de informações para os europeus sobre diversas sociedades durante parte de sua história. Com o nascimento da Sociologia e da Antropologia como disciplinas científicas, entre o final do século XIX e o início do século XX, foram desenvolvidos métodos – como o método etnográfico – para investigar diferentes culturas e populações de modo a garantir, minimamente, a cientificidade das conclusões.

Os relatos de viajantes, contudo, não foram esquecidos como fonte de trabalho. Um dos registros mais importantes, nesse sentido, foi o da experiência de Hans Staden (c. 1525-1576), capturado por Tupinambás no século XVI. Leia a seguir um trecho do relato do viajante alemão sobre o período em que foi prisioneiro de guerra dos Tupinambá. Procure identificar, no texto, as passagens em que você consegue encontrar exemplos de uma postura etnocêntrica da parte do autor. Em seguida, leia as questões e retorne ao texto, se necessário, para respondê-las.

A xilogravura conhecida como *Dois chefes Tupinambás com os corpos adornados por plumas*, utilizada como ilustração no livro *Duas viagens ao Brasil* (1557), de Hans Staden, mostra o olhar europeu sobre a cultura indígena Tupinambá. Como seria essa imagem se ela tivesse sido produzida pelos próprios tupinambás? Que tipo de olhar você imagina que os europeus tenham tido sobre esses "outros" que eram, para eles, os Tupinambá? Quais os limites dos relatos pessoais, nesse contexto?

BIBLIOTECA BRASILIANA GUITA E JOSÉ MINDLIN, UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, SÃO PAULO

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

MODERNA

Quando eu estava andando na floresta, eclodiram grandes gritos dos dois lados da trilha, como é comum entre os selvagens. Os homens vieram na minha direção e eu reconheci que se tratava de selvagens. Eles me cercaram, dirigiram arcos e flechas contra mim e atiraram. [...]

Os selvagens pararam para lá montar acampamento e passar a noite. Fui até a cabana de Cunhambebe, o chefe mais importante, [...].

[Disse a ele] "Um animal irracional não come um outro igual a si, e um homem deveria comer outro homem?". Então ele mordeu e disse: "Jauára ichê. Sou uma onça. É gostoso." E afastei-me.

STADEN, Hans. *Duas viagens ao Brasil*. Porto Alegre: L&PM, 2011.

1. Com base na discussão já realizada sobre etnocentrismo e alteridade, que críticas você pode elaborar sobre a maneira como Hans Staden se refere aos indígenas do século XVI?
2. O final do texto explicita uma diferença cultural crucial entre a visão de mundo de Staden sobre a antropofagia e a visão de mundo do chefe indígena Cunhambebe. Que diferença é essa?
3. Como o princípio da alteridade pode operar para mediar o conflito entre culturas relatado no texto?
4. Embora possa ser usado como fonte para algumas informações, o texto de Staden tem problemas quando consideramos princípios científicos, como a objetividade e a busca por neutralidade nas análises e conclusões. Selecione passagens do texto que mostrem esses problemas.

O método etnográfico

Os relatos de viajantes, embora inspiradores para sociólogos e antropólogos, e também para historiadores e até mesmo geógrafos em suas investigações, eram insuficientes do ponto de vista científico. O polonês Bronislaw Malinowski (1884-1942) foi o primeiro pesquisador a sistematizar um método para a realização de trabalhos etnográficos, exposto na obra *Argonautas do Pacífico Ocidental*, publicada originalmente em 1922. As proposições que ele elaborou se basearam em sua experiência etnográfica no arquipélago da Nova Guiné, no início do século XX.

O trecho a seguir, selecionado dessa obra, sistematiza alguns pontos-chave do método etnográfico. Faça uma leitura cuidadosa do trecho, anotando as frases que julgar que sintetizam esses pontos. Em seguida, a atividade proposta guiará a preparação da experiência etnográfica que deve embasar sua narrativa de ficção neste projeto.

Qual é, então, a magia do etnógrafo, com a qual ele consegue evocar o verdadeiro espírito dos nativos, numa visão autêntica da vida tribal? Como sempre, só se pode obter êxito com a aplicação sistemática e paciente de algumas regras de bom senso, assim como de princípios científicos bem conhecidos, e não pela descoberta de qualquer atalho maravilhoso que conduza ao resultado desejado, sem esforços e sem problemas. Os princípios metodológicos podem ser agrupados

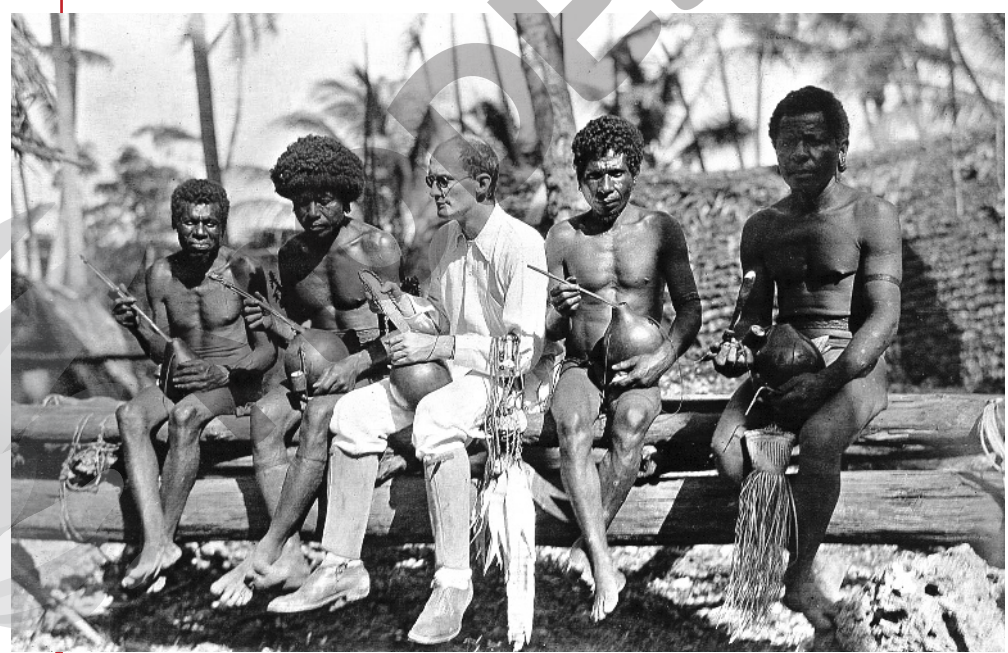
Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

MODERNA

em três unidades: em primeiro lugar, é lógico, o pesquisador deve ter objetivos genuinamente científicos e conhecer os valores e critérios da etnografia moderna. Em segundo lugar, deve o pesquisador assegurar boas condições de trabalho, o que significa, basicamente, viver mesmo entre os nativos, sem depender de outros brancos. Por fim, deve aplicar certos métodos especiais de coleta, manipulação e registro da evidência. [...]

O objetivo fundamental da pesquisa etnográfica de campo é, portanto, estabelecer o contorno firme e claro da constituição tribal e delinear as leis e os padrões de todos os fenômenos culturais, isolando os de fato irrelevantes. É necessário, em primeiro lugar, descobrir o esquema básico da vida tribal. Esse objetivo exige que se apresente, antes de mais nada, um levantamento geral de todos os fenômenos, e não um mero inventário das coisas singulares e sensacionais – e muito menos ainda daquilo que parece original e engraçado. Foi-se o tempo em que se aceitavam relatos nos quais o nativo aparecia como uma caricatura infantil do ser humano. Relatos desse tipo são falsos – e, como tal, a ciência os rejeita por completo. O etnógrafo de campo deve analisar com seriedade e moderação todos os fenômenos que caracterizam cada aspecto da cultura tribal sem privilegiar aqueles que lhe causam admiração ou estranheza em detrimento dos fatos comuns e rotineiros.

MALINOWSKI, Bronislaw. *Argonautas do Pacífico Ocidental*: um relato do empreendimento e da aventura dos nativos nos arquipélagos da Nova Guiné melanésia. São Paulo: Ubu Editora, 2018.



O antropólogo polonês Bronislaw Malinowski, o branco no centro da imagem, em momento de seu trabalho etnográfico com trobriandeses. A partir de sua experiência em campo relatada em *Argonautas do Pacífico Ocidental*, ele propôs os princípios do método etnográfico. Com novos desenvolvimentos na atualidade, o método etnográfico é ainda bastante utilizado como forma de objetivar a subjetividade do pesquisador em contextos de grande diferença cultural, de modo a auxiliar a compreender uma cultura pela sua própria lógica, resvalando o mínimo possível em etnocentrismo e buscando um olhar de alteridade. Fotografia de c. de 1915-1918.

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.
ESCOLA DE ECONOMIA E CIÊNCIA POLÍTICA DE LONDRES
CÓPIA

Não escreva no livro.

ATIVIDADES PREPARANDO SUA EXPERIÊNCIA ETNOGRÁFICA

De maneira resumida, podemos dizer que a etnografia é um registro analítico e metódico de uma observação prolongada, em que o pesquisador submerge tanto quanto possível na cultura observada. No livro *Argonautas do Pacífico Ocidental*, Malinowski expôs seu método e tornou pública uma sistematização do método etnográfico.

Algumas das ferramentas mais comuns da etnografia podem ajudar no projeto de mapear e descrever a diversidade cultural de uma cidade, região ou bairro. Siga as orientações abaixo, individualmente ou em grupo, para iniciar seu trabalho.

1. Considerando as pessoas de sua cidade, bairro ou comunidade, organize uma lista de grupos de convivência que têm hábitos, costumes e maneiras de pensar e agir distintos uns dos outros. Para isso, parta do esquema que você elaborou na etapa anterior. Anote o espaço que mais frequentam e alguns dos hábitos desses grupos que você já conhece. Inclua tanto grupos dos quais você participa quanto grupos dos quais não participa. Sua lista deve ficar mais ou menos como a do exemplo abaixo (lembre-se: a tabela abaixo é somente um exemplo, você deve adaptá-la segundo suas necessidades):

Grupo	Local comum	Hábitos/costumes/práticas	Valores/ideias	Participo?
Jovens da igreja	Igreja evangélica do bairro	Reuniões uma vez por semana; frequência alta nos cultos; mulheres usam cabelo comprido; grupo de mensagens etc.	Evangélicos; crenças em comum etc. (Outros? Quais?)	Sim
Grupo de dança da minha irmã	Escola de dança + galpão de ensaios	Aula de dança uma vez por semana; ensaio extra uma vez por semana, aos sábados; todas as participantes são meninas; gostam do mesmo tipo de música etc.	Gostam de dança. (Outros? Quais?)	Não
Escoteiros	Parque do bairro	Reuniões semanais aos sábados à tarde; acampamentos nos feriados; usam uniforme igual; rituais para hastear bandeira nacional; nomenclatura específica (chefe, patrulha, monitor...) etc.	Aprender fazendo; respeito à natureza e ao próximo. (Outros? Quais?)	Sim

2. Escolha um desses grupos, com o auxílio de seu professor, para que possa estudá-lo. Como você deverá se envolver com o grupo para realizar a observação etnográfica, sugerimos que considere as seguintes características:
   a) É recomendável escolher um grupo do qual não participa – quanto mais diferente, quanto mais "outro" para você, melhor. Se possível, escolha um grupo em que conte com algum conhecido que faça a mediação que permitirá sua entrada "em campo".
   b) Escolha um grupo que você possa observar e com o qual possa conviver em locais e horários acessíveis. Lembre-se de que a observação não será feita apenas uma vez, nem por poucos minutos, então a sua disponibilidade é um bom critério para a escolha do grupo a ser estudado. Você deverá realizar entre 10 horas a 20 horas de observação.

3. Prepare sua entrada em campo.
   a) Agende um dia para conversar com a pessoa que fará seu contato e apresentação ao grupo. Explique que você precisará participar de reuniões do grupo ou observar o espaço onde se reúne mais de uma vez.
   b) Pergunte ao seu contato se há algum filme ou leitura recomendada para conhecer um pouco mais sobre o grupo escolhido.
   c) Faça uma pesquisa bibliográfica sobre o grupo e suas características em periódicos científicos de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Se necessário, peça auxílio de seus professores para isso. Procure comparar as conclusões e observações dos periódicos consultados com o discurso retirado dos materiais indicados no item b.
   d) Escolha um caderno que você possa usar exclusivamente como caderno de campo. Antes de "ir a campo" pela primeira vez, utilize as primeiras páginas para escrever suas expectativas em relação ao grupo e a observação. Na próxima etapa do trabalho você irá aprender mais sobre como usar seu caderno de campo.

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

MODERNA

ETAPA 3

Exercício etnográfico: indo a campo

Anotações etnográficas

FOTOSEARCH/GETTY IMAGES

Em uma etnografia ou observação etnográfica, o caderno de campo deve ser escrito pelo pesquisador registrando tanto os fatos objetivos quanto suas percepções, ideias, emoções. Na fotografia, a antropóloga Margaret Mead durante trabalho de campo na Papua-Nova Guiné na década de 1930.

O caderno de campo será seu principal companheiro nas observações do grupo escolhido. Mas ele não é um caderno comum de anotações, pois as anotações etnográficas não são como as que fazemos cotidianamente.

O propósito das anotações etnográficas é explicitar tanto aquilo que parece óbvio quanto aquilo que chama a atenção por ser diferente. Por meio desse processo, os elementos de uma cultura são colocados em evidência e desnaturalizados, passando a ser vistos não como naturais, necessários, mas como apenas mais uma possibilidade dentre muitas.

Dicas para o registro etnográfico

- Como já indicado, utilize um caderno, pois isso propicia que todas as suas anotações sejam facilmente encontradas em um único lugar. Se possível, ele deve ser exclusivo, para facilitar também a organização dessas anotações.
- Mesmo que você tenha um *tablet*, *smartphone* ou algo semelhante, papel, caneta ou lápis ainda são a melhor opção para garantir a realização de seu trabalho. Já imaginou se no dia da observação um desses aparelhos fica sem bateria?
- No início de cada anotação, lembre-se sempre de registrar algumas informações que o ajudem a lembrar e localizar sua observação no tempo e no espaço: onde foi realizada (localização detalhada), data e horário.
- As anotações devem ser feitas durante a observação, sempre que possível, ou imediatamente após. É fundamental que não passe muito tempo entre a observação e as anotações, para garantir que sua percepção esteja "fresca" na memória e seja registrada com o máximo de detalhes possível.
- Se quiser, complemente suas anotações com desenhos, esquemas e croquis. Caso julgue adequado, fotografe o que considerar interessante em momentos oportunos, sempre com a autorização dos sujeitos pesquisados, para que não se sintam invadidos. Esses elementos vão ajudar você a se concentrar na escrita descritiva.
- Na medida em que você observar, procurando descrever o campo, também vai fazer análises automáticas sobre aquilo que estiver vendo, e muitas questões podem surgir em sua mente. É importante que essas questões também sejam anotadas. Escreva tudo o que lhe vier à cabeça, junto com as descrições. Se necessário, faça anotações posteriores (um dia depois da observação, por exemplo), junto com aquelas realizadas durante a observação.
- Preste atenção especial aos objetos, ao espaço, às palavras utilizadas pelo grupo estudado para se comunicar (entre si e com os demais), e também à forma como as pessoas fazem as tarefas do cotidiano – vestir-se, comer, deslocar-se etc. Conversas informais ocorridas durante sua observação, quer envolvam você, quer não, podem ser fontes importantes para entender a lógica interna daquele grupo. Faça sua descrição da melhor forma possível – mesmo que ela ainda não seja o texto final de sua análise etnográfica.

MODERNA

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

Utilizando o caderno de campo

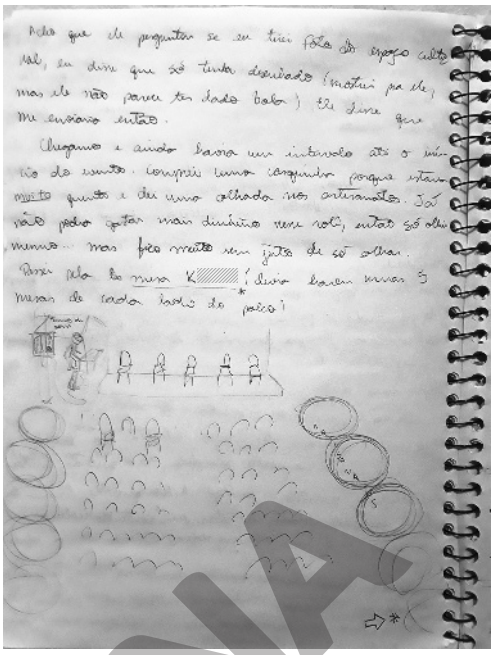
Defina com seus professores e com o grupo que você observará quais vão ser a frequência e as datas de observação. Sugerimos que você faça entre 10 horas a 20 horas de observação.

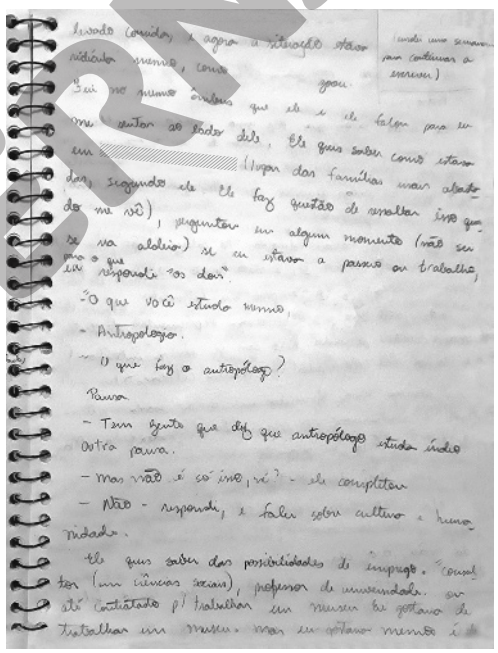
Após o fim das observações, retorne a seu caderno de campo e destaque (utilizando duas cores diferentes) as seguintes informações e passagens:

- com uma cor, destaque as passagens que são puramente descritivas do espaço, das pessoas, do grupo;
- com uma segunda cor, destaque as passagens que contêm opiniões, julgamentos e percepções suas sobre o que viu.

Observe sua própria postura em relação ao grupo e as dificuldades que encontrou diante de diferenças ou semelhanças com você.

Retorne ao esquema que você elaborou anteriormente e reavalie: quanto sua observação trouxe de novo para seu olhar sobre o grupo estudado? Que mudanças você faria em seu esquema inicial para ajustar esse novo olhar?





FOTOGRAFIAS: ARQUIVO PESSOAL

Os cadernos de campo podem ser feitos de diferentes maneiras, dependendo do pesquisador e da pesquisa. O importante é criar um registro o mais próximo possível de sua experiência em campo. Ao definir como fará seu caderno, você deve levar em conta também o seu impacto no campo (utilizar um *smartphone* em alguns lugares pode não ser uma boa ideia, por exemplo, pelo impacto que isso causa entre o grupo etnografado).

ARQUIVO PESSOAL

Nem sempre o campo para uma etnografia é uma realidade distante. Ainda durante a graduação, a antropóloga Francine Rebelo etnografou a vida de mulheres caminhoneiras na estrada. Para isso, viveu um ano de carona nos caminhões. A inspiração veio de sua família, que já trabalhava no setor de transporte autônomo e frete. Seu trabalho, intitulado *As batonetes: uma etnografia de mulheres caminhoneiras no Brasil*, rendeu alguns prêmios. Fotografia de 2016, Ilhabela (SP).

FUNDAÇÃO DARCY RIBEIRO, RIO DE JANEIRO

Durante trabalho de campo com o povo Kadiwéu, na década de 1940, o antropólogo Darcy Ribeiro (1922-1997) recebeu uma pintura facial. É comum que, durante o trabalho etnográfico, os antropólogos se envolvam nos ritos e nas práticas que estão observando. Esse envolvimento agrega maior compreensão sobre o ponto de vista do outro e contribui com a posterior análise científica.

Atenção!
Guarde o caderno de campo e o esquema, pois eles ainda serão utilizados nas etapas posteriores de planejamento da criação de sua narrativa de ficção, bem como em sua autoavaliação.

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

MODERNA

ETAPA 4

Alteridade e mediação

Conciliando diferenças

Nas etapas anteriores deste projeto, você tomou contato com diferentes caminhos de reflexão sobre a temática dos conflitos, considerando aspectos como trocas culturais, diferenças e diversidade, alteridade e empatia. Conheceu a importância de abordagens não etnocêntricas no momento de conhecer e conviver com culturas diferentes da sua.

Tudo isso pode permitir que você e seus colegas, de fato, comecem a organizar instrumentos que auxiliem na conciliação de diferenças, no entendimento mútuo, na compreensão do "outro" e de suas visões de mundo. É importante reconhecer que conflitos (culturais, políticos, territoriais, entre indivíduos etc.) são recorrentes no nosso cotidiano; ter a capacidade de refletir sobre formas de alcançar uma solução razoável para eles faz parte de nossa formação cidadã.

O papel da mediação de conflitos

Ao pesquisar a respeito dos Acordos de Oslo, na página 121, você ampliou seus conhecimentos sobre o conflito entre israelenses e palestinos e começou a compreender o papel da mediação na resolução de conflitos, como uma forma (individual e coletiva) de buscar soluções em nome de uma cultura da paz.

A questão da resolução de conflitos e dos processos de paz (entre povos e Estados, principalmente) passou a ter importante papel nas relações internacionais desde a década de 1990, com o fim da Guerra Fria. A busca por soluções duradouras e pacíficas para diferentes conflitos étnicos, territoriais e diplomáticos ao redor do mundo tornou-se um esforço global.

Segundo muitos estudiosos, o principal modelo de ação para a resolução de conflitos nasceu em 1992, com a chamada Agenda para a Paz, do então secretário-geral da ONU Boutros Boutros-Ghali (1922-2016).

Quem exerce o papel de mediador na resolução de conflitos (de qualquer natureza)? De maneira geral, indivíduos, Estados, organizações e instituições (a ONU e a Anistia Internacional são exemplos de instituições que medeiam conflitos).

A mediação, a partir de então, começa a ser encarada, no cenário internacional, como uma importante ferramenta a ser utilizada na tentativa de aproximar as partes em conflito para o alcance do diálogo e de um possível acordo. Podemos dizer, portanto, que o exercício de mediação significa promover o diálogo entre duas partes conflituosas.

Ao criar sua narrativa de ficção em formato de conto literário ou história em quadrinhos do tipo novela gráfica, você vai refletir sobre o "outro", levando em consideração sua incursão em um mundo ao qual você não pertence. Nessa criação de narrativa, você deve também explorar elementos ligados às suas reflexões sobre diferenças e diversidade, respeito e empatia, diálogo e cooperação, considerando variados caminhos e processos na resolução e mediação de conflitos na vida em sociedade.

Isso significa que você deve planejar a estrutura de sua narrativa com muito cuidado, atentando-se para a construção dos personagens e do conflito vivenciado por eles.

MODERNA

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

Antes de você começar a colocar a mão na massa para escrever sua narrativa de ficção, que tal fazer mais uma atividade?

O texto do escritor Alex Castro, a seguir, não é um conto, mas uma crônica. Publicado originalmente em 2013 no *site* Papo de Homem, e em 2019 no livro *Atenção*, a "História de um homem ridículo" condensa alguns dos debates pelos quais percorremos ao longo deste projeto e pode servir como inspiração para uma autorreflexão. Faça uma leitura do texto e relacione-o aos conceitos trabalhados e ao seu aprendizado com a experiência etnográfica. Em seguida, responda às questões propostas.

História de um homem ridículo

Estava eu sentado em uma mesa de calçada, tomando meu café da manhã, quando passa por mim um homem ridículo. Andando pela rua de forma confiante e decidida. Completamente ignorante do fato de ser tão ridículo. De estar tão fora do padrão, da regra, do correto. De ser tão feio, tão malvestido, tão tosco. O homem ridículo estava todo errado.

Não vou descrever o homem ridículo. Seria impossível descrevê-lo sem ser cúmplice de sua ridicularização, sem fazer vocês também o acharem ridículo.

Porque, um segundo depois, me dei conta: para uma ou mais pessoas, esse homem ridículo é a pessoa mais amada, a pessoa mais importante. Para algumas, ele sempre será o bebê lindo, a criança promissora, o adolescente vigoroso que foi um dia. Apesar de estar passando pela rua a vinte metros de mim, de eu só estar enxergando-o por breves segundos, de eu nunca ter ouvido sua voz ou interagido com ele de nenhuma maneira, de ele ser para mim só um figurante sem fala no ó-tão-importante filme da minha vida, de ele ser apenas uma figura de cartolina exemplificando o total oposto do padrão de beleza vigente…

Que ele era uma pessoa.

A enormidade desse fato caiu sobre mim como se um balão d'água tivesse estourado sobre minha cabeça.

Uma pessoa igual a mim. *A mim!* Com os mesmos sentimentos. Que dá tanta importância a si mesmo quanto eu me dou. Que sempre viu tudo pelos seus próprios olhos. Que sempre sentiu todas as suas dores. Uma pessoa plena. Um *Homo sapiens* adulto. Um indivíduo da espécie dominante do único planeta habitado que conhecemos. Por tudo que se sabe, ele é o ápice da evolução do cosmos. Ali, passando por mim, já se afastando. Tão ridículo. Se esse homem ridículo morresse hoje, agora, fulminado por meu implacável julgamento, haveria gente sofrendo dor profunda, chorando, trabalhando o luto, relembrando melhores momentos compartilhados. Aquele homem ridículo deixaria um vazio talvez insuperável em corações que nem conheço.

Então, sumiu atrás de uma esquina, mas apareceu uma adolescente patinadora, duas freiras, um moço afro e seu cachorrinho, um gari cantarolante, e foi quase que como uma sobrecarga de informação: todos pessoas. Cada um. Nenhum deles figurantes do filme da minha vida. Todos protagonistas de seus próprios filmes. Pessoas plenas.

O único homem ridículo ali era eu.

CASTRO, Alex. História de um homem ridículo. *In:* CASTRO, A. *Atenção*. São Paulo: Rocco, 2019. p. 67-68.

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

MODERNA

ATIVIDADES EMPATIA

Não escreva no livro.

1. Explique, com suas palavras, o que significa "empatia".
2. Você considera que o autor dessa crônica conseguiu, em algum momento, exercer empatia? Por quê? Justifique.
3. Na sua opinião, a empatia serve como ferramenta na resolução de conflitos? Por quê? Considerando as reflexões, as leituras e as atividades que você fez até o momento, neste projeto, responda: que outras ferramentas podem ser utilizadas na resolução de conflitos, tão comuns na vida em sociedade?

ETAPA 5

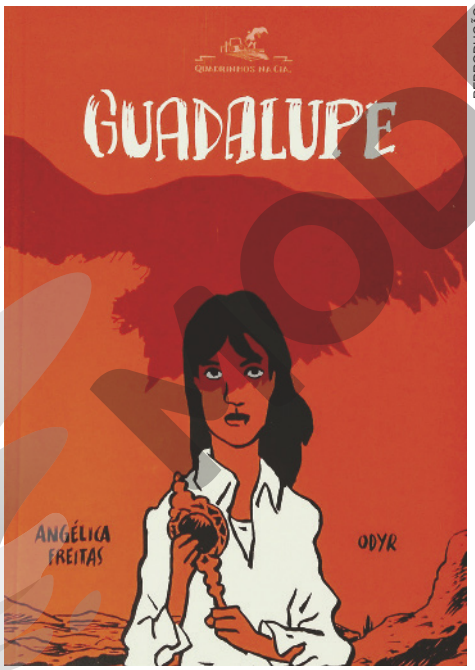
Escolhendo a linguagem da narrativa: conto ou quadrinho

Diferentes linguagens

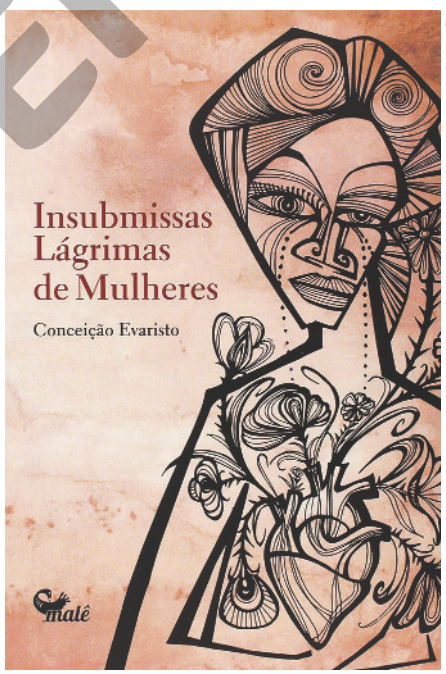
Com o material inspirador já sistematizado em seu esquema e caderno de campo, é hora de conhecer um pouco as duas linguagens propostas para o produto final deste projeto. Você deverá criar uma narrativa de ficção que aborde a temática do "outro", discutindo sobre como conhecer o outro, traçar caminhos para o diálogo e a cooperação e respeitar as pessoas e os grupos em sua diversidade. Essas são uma importante chave para a resolução de conflitos.

Para isso, você pode escolher uma entre duas linguagens: conto literário ou história em quadrinhos do tipo novela gráfica.

Para fazer essa escolha, considere a possibilidade de trabalhar individualmente, em dupla ou em grupo. Além dos materiais requeridos e disponíveis, os boxes e as seções a seguir oferecem ferramentas para que você tome essa decisão.



REPRODUÇÃO



REPRODUÇÃO

O romance gráfico *Guadalupe* (São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2012) foi escrito pela poeta Angélica Freitas e ilustrado pelo pintor e desenhista Odyr. A linguagem dos quadrinhos é uma associação bastante interessante de texto e imagem para transmitir uma narrativa (imagem do lado esquerdo).

A coletânea *Insubmissas lágrimas de mulheres* (Rio de Janeiro: Malê, 2016), da escritora Conceição Evaristo, traz contos que provocam leitoras e leitores a refletir sobre as relações sociais, raciais e de gênero que delineiam a experiência das mulheres negras no Brasil. O conto é uma potente ferramenta para estabelecer pontes e diálogos capazes de mediar conflitos e criar sensibilidade para perceber experiências de mundo que não as nossas.

Conto literário

Um conto é uma narrativa escrita curta. Pode ser tão curta quanto uma frase, como é o caso dos microcontos, ou um pouco mais longa, como é o caso dos contos mais comuns. O que caracteriza o conto não é apenas o tamanho, mas o fato de que a narrativa em geral contém apenas um conflito e um clímax – enquanto os romances, por exemplo, contêm uma trama mais complexa e com diferentes conflitos, clímax e resoluções apresentados ao longo do texto. Há bastante variedade nos formatos possíveis para contos, como você pode ver nos boxes a seguir.

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

Contos

Os contos são narrativas breves que apresentam um único conflito, com um número reduzido de personagens que vivenciam a ação dramática.

Contos em redes sociais

Alguns contos são estruturados em fragmentos sequenciais e apresentados em espaços pequenos de redes sociais. Esse é o caso do conto "A história de Emil Müler e Xaver Sumer", de Guillem Clua, publicado originalmente em uma rede social, e que conta a jornada do narrador para descobrir a história de dois soldados da Primeira Guerra Mundial que teriam sido amantes secretos.

Microcontos

Um dos microcontos mais famosos é do autor estadunidense Ernest Hemingway, e consiste em apenas uma frase:

"Vende-se: sapatinhos de bebê nunca usados."

Em apenas uma frase, estão contidos:

- Personagens: os pais, o bebê.
- Conflito: a morte do bebê.
- Cenário: uma loja de roupas usadas ou anúncio de jornal tipo classificados.
- Resolução: passado o luto, desfazer-se dos objetos do filho perdido.

Apesar de serem menores, os microcontos costumam ser difíceis de elaborar, justamente pela característica de condensarem toda uma narrativa em uma ou poucas frases.

ATIVIDADES PENSAR O FORMATO CONTO

Não escreva no livro.

Para refletir sobre a linguagem de conto literário, com o auxílio de seu professor faça uma breve pesquisa e selecione um conto de seu interesse. Se possível, escolha um conto que se relacione de alguma maneira com o assunto, universo, tema, personagens etc. da narrativa que você vai criar, como com a sua experiência etnográfica, considerando a temática do "outro". Tenha sempre em mente a ideia de que conhecer e respeitar pessoas e grupos em sua diversidade é uma importante chave para a resolução de conflitos.

1. Leia uma primeira vez o conto para conhecê-lo.
2. Em seguida, faça uma segunda leitura, identificando os seguintes elementos básicos da narrativa:
   - Personagens
   - Conflito
   - Clímax de tensão
   - Resolução
   - Cenário
3. Por fim, faça uma terceira leitura do conto, com especial atenção às seguintes questões:
   a) De que maneira o autor usa as palavras?
   b) Que sensações você teve ao ler o conto? Como identifica que o escritor usou as palavras, frases, pontuação etc. para causar essa sensação?
   c) Há diferença entre ler parágrafos mais longos e mais curtos? O que você pode observar sobre o ritmo do texto?
   d) O autor usou marcas de oralidade no texto? Quais e como foram usadas?
   e) Quem narra a história? Faça uma breve pesquisa para entender a diferença entre narrador onisciente, narrador observador e narrador em terceira pessoa.
   f) Como o tempo e a temporalidade são construídos? Que recursos o escritor usou para transmitir ao leitor esses elementos?

ARCHIVES DU 7EME ART/PHOTO 12/AFP

O cinema também é uma forma de compartilhar narrativas e muitas vezes se baseia em produções da literatura. Na imagem, cena do filme *Mutum*, de Sandra Kogut, 2007. O filme é baseado no conto "A História de Miguilim", de João Guimarães Rosa.

Material necessário

Para escrever um conto, você precisará de papel e caneta e, se desejar, um computador ou máquina de escrever. O conto pode ser escrito à mão ou digitado (ou, ainda, datilografado), mas a etapa de planejamento muitas vezes é realizada à mão, com esquemas, anotações, mapas mentais, entre outros recursos. O processo criativo é bastante pessoal, por isso há muita variação.

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

MODERNA

Ler sobre escrever

O projeto "Como eu escrevo", organizado na internet por José Nunes, compila em um *site* as respostas de diversos escritores e escritoras para questões sobre o processo de escrever. Leia abaixo como três escritoras e um escritor, todos com experiência em contos, descrevem seus processos de escrita ao responder às perguntas propostas pelo projeto.

Em que hora do dia você sente que trabalha melhor? Você tem algum ritual de preparação para a escrita?

Renata Corrêa:

De manhã. É desesperador para mim ter que escrever à noite, ou virar a noite escrevendo. Como também sou roteirista, a profissão exige muitas horas de escrita, prefiro sempre começar de manhã, que é quando eu rendo mais. Passo um café, e escrevo na mesa da varanda, geralmente. Eventualmente vou num café vazio perto de casa quando a casa está inviável. Não consigo trabalhar com a casa em desordem, ou com "roupas de ficar em casa". Preciso que a louça esteja lavada, e me colocar fisicamente em ordem para escrever.

ARQUIVO PESSOAL

Renata Corrêa é escritora e roteirista, autora do livro de contos *Vaca e outras moças de família*.

Aline Valek:

ARQUIVO PESSOAL

Aline Valek é escritora e ilustradora, autora de *As águas-vivas não sabem de si*, entre outras obras.

Sou uma pessoa bem vespertina. Produzo melhor à tarde, talvez porque use as manhãs para me preparar e pegar no tranco. [...]

Quando é hora de escrever, abro o computador, sento [...] e escrevo. Não tem muito mistério. Às vezes vem a vontade de fazer qualquer outra coisa, navegar a esmo na internet, [...] criar uma *playlist* nova com músicas para me fazer entrar na *vibe* "certa", mas preciso me forçar a ficar na situação de escrever. [...]

É preciso insistência. E uns intervalos para tomar banho e café. Ajuda a recuperar o fôlego e arejar o cérebro para mais uma rodada de escrita.

Alex Castro:

Eu sou totalmente matinal. Faço meu melhor trabalho das cinco às dez, onze da manhã. Se não comecei a trabalhar até umas nove, já sei que o dia será perdido.

AC JUNIOR

Alex Castro é escritor, autor de *Outrofobia, textos militantes* e *Onde perdemos tudo*, entre outras obras.

Ana Rüsche:

ARQUIVO PESSOAL

Ana Rüsche é escritora e doutora na área de Estudos Literários e Linguísticos em Inglês , autora de *Furiosa*, entre outros livros.

Geralmente no período da manhã tenho a cabeça mais fresca. Entretanto, não me atenho a isso, pois se um texto precisa ser escrito, bora colocar ele no mundo!

Quando escrevo prosa, preciso de organização física. Mesa arrumada. Somente uma caneca com café, chá, água. Uso bastante um "pomodoro timer", um contador de tempo para você escrever durante 25 minutos e fazer pausas. Não escuto música, pois me afeta. Também não consigo conciliar escrever com fuçar em redes sociais (risos), daí prefiro separar bem as atividades.

MODERNA

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

Você escreve um pouco todos os dias ou em períodos concentrados? Você tem uma meta de escrita diária?

Renata Corrêa:

Escrevo todos os dias, sem exceção, mas não tenho meta diária. Às vezes são longas jornadas concentradas, às vezes pequenas notas, desorganizadas.

Aline Valek:

Depende muito. Quando estou trabalhando em vários projetos, tento escrever um pouco todos os dias, ou separar dias específicos só para escrever. Para escrever textos mais curtos, ou a *newsletter* que mando para meus leitores, por exemplo, costumo separar uns dois dias só para escrever isso. [...] nos últimos tempos alternei metas diárias com escrever um pouquinho todo dia; separar dias só para escrita ou dividir o dia entre escrita, ilustração e tarefas administrativas; depende sempre da quantidade de trabalhos que preciso equilibrar para pagar as contas, mas sempre tento deixar um espacinho, ainda que apertadinho, para a escrita continuar nos meus dias. Ou não. Tem períodos em que não quero escrever, fico de saco cheio, prefiro fazer outras coisas. Então não escrevo.

Alex Castro:

Eu passo dias e dias sem escrever. Aí sento e passo 12 horas seguidas escrevendo por vários dias, parando só pra dormir.

Ana Rüsche:

Escrevo todos os dias. Com exceção de sábado. Não tenho meta, pois muito do "escrever" para mim também é fazer *post*, escrever artigo, gravar *podcast* – quase tudo é sobre literatura – há semanas em que priorizo estas atividades, até como uma forma de descanso de projetos mais pesados. Mas calculo quando este ou aquele texto estarão prontos. Ah, e se não escrevo (quando tenho que preparar muitas aulas) me torno mal-humorada e até depressiva. Escrever é necessário para organizar a cabeça!

Como é o seu processo de escrita? Uma vez que você compilou notas suficientes, é difícil começar? Como você se move da pesquisa para a escrita?

Renata Corrêa:

Meu processo é muito caótico. Tenho *insights* sobre um tema, estou lendo um livro e um trecho me leva para um lugar aparentemente não relacionado ou obsessão aleatória. Mas nunca é aleatório, na verdade. [...] de alguma maneira sinto que tudo que me interessa no momento da escrita está me orientando para o texto. Então notas antigas, filmes, textos, conversas se tornam uma teia caótica que eu vou limpando para construir o discurso ficcional ou autoral que me interessa. São pistas que eu colho, o texto é a solução do caso.

Aline Valek:

Tento me mover o mais rápido possível. Porque ficar pesquisando e anotando pode se tornar facilmente uma tarefa sem fim. Pesquisar é muito legal, mas também é um momento perigoso de se perder. Então assim que coleto informação o suficiente para mover as engrenagens do meu cérebro e começar a ter ideias, parto logo para a escrita.

Alex Castro:

A tentação é enorme de continuar lendo e nunca escrever. É sempre difícil abandonar a pesquisa, a leitura, as notas e finalmente começar.

Ana Rüsche:

Bom, sou virginiana com milhões de planetas em virgem. Daí trabalho braçal e organizado não me mete medo. Sou adepta de esboços substanciais e detalhistas, milhões de rascunhos para testar voz da narrativa, personagens, leituras programadas de pesquisa. Um capítulo, para exemplificar, sofre na minha mão bem umas quatro ou cinco demão de correções e reescrituras até ficar razoável.

Relatos dos escritores: Renata Corrêa, disponível em: <https://comoeuescrevo.com/renata-correa/>; Aline Valek, disponível em: <https://comoeuescrevo.com/aline-valek/>; Alex Castro, disponível em: <https://comoeuescrevo.com/alex-castro>; Ana Rüsche, disponível em: <https://comoeuescrevo.com/ana-rusche/>. Acessos em: 22 nov. 2019.

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

MODERNA

RAFAEL RONCATO

Marcelo D'Salete vê nos quadrinhos uma potência para narrar o período colonial e a escravidão no Brasil. Fotografia de 2018.

História em quadrinhos

Diferente dos contos, as histórias em quadrinhos articulam texto e recursos gráficos – desenho, imagem, traço – para transmitir sensações, ideias, e compor cenários e contextos. Você já leu uma novela gráfica ou romance gráfico? Em geral, utiliza-se essa nomenclatura para falar de histórias em quadrinhos mais longas, que contam narrativas de ficção ou não ficção (como no caso do jornalismo em quadrinhos).

O Brasil é um grande mercado de quadrinhos e nos últimos anos viu a quantidade de romances gráficos premiados internacionalmente aumentar. Um dos exemplos recentes é a HQ *Cumbe*, de Marcelo D'Salete, ganhador do prêmio Eisner. Leia a seguir algumas reflexões do autor sobre esse trabalho e sobre a produção de histórias em quadrinhos, compartilhadas em uma entrevista. Durante a leitura, procure identificar os elementos que o autor menciona como parte do processo de criação e as características que ele atribui à linguagem dos quadrinhos.

Como a sua vida e suas vivências em relação ao racismo e o papel do negro na sociedade se relacionam com a escolha dos temas de suas obras? Como isso se desenvolveu em você?

Venho de uma família da zona leste de São Paulo, primeiro morei em São Mateus, depois em Artur Alvim, locais onde passei minha infância e adolescência. Sou de uma família negra que não discutia o racismo frequentemente, diariamente, na nossa trajetória, mas muitas vezes o tema aparecia.

No final de 1980, eu e minha irmã, trabalhando no centro, nos deparamos com o movimento hip hop. Eu ouvia muito no rádio as músicas que estavam sendo lançadas, também em algumas festas. E todo aquele movimento, de certo modo, me chamou atenção. Eram músicas como "Força ativa", "Pânico na zona sul", dos Racionais. Talvez meu primeiro contato seja a partir do Thaíde [rapper] porque tinha uma das músicas dele que tinha sido parodiada e que tocava no antigo programa da TV Pirata. Isso me chamou a atenção para a questão do rap, do movimento jovem que chegava e que criava raízes muito profundas, porque a gente está falando de uma comunidade, de uma juventude negra, naquele momento, muito carente de representação. É certo que a gente tem uma história de contestação também no samba, mas em outro formato, e não era o samba que chegava em casa. Só fui conhecer Geraldo Filme, por exemplo, por influência do Kiko Dinucci muito depois, no final de 1990.

Então, o rap acabou cumprindo esse papel de formação política nas periferias muito forte, e na década de 1980 a gente tem uma nova organização das periferias no pós-ditadura que é significativa. Ali os movimentos sociais estavam em ebulição. Eu acabei acompanhando boa parte desse processo, discutia isso com os colegas, na medida do possível. Tive contato com os Cadernos Negros também no final de 1990, a partir de uma peça que fui ver perto do bairro do Bom Retiro e que falava sobre dança, cultura, história negra. Tinha uma banca vendendo os livros dos Cadernos Negros. Foi a primeira vez que tive contato com esse tipo de literatura. Foi muito rico para mim perceber que existia uma história de luta escrita sobre o negro no Brasil. Depois acabei participando do Núcleo de Consciência Negra da USP, um momento de formação importante. E, já na universidade, eu participava com os colegas de grupos que estavam nessa discussão.

Como foi o estudo que você fez para desenvolver "Cumbe"?

A partir de toda essa vivência foi que, em 2004, tive contato com um curso falando sobre história do Brasil voltado para pensar a experiência negra dentro do território brasileiro. Sempre falo que a gente não consegue entender ou tentar entender a história do Brasil sem tentar incluir essa perspectiva negra. Então, a partir de 2004 eu li um livro sobre Palmares e me interessei muito. E comecei a pensar numa narrativa sobre isso. Em 2006, foi quando comecei a fazer os primeiros roteiros e descobri que faltava muita coisa para construir aquilo de modo mais interessante, com mais aprofundamento, e não apenas recorrendo a certos esquemas que a gente tem quando pensa em escravidão no Brasil.

MODERNA

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

Apenas dentro da oposição escravidão x liberdade, por exemplo. O termo "liberdade" é algo que vem bem depois na história do Brasil. A ideia de liberdade que a gente tem hoje tem muito a ver com Revolução Francesa, que é muito diferente de liberdade, ou melhor, de usar o termo "livre", "ser livre" no século 17. Eu fui atrás dessas histórias, cheguei a algumas obras de autores que falavam um pouco mais de casos bem específicos. Eu vi que ali tinha essas dicas, essas experiências que eu queria trazer para as histórias em quadrinhos. Minha intenção sempre foi falar de casos específicos, sempre foi pensar nisso enquanto ficção mais do que apenas dado histórico.

A minha forma de me alinhar com isso foi procurar histórias razoavelmente palpáveis e interessantes para os leitores de hoje e a gente discutir esse universo, tentar se aproximar do que foi aquele contexto, do que foi aquela extrema brutalidade em relação a esses grupos e à população negra.

[...]

Como você avalia, por exemplo, o uso dos quadrinhos para fazer reportagem jornalística? Cito Joe Sacco, por ser uma referência nesse aspecto. Mas há algumas produções nacionais nesse sentido. Já leu? O que acha do estilo?

Acho que é mais uma das possibilidades que os quadrinhos trazem. Nada mais interessante, já que os quadrinhos nascem no século 19 com a publicação de jornais e revistas, era um caminho até esperado essa mescla de quadrinhos com fatos jornalísticos.

Conheço alguns autores como o Joe Sacco, o Alexandre de Maio, Jesus Cossio, que fez um livro falando sobre o Sendero Luminoso do Peru. Há muito para ser explorado nos quadrinhos e dentro desse formato de reportagens. Fico feliz que tenha gente explorando a nossa história, as nossas contradições, nesse formato.

D'SALETE, Marcelo. "Tentei me aproximar da extrema brutalidade com os negros". [Entrevista cedida a] Thiago Domenici. *Agência Pública*, 9 ago. 2018. Disponível em: <https://apublica.org/2018/08/tentei-me-aproximar-da-extrema-brutalidade-com-os-negros/>. Acesso em: 22 nov. 2019.

Material

Histórias em quadrinhos podem ser feitas com diversos materiais: apenas papel e caneta ou lápis coloridos, por exemplo, ou com recursos digitais. Depende do estilo do autor e da narrativa.

ATIVIDADES PENSAR O FORMATO HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Não escreva no livro.

Para refletir sobre a linguagem de história em quadrinhos, pesquise e selecione com auxílio do professor uma história em quadrinhos do tipo novela gráfica. Se possível, escolha uma obra que se relacione de alguma maneira com a narrativa que você vai criar sobre o universo do "outro".

1. Leia uma vez a obra para conhecê-la. Faça uma segunda leitura, identificando elementos básicos da narrativa: personagens; conflito; clímax de tensão; resolução; cenário.

2. Por fim, faça uma terceira leitura e reflita sobre as questões a seguir.

a) Que sensações você teve ao ler a obra?
b) De que maneira o autor usa as palavras, os traços e a tipografia? Como esses elementos se articulam?
c) O autor usa marcas de oralidade no texto? Se sim, quais e como foram usadas?
d) Como é a narração da história em quadrinhos? Pesquise a diferença entre narrador onisciente, narrador observador e narrador em terceira pessoa.
e) Como o tempo e a temporalidade são construídos? Que recursos o autor usa para transmiti-los? Como a distribuição de uma cena nos quadros cria esse efeito?

ATIVIDADE DECIDINDO COM QUE LINGUAGEM TRABALHAR

Não escreva no livro.

Agora você deve decidir com qual das duas linguagens trabalhará para elaborar o produto final deste projeto. Para isso, leve em conta os materiais disponíveis, mas também a possibilidade de realização do projeto. Além disso, reflita sobre o contexto da sua narrativa, discutindo sobre como conhecer o universo do "outro". Traçar caminhos para o diálogo e a cooperação e respeitar as pessoas e os grupos em sua diversidade é uma importante chave para a resolução de conflitos.

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

MODERNA

ETAPA 6

Planejamento, execução e exibição da narrativa

Mãos à obra

Na Etapa 5, você definiu com qual das duas linguagens irá trabalhar. Agora, as atividades desta etapa de trabalho guiarão o planejamento e a execução da sua criação e oferecerão ferramentas para que você decida com seus colegas como compartilhar o produto final do projeto.

Recupere seu esquema inicial, bem como seu caderno de campo. Utilize a imaginação para pensar, em linhas gerais, em quais aspectos da experiência desse "outro" você gostaria de abordar em seu conto literário ou história em quadrinhos do tipo novela gráfica.

Não escreva no livro.

ATIVIDADES — PLANEJANDO O CONTO LITERÁRIO OU A HISTÓRIA EM QUADRINHOS DO TIPO NOVELA GRÁFICA

Com base nas atividades e reflexões anteriores, você deve começar a elaborar seu conto literário ou sua história em quadrinhos do tipo novela gráfica. Para começar, procure refletir sobre os itens a seguir:

1. Personagens
   a) Quem são os personagens?
   b) Há um personagem principal? Quem é e por quê?
   c) Como os personagens se relacionam entre si?
   d) Crie uma descrição breve dos personagens. Essa descrição deve ser a mais profunda possível, abrangendo tanto aspectos físicos quanto aspectos emocionais, psicológicos, de personalidade e da trajetória pessoal deles. Nem tudo o que você imaginar precisará ser descrito para o público ou constar no produto final. Contudo, ter domínio dessas informações, como autor, permite que você construa sua narrativa de maneira mais sólida para os leitores.

2. Tempo e temporalidade
   a) Em que tempo histórico a história se passa?
   b) Ao longo de quanto tempo cronológico ela se desenvolve?
   c) Qual é o ritmo que você deseja transmitir aos leitores?

3. Cenário e espaço
   a) Quais os cenários e espaços em que a história acontece? Que sensações esses cenários devem transmitir?
   b) Qual a relação dos personagens com esse espaço?
   c) Faça uma breve descrição dos principais espaços e cenários, ainda que os detalhes não sejam todos explicitamente comunicados ou desenhados na obra.

MODERNA

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

4. Estrutura da narrativa

a) Qual é o conflito inicial? Procure definir esse aspecto da narrativa tendo em mente as reflexões que você vem fazendo neste projeto, levando em consideração elementos como: conflitos culturais, etnocentrismo, abordagens não etnocêntricas, respeito, alteridade, empatia etc.

b) Qual o clímax de tensão?

c) Qual é sua resolução? Ou seja: que ferramentas ligadas ao conhecimento do "outro" de forma não etnocêntrica podem ser usadas na resolução do conflito presente em sua narrativa? Que ferramentas, vistas neste projeto (mediação na resolução de conflitos, amparado pelo diálogo, pela cooperação, pela empatia etc.), você utilizará em sua narrativa?

5. Sinopse

a) Escreva, com base nos itens anteriores, uma sinopse. Ela deve ter um parágrafo em que a história é apresentada em linhas gerais, de maneira sucinta.

6. Roteiro/*Storyboard*

a) Antes de escrever propriamente, elabore um roteiro em linhas gerais, definindo o que será apresentado em cada momento e como.

b) No caso do conto literário, o roteiro deve ser uma espécie de croqui do texto, um mapa que pode orientar seu trabalho. No caso da história em quadrinhos do tipo novela gráfica, o roteiro deve descrever as cenas visualmente com frases curtas e objetivas, localizando ângulos de visão, personagens etc. Antes de desenhar, você pode ainda fazer um *storyboard*, ou seja, uma versão rascunhada simples da divisão dos quadros, conteúdo gráfico e de texto de cada um deles etc. Isso permitirá a você testar efeitos e visualizar o que pode funcionar mais e menos para transmitir as sensações e ambientações que planejou.

7. Elementos estéticos da sua obra

a) Pense sobre o texto: que recursos de texto você gostaria de utilizar? Como pensar pontuação, paragrafação, diálogos? Frases mais longas, mais curtas? Marcas de oralidade?

b) Para o trabalho com história em quadrinhos, pense também em que tipo de traço pode ser mais interessante, os materiais a serem utilizados e como combinar os elementos gráficos e o texto.

Infográfico elaborado com base em: <https://www.viltoreis.com/wp-content/uploads/2017/11/Infogr%C3%A1fico_6_ideias_de_conflitos_B-01.jpg>. Acesso em: 22 nov. 2019.

ILUSTRAÇÕES: ALEX ARGOZINO

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

SOBERANA

ATIVIDADES MÃO NA MASSA!

Não escreva no livro.

Com tudo pronto, é hora de escrever seu conto literário ou desenhar e escrever sua história em quadrinhos do tipo novela gráfica. Alguns cuidados são importantes na hora de realizar essa tarefa:

1. Organize seu trabalho e procure prever um prazo realista, porém adequado ao cronograma geral do projeto estabelecido com seus professores, para trabalhar.
2. Não esqueça de reservar tempo suficiente para revisões e alterações, que poderão ser feitas com o auxílio de seus professores.
3. Procure calcular e estimar todas as etapas do trabalho:

ROGERIO REIS/OLHAR IMAGEM

As bibliotecas públicas, como a Biblioteca Parque Manguinhos no Rio de Janeiro (RJ), na fotografia, em geral dispõem de equipamentos que podem auxiliar na produção de seu conto ou história em quadrinhos. Você pode utilizar material de consulta ou, em alguns casos, até mesmo computadores, além de desfrutar do espaço de silêncio e concentração para elaborar as bases de seu trabalho. Fotografia de 2010.

Conto literário

- Escrever primeira versão.
- Pedir leitura e comentários para professor ou colega.
- Reler e revisar.
- Fazer alterações.
- Fechar versão final.
- Imprimir (opcional)/Compartilhar digitalmente.

História em quadrinhos do tipo novela gráfica

- Escrever um roteiro/*Storyboard*.
- Desenhar.
- Colorir.
- Inserir texto.
- Fazer a arte-final (acabamento gráfico).
- Digitalizar (opcional)/Compartilhar impresso ou digitalmente.

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

MODERNA

Não escreva no livro.

ATIVIDADES COMPARTILHANDO O PRODUTO FINAL

Nenhuma narrativa faz sentido sem público. Por isso, é essencial que você compartilhe o produto final de seu projeto da melhor forma possível. Para isso:

1. Decida qual o público que deve acessar seu trabalho.
2. Avalie se é melhor fazer versões impressas ou digitais para isso.
3. Se desejar, articule o seu trabalho com o de seus colegas, publicando uma coletânea de contos, uma revista de quadrinhos tipo "zine" com diferentes histórias ou uma revista mista, de literatura e quadrinhos, com o tema "outro".
4. Peça aos leitores e leitoras de sua criação, se possível, que deixem um comentário por escrito sobre a experiência de ler sua obra. Depois utilize o comentário na atividade de autoavaliação.

ETAPA 7

Autoavaliação

Não escreva no livro.

Em um projeto como este, uma autoavaliação permite refletir sobre os aprendizados acumulados coletiva e pessoalmente ao longo do processo. Essas reflexões podem auxiliá-lo inclusive nos próximos projetos que você poderá executar, além de serem uma forma de sistematizar acertos e erros, também aplicável à vida fora da escola.

Copie as questões a seguir e, com base em suas reflexões pessoais, responda:

1. Observando o esquema inicial que eu fiz sobre a comunidade ou o grupo que estudei, quanto posso dizer que aprendi?
2. Eu percebi que tinha preconceitos sobre esse "outro"? Quais? Esses preconceitos foram transformados com a experiência do projeto? De que maneira?
3. Que ideias eu quis transmitir em minha obra? Transmiti com sucesso? Que ideias não consegui transmitir bem? Qual foi o *feedback* do público ao ler minha obra?
4. Como foi o meu envolvimento com o projeto?
5. Que partes do processo foram mais fáceis? Quais foram mais difíceis? Por quê?
6. Que parte da experiência desse projeto eu imagino que transformou meu cotidiano (se alguma)? De que maneira?

PARA CONSULTAR

Livro

- AMARO, Vagner (org.) *Letra e tinta*: dez contos vencedores do Prêmio Malê de Literatura. São Paulo: Malê Edições, 2016.

  Coletânea dos contos vencedores do Prêmio Malê de Literatura (realizado em 2016). Os dez contos retratam, de maneira original e contemporânea, a realidade dos jovens negros no Brasil e mostram aos leitores novos caminhos para pensar o território de luta e afirmação da literatura negra no Brasil.

Site

- COMO eu escrevo. Disponível em: <https://comoeuescrevo.com/>. Acesso em: 25 nov. 2019.

  Criado por José Nunes, o projeto "Como eu escrevo" é composto de uma série de curtas entrevistas com escritores e pesquisadores para mostrar ao público em geral os "bastidores" do processo de escrita.

Vídeo

- O FIM e o princípio. Direção: Eduardo Coutinho. Brasil, 2006. Documentário. 110 min.

  Abordando o olhar de alteridade, o documentário traz depoimentos de 86 famílias de uma comunidade rural, o sítio de Araçás, na pequena cidade de São José do Rio do Peixe, no sertão da Paraíba.

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

MODERNA

PROJETO 5

Professor: Todas as orientações e respostas das atividades propostas neste Projeto estão no **Manual do Professor – Orientações específicas**.

Videotutorial
- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.

Produzindo um fanzine

ANGELO DAVANÇO

Tempo estimado para a realização deste Projeto: 12 semanas.

Que tal criar a sua própria mídia? O fanzine é um tipo de mídia independente, de produção fácil e barata. Fotografia de uma mostra de fanzines na Casa da Memória Italiana, em Ribeirão Preto (SP), em 2018.

O fanzine é um tipo de mídia impressa independente produzida por meio de técnica artesanal. Neste projeto, você vai elaborar um fanzine com reflexões sobre a relação entre mídia e Estado e que traga pelo menos um artigo de opinião sobre os meios de comunicação, com base nas seguintes perguntas: que grupos sociais têm acesso à produção e difusão de conteúdos nos meios de comunicação (e em quais deles)? Como democratizar os meios de comunicação? Qual é a relação entre comunicação e cidadania?

Tema integrador: Midiaeducação

Objetivo: Confeccionar um fanzine que contenha pelo menos um artigo de opinião com reflexões sobre a democratização do acesso à produção e difusão nos meios de comunicação.

Justificativa: Refletir sobre a produção midiática com base na experiência de produção de um fanzine.

Questões desafiadoras: Os diferentes grupos sociais têm acesso à produção e à difusão de conteúdos nos meios de comunicação? Como democratizar os meios de comunicação na atualidade?

Professor-líder sugerido: Filosofia

Temas contemporâneos transversais: Cidadania e Civismo; Multiculturalismo

MODERNA

LUCAS DUARTE DE SOUZA

O fanzine é uma mídia que tradicionalmente mistura diversas técnicas artesanais em sua produção. A combinação de texto impresso com desenhos feitos à mão e colagens de imagens é característica desse tipo de mídia.

Além do artigo de opinião, você pode acrescentar quaisquer outros conteúdos que deseje em seu fanzine temático (imagens, poemas, desenhos, letras de música, outros textos...). A produção do fanzine pode ser feita individualmente, em duplas, trios ou em grupo. Vamos lá?

O que este projeto mobiliza?

Competências Gerais da Educação Básica

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.

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.

MODELO

CONHECENDO O PROJETO

Este projeto oferece a possibilidade de experimentar a produção midiática independente utilizando a linguagem do fanzine como modo de refletir sobre usos, linguagens, ferramentas e formas de difusão dos meios de comunicação na sociedade contemporânea.

CONHECENDO O PRODUTO FINAL

Fanzines são publicações impressas, feitas à mão, digitalmente, ou misturando ambas as técnicas. Em geral, são vendidos por preços baixos, visando custear os gastos com sua produção, ou distribuídos gratuitamente como forma de fazer circular ideias e criações artísticas de maneira independente. Os fanzines articulam imagens e textos e tratam sempre de um tema específico, em geral de grande interesse do seu criador, de grupos ou comunidades. A palavra "*fanzine*" surgiu da fusão das palavras de origem inglesa "*fan*" e "*magazine*" (que significam, respectivamente, fã e revista). O fanzine que você vai produzir neste projeto deve conter ao menos um texto de opinião, podendo ser adicionados outros conteúdos e recursos conforme o desenvolvimento do processo criativo.

MATERIAL

- Computador com internet e editor de texto (opcional);
- folhas sulfite A4 ou de maior dimensão;
- lápis coloridos e/ou canetas coloridas (opcional);
- cola em bastão e/ou outros tipos de autocolantes, adesivos, *stickers* etc.;
- tesoura;
- revistas e jornais;
- impressora ou fotocopiadora.

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas: Competências Específicas e Habilidades trabalhadas neste projeto

Professor: As Competências Específicas da área de Linguagens e suas Tecnologias trabalhadas neste Projeto estão relacionadas no **Manual do Professor – Orientações específicas**.

Competências	Habilidades
1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica.	(EM13CHS101) Identificar, analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão de ideias filosóficas e de processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais.
	(EM13CHS103) Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros).
	(EM13CHS104) Analisar objetos e vestígios da cultura material e imaterial de modo a identificar conhecimentos, valores, crenças e práticas que caracterizam a identidade e a diversidade cultural de diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço.
	(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

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

Competências	Habilidades
5. Identificar e combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.	(EM13CHS504) Analisar e avaliar os impasses ético-políticos decorrentes das transformações culturais, sociais, históricas, científicas e tecnológicas no mundo contemporâneo e seus desdobramentos nas atitudes e nos valores de indivíduos, grupos sociais, sociedades e culturas.
6. Participar do debate público de forma crítica, respeitando diferentes posições e fazendo escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.	(EM13CHS606) Analisar as características socioeconômicas da sociedade brasileira – com base na análise de documentos (dados, tabelas, mapas etc.) de diferentes fontes – e propor medidas para enfrentar os problemas identificados e construir uma sociedade mais próspera, justa e inclusiva, que valorize o protagonismo de seus cidadãos e promova o autoconhecimento, a autoestima, a autoconfiança e a empatia.

ETAPAS

ETAPA 1 – Refletindo sobre o tema do fanzine

As atividades previstas na primeira etapa auxiliam você a se familiarizar com o tema de seu fanzine, refletindo sobre diferentes mídias, sobre sua relação com o Estado e sobre o papel da mídia independente e dos fanzines nos dias de hoje.

ETAPA 2 – Preparando seu texto de opinião

Nessa etapa você vai elaborar um texto de opinião sobre os meios de comunicação na atualidade, trazendo também reflexões sobre o seu processo de democratização. As atividades previstas orientam a organização desse trabalho. O texto de opinião será uma peça central na composição do fanzine.

ETAPA 3 – Selecionando imagens

Parte fundamental da linguagem dos fanzines consiste na articulação entre texto e imagem. Para isso, é importante buscar referências estéticas e planejar o uso e o significado que as imagens terão, assim como seu posicionamento na página etc. Algumas ferramentas práticas e teóricas podem fornecer apoio nesse processo.

ETAPA 4 – Produzindo e distribuindo o fanzine

Há muitas maneiras possíveis de montar seu fanzine. Nessa etapa do projeto você vai se familiarizar com a linguagem dos fanzines para se dedicar à finalização, montagem e disposição dos conteúdos prontos e das referências imagéticas escolhidas nas páginas do fanzine. Em seguida, você e seus colegas podem pensar na distribuição das publicações e na organização de uma feira de fanzines na escola.

ETAPA 5 – Autoavaliação

Com base no trabalho de produção do fanzine, você deverá refletir sobre seu aprendizado em relação às diferentes mídias e à produção de mídia independente assim como sobre seu envolvimento com o projeto e sua atuação ao longo das etapas.

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

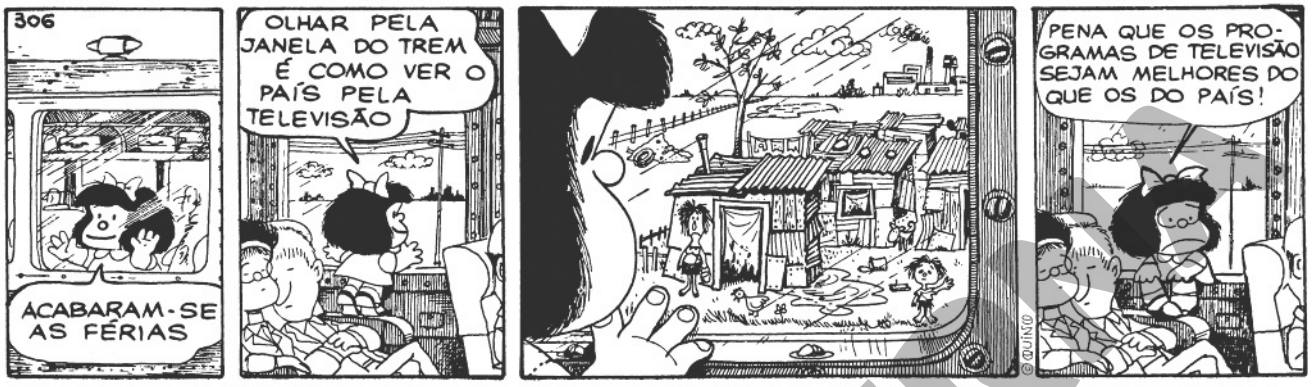
MODERNA

ETAPA 1

Refletindo sobre o tema do fanzine

Mídia e Estado

©JOAQUIM S. LAVADO TEJÓN (QUINO), TODA MAFALDA/FOTOARENA



A tirinha da personagem Mafalda, do cartunista argentino Quino (1932-), aponta que a representação e os discursos sobre a realidade nem sempre correspondem a como ela é de fato. Dependendo do contexto, a mídia pode ser uma ferramenta para que se defenda discursos ou interesses de alguns grupos. É papel do Estado, em uma democracia, regulamentar a mídia de maneira a garantir que ela não se torne um poder paralelo operado por poucos grupos.
QUINO. *Toda Mafalda*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

Você certamente recebe todos os dias informações que se referem a lugares distantes daquele em que está. Essas informações são elaboradas e repassadas de diversas maneiras, por meio da utilização de ferramentas e dispositivos, que envolvem complexas cadeias de trabalho e relações sociais, econômicas, políticas e culturais. O que significa falar em mídia? De que maneira as informações são produzidas e transmitidas pelas diversas formas de mídia? Qual é o impacto das relações sociais na produção midiática e em seu conteúdo?

A palavra "mídia" é uma adaptação brasileira do termo em inglês "*media*", que, por sua vez, foi emprestado do latim. Em latim, "*media*" é o plural da palavra "*medium*", que significa "meio". Você conhece outras palavras da língua portuguesa que estão relacionadas a essa mesma origem em latim? Qual é a relação, em nosso idioma, entre os termos "mídia" e "meio"?

SSPL/GETTY IMAGES

PETER KOTOFF/ SHUTTERSTOCK

JULIA NIKITINA/ SHUTTERSTOCK

ANTON STARIKOV/ SHUTTERSTOCK

S1001/SHUTTERSTOCK

MATUSHCHAK ANTON/ SHUTTERSTOCK

Como as informações chegam até você? Os meios de comunicação mostrados nas imagens são todos igualmente presentes em seu cotidiano? Você tem preferência por algum deles para se informar?

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

MODELO

ATIVIDADES OS SENTIDOS DE "MÍDIA"

Não escreva no livro.

Para iniciar a exploração do tema de seu fanzine, realize uma busca simples em um dicionário impresso ou digital e observe os sentidos possíveis para a palavra "mídia". Em seguida, leia o trecho do artigo científico abaixo e reflita sobre a relação entre o uso comum (cotidiano) da palavra "mídia" e o uso conceitual discutido pela autora. Observe, em especial, a relação entre mídia e política que aparece tanto no dicionário quanto no texto a seguir.

O uso generalizado da palavra mídia é recente nas pesquisas em Comunicação no Brasil. A partir da década de 90 é que começou a ser amplamente empregada. Em muitas das publicações especializadas, porém, mídia é utilizada no mesmo sentido de imprensa, grande imprensa, jornalismo, meio de comunicação, veículo. Às vezes, é citada no plural, mídias, num esquecimento – deliberado ou não – de sua origem latina como plural de *medium* (meio).

[...]

As pesquisas brasileiras que construíram a subtemática Comunicação e Política, por exemplo, tiveram seu *turning point* [ponto de virada] mais emblemático nas análises sobre as eleições presidenciais de 1989. Foi a partir do fenômeno Collor [Fernando Collor de Mello foi presidente da república entre março de 1990 e dezembro de 1992] que acadêmicos de diversos campos de conhecimento passaram a reconhecer a importância da comunicação de massa no processo político brasileiro [...].

Para dar conta da então novidade, foi necessário recuperar a inter-relação teórica convergente entre as perspectivas da Comunicação, Sociologia, Ciência Política e, até mesmo, Psicologia Social. Foi nestes estudos multidisciplinares que a palavra mídia ganhou destaque, sendo empregada em análises que pretendiam explicar o poder institucional e de representação dos meios de comunicação no mundo político contemporâneo. [...]

Apesar do largo emprego, é difícil encontrar uma definição consensual explícita do conceito de mídia entre os pesquisadores do campo da Comunicação. Seu uso predominante, pelo menos até 2004, parte de uma quase extensão ou decorrência natural de conjunto de meios de comunicação.

Em um rápido apanhado histórico, veremos que a origem do uso da palavra mídia está nas pesquisas norte-americanas sobre *mass media*, herdeiras (em sentido cronológico) dos estudos sobre voto, comportamento eleitoral, propaganda e opinião pública nos períodos pré e pós-guerras, entre os anos 1920 e os 1940, nos Estados Unidos [...].

GUAZINA, Liziane. O conceito de mídia na comunicação e na ciência política: desafios interdisciplinares. *Revista Debates*. Porto Alegre, v. 1, n. 1, p. 49-64, jul.-dez. 2007. p. 49-50.

1. Com base em suas reflexões durante a leitura do texto, busque em jornais, revistas e/ou na internet palavras, frases e imagens ligadas aos sentidos possíveis da palavra "mídia". Depois de imprimir ou recortar essas palavras, frases e imagens, faça uma colagem com os elementos selecionados em meia folha de sulfite A4, adicionando, se desejar, desenhos ou palavras escritas à mão.
2. Compare seu trabalho com o de seus colegas: que elementos se repetem? Que elementos estão presentes nos trabalhos dos colegas e ausentes no seu? Que elementos estão presentes no seu trabalho e ausentes nos dos outros?
3. Guarde a colagem, pois ela poderá ser incorporada como capa, contracapa ou página inicial de seu fanzine!

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

MODERNA

BRIDGEMAN IMAGES/KEYSTONE BRASIL © PHOTOTHÈQUE R. MAGRITTE, MAGRITTE, RENÉ/ AUTVIS, BRASIL, 2019 - GALERIA NACIONAL DE ARTE, WASHINGTON

O pintor francês René Magritte (1898-1967) trabalha a alegoria da caverna em algumas de suas obras, como nesta, chamada de *A condição humana* (1933. Óleo sobre tela, 100 cm × 81 cm). Embora a caverna seja predominantemente escura, há também luz que emana de dentro dela. Embora o exterior seja predominantemente claro, há zonas de sombra. Entre interior e exterior, há um cavalete, exprimindo o ato de representar – ou seja, vemos algo que não são as montanhas reais, em si mesmas, mas retratadas com fidelidade em uma tela. Com base nessa obra, que questões você pode levantar sobre representação, verdade e discursos sobre a verdade?

Mídia, conhecimento do mundo e verdade

Na Antiguidade grega, o filósofo Platão (c. 428 a.C.-348 a.C.) elaborou uma alegoria para descrever o impacto da filosofia na maneira de conhecer o mundo. Na "Alegoria da caverna", texto que integra a coleção posteriormente publicada com o título *A República*, Platão descreve prisioneiros que, dentro de uma caverna por onde entra apenas um feixe de luz, somente conseguem ver as sombras de tudo o que se passa no exterior. Segundo o filósofo, para esses prisioneiros, as sombras – que na realidade são uma representação do mundo – constituem o mundo em si mesmo. Por meio da filosofia, diz ele, seria possível quebrar as correntes, sair da caverna e enxergar os objetos reais sob o sol, constituindo assim um conhecimento real do mundo. A alegoria também discute o papel da verdade nesse processo.

Outros filósofos e cientistas de diferentes áreas, ao longo de toda a história, também teceram suas próprias metáforas e alegorias sobre a relação entre o conhecimento do mundo e a verdade. Um deles foi Karl Marx (1818-1883), que elaborou o conceito de ideologia burguesa, descrevendo-a como um véu que recai sobre os olhos das pessoas impedindo que vejam as relações e os fenômenos sociais como de fato são. Essa limitação poderia ser superada por meio do estudo do materialismo histórico, um método de análise proposto por Marx. Esse método rompeu com o idealismo hegeliano, muito em voga na Europa na primeira metade do século XIX.

A ilustração ao lado, de George Newnes, feita em 1935, mostra a cena descrita por Platão na chamada *Alegoria da caverna*. A alegoria é uma das formas que o filósofo encontrou para expor suas ideias em relação ao papel da filosofia na mediação entre a experiência individual de mundo e a verdade.

LOOK AND LEARN/BRIDGEMAN IMAGES/KEYSTONE BRASIL - COLEÇÃO PARTICULAR

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

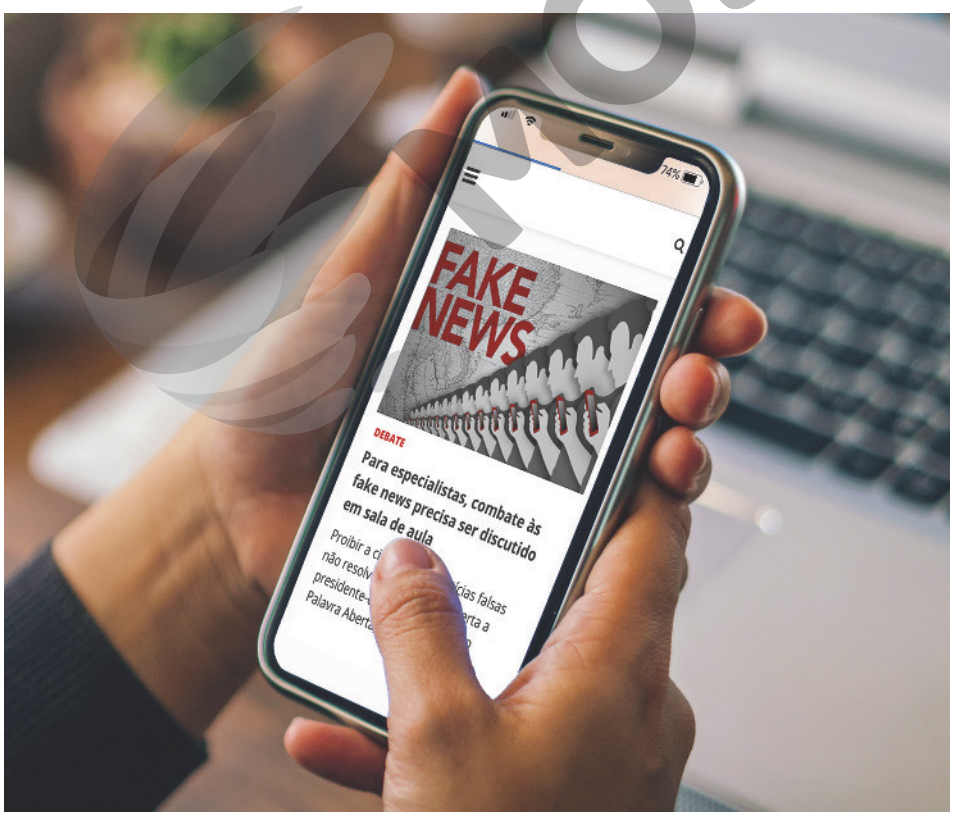
MODERNA

A filosofia idealista desenvolvida por Friedrich Hegel (1770-1831) era bastante popular nas universidades europeias nesse período, em especial nas alemãs. Os hegelianos defendiam que não existiria uma dimensão do mundo que fosse independente das ideias dos sujeitos – ou seja, não haveria um mundo material do qual as ideias fossem mera representação. Ao propor um método materialista – mas que não se reduz ao materialismo (ou seja, as ideias não seriam decorrência "pura" do mundo material) –, Marx rompeu com o idealismo hegeliano e propôs que a relação entre as ideias e o mundo material fosse dialética. Segundo o autor, isso significa dizer que ambos (o mundo material e as ideias) são transformados constantemente um a partir do outro, e que a interação entre eles é ancorada em uma tensão que gera, de forma permanente, um movimento de contraposição e síntese.

CHRISTOPHEL FINE ART/UNIVERSAL IMAGES GROUP/GETTY IMAGES - MUSEU DA IMPRESSÃO, LYON, FRANÇA

Você já utilizou uma impressora ou máquina fotocopiadora? A máquina mostrada na imagem é uma réplica da primeira máquina de impressão criada no ocidente, chamada "imprensa de Gutenberg" em homenagem a seu inventor. A mídia e a comunicação, como fenômenos sociais, têm sua própria história. Para o alemão Karl Marx, compreender os objetos e fenômenos do mundo historicamente é um passo importante para conhecermos o mundo para além de nossa percepção individual.

A dimensão histórica é essencial para o método proposto por Marx, uma vez que, segundo ele, a sua análise permite compreender os processos de transformação da sociedade. Uma das conclusões dessa percepção é a de que todos os seres humanos são construídos, histórica e socialmente e em relação às suas condições materiais de existência. Uma implicação política dessa proposição é a de que, ao mesmo tempo em que há condições materiais de existência já consolidadas e que delimitam os contornos da vida das pessoas e suas relações sociais, os seres humanos são, também, capazes de transformá-las, agindo sobre elas.



TRAVEL MAN/SHUTTERSTOCK

Para além das impressoras e das fotocopiadoras, as notícias e a imprensa atualmente são consumidas sobretudo em sua forma digital. Que vantagens e desvantagens você identifica quando observa esse fenômeno?

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

MODERNA

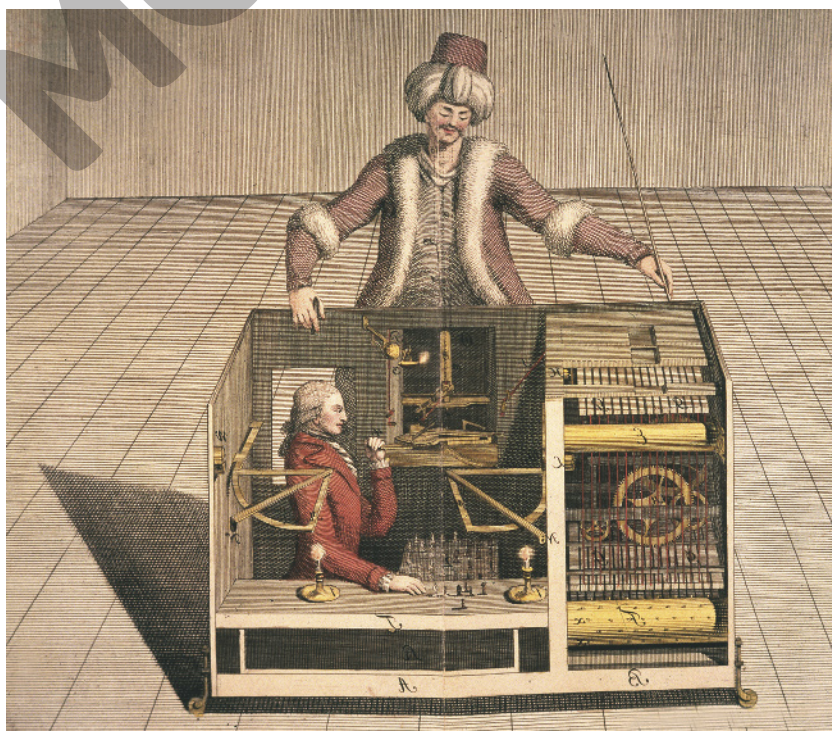
Observar a realidade

Seja para a filosofia, seja para a ciência, na Europa a racionalidade ocupou um papel cada vez mais importante nas formas de conhecer o mundo, sobretudo a partir dos séculos XVII e XVIII. O surgimento das ciências naturais modernas como a Física, a Biologia e a Química marca o momento em que as sociedades ditas ocidentais passaram a elaborar métodos que se pautavam na análise racional e sistemática da realidade, construindo teorias que pretendiam explicar fenômenos naturais compreendidos como universais (como uma tempestade, entre outros fenômenos) por meio de procedimentos específicos.

As explicações científicas modernas passaram então a coexistir (nem sempre harmoniosamente) com as explicações teológicas e das ciências "antigas", visando compreender todo tipo de fenômeno, inclusive aqueles ligados ao comportamento e às ações dos seres humanos.

De maneira geral, podemos dizer que a filosofia e a ciência moderna – as Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, inclusive – nos auxiliam a observar a realidade de um ponto de vista que extrapola as nossas impressões imediatas. Na alegoria da caverna podemos associar a representação das impressões imediatas às sombras, e na metáfora de Marx sobre a ideologia, ao véu. Extrapolando essas impressões imediatas por meio da filosofia e das ciências, é como se passássemos a observar as engrenagens que fazem uma máquina funcionar, em vez de apenas nos contentarmos com a sua aparência externa. O filósofo Walter Benjamin analisa a questão da seguinte maneira:

> Conhecemos a história de um autômato construído de tal modo que podia responder a cada lance de um jogador de xadrez com um contralance, que lhe assegurava a vitória. Um fantoche vestido à turca, com um narguilé na boca, sentava-se diante do tabuleiro, colocado numa grande mesa. Um sistema de espelhos criava a ilusão de que a mesa era totalmente visível, em todos os seus pormenores. Na realidade, um anão corcunda se escondia nela, um mestre no xadrez, que dirigia com cordéis a mão do fantoche. Podemos imaginar uma contrapartida filosófica desse mecanismo. [...]
>
> BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*: ensaios sobre literatura e história da cultura. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 222. (Obras escolhidas, v. 1).



AKG-IMAGES/ALBUM/FOTOARENA - COLEÇÃO PARTICULAR

A anedota a que Benjamin se refere é conhecida como "O Turco": uma máquina assim denominada era apresentada como sendo capaz de vencer qualquer enxadrista humano; a notícia se revelou falsa quando descobriram que um esquema de espelhos escondia, de fato, um humano dentro do que seriam as engrenagens da máquina, sem que ele pudesse ser visto pelo público. Passada a ilusão de ótica da experiência individual, a máquina, que parecia funcionar sozinha, se revelava agir de acordo com ações humanas. Benjamin enxergou nessa anedota uma metáfora para explicar a relação dos seres humanos com o mundo e o papel dos conhecimentos em filosofia na mediação da verdade.

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

MODERNA

Novas formas de comunicação

Em nossa época, os meios de comunicação, como jornais e revistas impressos, rádio e televisão, são comumente chamados de "velhas mídias", uma vez que a partir do final do século XX e início do XXI houve um crescimento significativo na importância da internet, de mídias digitais e redes sociais como meios de comunicação.

A criação das chamadas "novas mídias", porém, é resultado de um processo histórico que envolve as mesmas relações de poder que produziram antes as "velhas mídias" – como relações econômicas, culturais, políticas, de gênero, raciais, de classe etc. – e que se mantiveram quase as mesmas no último século. As "novas mídias" tampouco eliminaram as "velhas mídias", passando a integrar-se a elas de diferentes maneiras (quando seguimos um perfil de rede social de uma pessoa, empresa, marca ou programa que acompanhamos diariamente na televisão, por exemplo).

Por sua relevância em nosso cotidiano, importa que nos perguntemos: de onde vêm as informações e os fatos que recebemos por esses meios? Qual é o nosso papel e que funções podemos efetivamente desempenhar (se alguma) na produção e circulação de conteúdo de mídia? Quem produz as informações e peças de mídia que chegam a nossos aparelhos? Como funciona o acesso à informação e a uma verdade dos fatos quando não podemos observar por nós mesmos, dotados de ferramentas científicas ou técnicas, certos fenômenos ao nosso redor?

Atualmente, a maior parte das informações nos chega por meio da mídia. O desenvolvimento acelerado de tecnologias de comunicação em massa transformou tempo e espaço, assim como nossa experiência de mundo, de diversas formas. Quais são os limites da verdade, da imaginação, da ficção e até mesmo da ética em um contexto em que muitas das informações que interferem em nossas vivências cotidianas nos chegam mediadas, ou seja, pelos meios de comunicação?

A relação entre mídia e política, que está no cerne do próprio conceito de mídia, vem sendo objeto de questionamento desde a primeira metade do século XX. Compreender essa relação nos ajuda a pensar sobre os papéis da mídia e do Estado na sociedade. O texto da página a seguir apresenta algumas ideias do filósofo Walter Benjamin sobre esse tipo de relação.

IP ARCHIVE/GLOW IMAGES © IHEART STREET ART

As redes sociais são um exemplo de espaço virtual de mídia em que pessoas tanto consomem um conteúdo compartilhado quanto participam ativamente de sua produção, de diferentes maneiras. Embora pareça de uso individual, as redes sociais só fazem sentido como ação coletiva. No grafite reproduzido, uma criança parece chorar em protesto por não ter recebido nenhuma interação social nas redes. Caso você participe de redes sociais, qual a importância delas e do retorno de outras pessoas sobre o que você consome, compartilha e posta em seus perfis no dia a dia? *Nobody likes me* (Ninguém gosta de mim), de iHeart. Grafite, Vancouver, Canadá, 2014.

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

MODERNA

A noção de Benjamin de reprodutibilidade tecnológica implica a de reprodução em "massa". No trabalho de Benjamin, a "reprodução" da arte denota menos uma "pluralidade", uma mera coleção de ocorrências individuais, do que uma "massa". A reprodução em massa diz respeito ao surgimento e à transformação das próprias massas: "A reprodução em massa é particularmente favorecida pela reprodução das massas". Uma característica-chave da tecnologia do cinema é sua afinidade crucial com a lógica da formação das massas. Benjamin ilustra isso: "Em grandes procissões cerimoniais, convenções gigantescas e eventos esportivos de massa e na guerra, que alimentam as câmeras, as massas se deparam frente a frente consigo mesmas. Esse processo, cuja importância é evidente, está intimamente ligado ao desenvolvimento das tecnologias de reprodução e de gravação". (Benjamin, W. Selected Writings. vol. 3. ed. Howard Eiland e Michael W. Jennings. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2002, p. 122.)

Os meios de comunicação não afetam apenas a visibilidade do poder em virtude da apresentação do governante no parlamento, eles também desempenham um papel decisivo na formação das massas. Isso é alcançado apresentando a elas sua própria imagem, por meio da "realização do desejo das massas contemporâneas de aproximar coisas espacial e humanamente" e "superar a singularidade de cada coisa". A tecnologia de representação visual da "massa", capaz de cenas de multidões e closes individuais, percebe a "reação simultânea da massa" pela primeira vez. É essa dupla qualidade da mídia que permite que o filme possibilite que as massas experienciem a si mesmas e apreciem esteticamente seus próprios movimentos de massa.

Enquanto descreve os "movimentos de massa", Benjamin se refere não apenas à ascensão do fascismo, mas também aos movimentos socialistas e comunistas do início do século XX, todos intimamente associados à transformação da visibilidade das massas modernas.

KANG, Jaeho. A mídia e a crise da democracia: repensando a política estética. *Novos estudos Cebrap*, São Paulo, n. 93, jul. 2012 . Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-33002012000200006&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 24 nov. 2019.

As inovações tecnológicas que permitiram a reprodução fácil e massiva de arte, texto, imagens e objetos no início do século XX (processo que se acirrou na segunda metade do século XX com o desenvolvimento da eletrônica e se amplifica agora no início do século XXI com o desenvolvimento de impressoras 3D e outras ferramentas e máquinas de uso doméstico e industrial) transformaram a maneira de circular informações, ideias e até mesmo o gosto das pessoas. As noções de "cultura de massa", "sociedade de massa" e "meios de comunicação de massa" estão ligadas a essa nova era, chamada por alguns de "era da reprodutibilidade técnica ou tecnológica". O fanzine aparece como uma forma de mídia que, na mesma medida em que depende dessa característica – a reprodutibilidade técnica – para existir, também se apresenta como resistência a uma massificação, sobretudo ao ser adotado por coletivos e grupos ligados à cena *punk* na década de 1980 como meio de publicação independente e contracultura editorial.

ATIVIDADES NUVEM DE PALAVRAS

Não escreva no livro.

1. Em grupos de no máximo quatro estudantes, procurem realizar uma leitura da tirinha abaixo e depois debatam as questões propostas, anotando em seus cadernos as palavras-chave do debate.

© ANDRÉ DAHMER

A tirinha de André Dahmer (1974-), publicada no jornal *Folha de S. Paulo* em 2014, apresenta uma crítica à relação das massas com sua própria imagem e a noção de sociedade do espetáculo, processo discutido no texto anterior.

Os quadrinhos são trabalhos geralmente independentes, produzidos e publicados em fanzines e outras mídias (como jornais, revistas e internet). Você pode incluir tirinhas, cartum, charge e quadrinhos no seu fanzine, se desejar.

MODERNA

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

a) De que maneira o debate proposto por Walter Benjamin se aplica ao cotidiano atual e à sua relação com as redes sociais?

b) Como as massas se enxergam e são representadas na internet e nas redes sociais?

c) As redes digitais de informação facilitaram o acesso e a visibilidade das massas?

2. Com base na lista de palavras-chave, procurem planejar um rascunho de uma nuvem de palavras (veja exemplo abaixo), dando centralidade e maior tamanho às palavras que julgam mais significativas para representar o debate de vocês.

3. Utilizem computadores e impressora, recortem palavras de jornais e revistas impressos ou desenhem à mão, para compor uma imagem que possa ser utilizada no fanzine.

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

ALEX ARGOZINO

Essa nuvem de palavras foi feita em um *site* que elabora esse recurso visual a partir de palavras ou textos. Ela representa o texto citado anteriormente, trazendo as palavras que mais se repetem (consideradas, portanto, mais importantes) em tamanho maior. Observe a centralidade e o destaque dado para a palavra "massa".

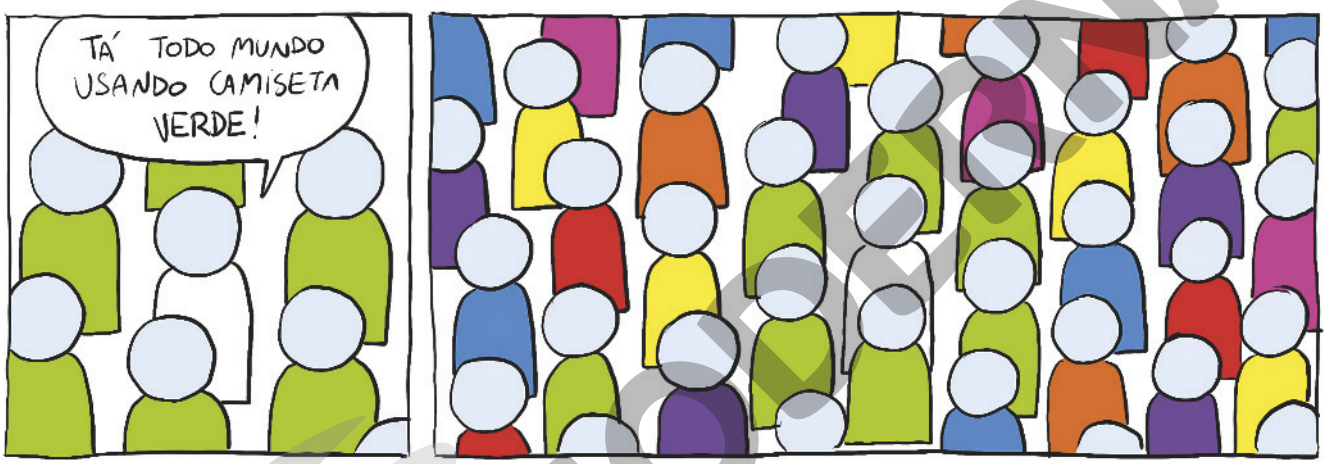
Informação e desinformação

As ciências e a filosofia não são, claro, a única ferramenta que utilizamos para interpretar o mundo. Na maior parte das vezes partimos do senso comum, ou seja, de ideias que nos parecem naturais e óbvias, adquiridas por meio da convivência em sociedade, mas que não têm por base um exame analítico e sistemático da realidade, nem necessariamente um método.

Algumas dessas ideias, inclusive, são fruto de apropriações diversas de conceitos desenvolvidos na ciência. Assim, quando falamos de fenômenos sociais como a mídia, podemos ter algo a dizer com base em nossas experiências pessoais, afinal, vivemos em sociedade e presenciamos esses fenômenos. Contudo, nossas percepções individuais nem sempre podem ser generalizadas para toda a sociedade, e nem sempre são representativas de processos mais amplos.

Esse é um dos grandes desafios do uso de mídias em nosso tempo histórico: ao aproximar as experiências individuais, por meio das redes sociais, muitas pessoas têm a impressão de que estão enxergando fenômenos mais amplos do que realmente são. Por exemplo, ao ver opiniões políticas de amigos e familiares em redes sociais, e encontrar opiniões semelhantes vindas de estranhos cujo conteúdo está sendo compartilhado, uma pessoa pode ter a sensação de que toda a sociedade pensa daquela maneira, o que pode ser contradito por pesquisas e dados estatísticos.

© RICARDO TOKUMOTO



A tirinha de Ricardo Tokumoto (1986-), de 6 de dezembro de 2013, brinca com o efeito de considerarmos apenas o ponto de vista da nossa experiência individual para narrar fatos, acontecimentos e fenômenos. Que ferramentas você conhece para que isso não ocorra? Qual o papel das diferentes formas de mídia nesse processo?

Essa característica faz com que seja potencializado um poder de convencimento que mesmo a "velha mídia" já possuía. Para testar esse poder, o escritor estadunidense Edgar Allan Poe (1809-1849) publicou no jornal *The Sun*, em 1844, um conto chamado "O embuste do balão" (*The baloon-hoax*), relatando uma viagem de balão de apenas 75 horas através do oceano Atlântico, e dando todos os detalhes da invenção que teria permitido o feito. Também pelo fato de o autor ter usado nomes de balonistas conhecidos na época, como Monck Mason, muitos leitores não perceberam a brincadeira e tomaram a ficção por verdade. A intenção de Poe era brincar com a ideia de boato (também chamado de *hoax*), ou seja, uma história inventada a partir de dados e informações verossímeis.

Para nos precaver contra boatos, algumas ferramentas de diferentes ciências podem ser úteis. O conhecimento da física atual sobre o funcionamento dos balões, por exemplo, nos auxiliaria a identificar que a história de Edgar Allan Poe não poderia ser verdadeira. O mesmo ocorre com os fenômenos sociais. Muitas vezes, partindo do senso comum, fontes aparentemente confiáveis de notícias (como *sites*, jornais e revistas) reproduzem boatos com algum tom de verossimilhança, mas que não condizem com a realidade.

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

Atualmente, consumimos informação em um ritmo cada vez mais acelerado, mas as notícias envelhecem em curto período. Toma-se como verdade aquilo que se vê e se ouve, sem checar a veracidade da informação, levando uma notícia falsa a se espalhar rapidamente pelas redes sociais, atingindo milhões de pessoas, tomando forma de verdade incontestável. Esse fenômeno é chamado de *fake news*.

HULTON ARCHIVE/GETTY IMAGES – COLEÇÃO PARTICULAR

Com esta imagem do balão Victoria, construído por Monck Mason em 1843, Poe ilustrou o conto publicado no *The Sun*, em 13 de abril de 1844. A escolha de imagens, assim como outros elementos do conto, induziu leitores – mesmo com alguma proximidade com a ciência à época – a acreditar em um boato.

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

MODERNA

Não escreva no livro.

ATIVIDADES TESTANDO CONFIABILIDADE DE FONTES

1. Em grupos de cinco integrantes, discutam as perguntas a seguir, listando os principais argumentos de cada um no debate.

   a) Como vocês fazem para saber se uma notícia é confiável?

   b) Que fontes vocês acreditam serem mais confiáveis? Por quê?

2. Agora leiam o texto reproduzido na página seguinte e, sem consultar nenhuma fonte externa, procurem avaliar a veracidade ou a falsidade da notícia. Que elementos dela podem sustentar a percepção de vocês?

KCNA/KNS/AFP

Kim Jong-un, secretário-geral do Partido dos Trabalhadores e presidente da Comissão de Defesa Nacional da República Popular Democrática da Coreia. Fotografia de 2019.

A ditadura de Kim Jong-un na Coreia do Norte parece não querer poupar nem mesmo a aparência de seus cidadãos. Primeiro, o governo determinou 10 modelos de cortes diferentes para os homens e 18 para as mulheres. Agora, em mais uma demonstração de autoritarismo – e excentricidade –, o jovem líder decidiu impor o próprio corte de cabelo a toda a população masculina do país. A informação é da rádio Free Asia, citada pela emissora britânica BBC.

Com a nova medida, determinada há duas semanas, mas divulgada nesta quarta-feira [26 de março de 2014], em breve, todos os homens norte-coreanos terão os cabelos raspados nos lados da cabeça e espetados em cima – ou, em uma rara variação, penteados para baixo e divididos ao meio – nos moldes do corte do ditador. Os primeiros a terem seus estilos redefinidos à moda de Kim Jong-un foram os estudantes da capital Pyongyang, mas logo a obrigação foi estendida para o restante da população masculina. [...]

Segundo a BBC, para incentivar os "do contra", a TV estatal norte-coreana lançou a campanha "Vamos cortar o cabelo no estilo de vida socialista".

DITADOR da Coreia do Norte impõe o próprio corte de cabelo aos homens do país. *UOL*, São Paulo, 26 mar. 2014. Internacional. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/internacional/ultimas-noticias/2014/03/26/ditador-da-coreia-do-norte-impoe-o-proprio-corte-de-cabelo-aos-homens-do-pais.htm>. Acesso em: 4 dez. 2019.

3. A notícia reproduzida mostra um *hoax* de cunho político ocorrido em 2014, que foi propagado por importantes agências de notícias em boa parte do mundo. Agora que vocês leram o texto e já sabem o que é um *hoax*, procurem responder às seguintes questões:

a) Como vocês imaginam que o *hoax* tenha sido desmascarado?

b) Que elementos poderiam ter servido como um alerta de que a notícia talvez fosse falsa?

c) Que conhecimentos específicos da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas sobre a República Popular Democrática da Coreia poderiam auxiliar a desmascarar o *hoax*?

d) Que conhecimentos do senso comum sobre o país e seu sistema político colaboraram para que a falsa notícia fosse replicada?

e) Boatos desse tipo podem ter uma função política? Qual? Que tipo de atitude seria a mais correta a tomar ao nos depararmos com informações não confirmadas? Por quê?

f) Que *sites* e serviços disponíveis na internet investigam boatos e notícias para atestar sua veracidade?

Fake news

Muitas vezes, uma notícia falsa se propaga pelas redes, tomando grandes proporções e se cristalizando como verdade. A desconstrução dessa falácia nem sempre é fácil. Hoje, no entanto, existem *sites* que verificam a veracidade das informações e apontam *fake news* (notícias falsas), o que garante maior confiabilidade ao que é postado nas mídias sociais.

Uma das características das *fake news* é a manipulação intencional. Por isso, na maior parte das vezes, o disparador da notícia falsa se vale da utilização de montagens em vídeos e imagens, com o intuito de deixar a notícia com uma "aparência verdadeira" e prejudicar determinada pessoa ou grupo. O maior perigo das *fake news* é transformar mentiras em verdades com notícias que intencionalmente apelam para o emocional do leitor/espectador.

MODERNA

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

Fake news e as informações sem comprovação científica

Outro tipo de *fake news* diz respeito a notícias notadamente falsas, "embasadas" em conhecimentos pretensamente científicos. Essas *fake news* se caracterizam por difundirem informações sem comprovação científica e que muitas vezes podem implicar sérias consequências para a saúde.

Um exemplo são as notícias que anunciam a descoberta de que algumas vacinas, que previnem doenças, poderiam causar outras doenças graves. Reconhecidas, em muitos casos, como informações sem comprovação científica, essas notícias podem influenciar no retorno de doenças dadas como erradicadas em diversas regiões do planeta. Que tipo de atitude seria a mais correta ao nos depararmos com informações não confirmadas? Por quê?

Que relações têm as notícias falsas com o tema de seu fanzine sobre mídia e Estado? Você conhece algum caso recente de *fake news*? Qual seu impacto político? Esse infográfico foi produzido pela Federação Internacional de Associações e Instituições de Biblioteconomia (IFLA, International Federation of Library Associations and Institutions) e dá algumas dicas sobre como identificar notícias falsas (disponível em: <https://www.ifla.org/node/11174>; acesso em: 12 dez. 2019).

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

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE ASSOCIAÇÕES E INSTITUIÇÕES BIBLIOTECÁRIAS (IFLA)

MODERNA

Não escreva no livro.

ATIVIDADES *FAKE NEWS* E DISPUTAS POLÍTICAS

O texto abaixo (Texto 1) foi publicado por pesquisadores no periódico científico português *Media & Jornalismo* em 2018. Faça uma primeira leitura e procure selecionar os trechos que falam da sociedade civil como agente no processo de barrar *fake news* e lidar com esse novo problema social, anotando de maneira sucinta que trechos são esses, em um espaço de seu caderno (para isso, você pode se valer de contagem de linhas ou do uso de símbolos, registrar apenas as primeiras e as últimas palavras do trecho selecionado etc.). Depois, selecione os trechos que mencionam o Estado como responsável por esse tipo de ação. Realize, então, uma primeira leitura da notícia de jornal parcialmente reproduzida na página 165 (Texto 2), selecionando os mesmos agentes do primeiro texto. Por fim, leia as questões propostas e retorne aos textos para respondê-las individualmente ou em grupo.

Texto 1

Notícias falsas, histórias fabricadas, boatos, manchetes que são isca de cliques (as chamadas *clickbaits*) não são novidade. Darnton (2017) relembra o surgimento dos pasquins, na Itália do século XVI, que se transformaram em um meio para difundir notícias desagradáveis, em sua maioria falsas, sobre personagens públicos. Também recorda o surgimento dos Canards, gazetas com falsas notícias que circularam em Paris a partir do século XVII.

McGuillen (2017) pesquisou as notícias fabricadas na Alemanha do século XIX por falsos correspondentes estrangeiros. Dado o alto custo de se enviar repórteres para o exterior, escritores da equipe local fingiram que estavam a enviar textos do exterior. Um dos casos mais emblemáticos é o de Theodor Fontaine. Nos anos 1860, ele escreveu "de Londres" durante uma década para o jornal ultraconservador de Berlim, Kreuzzeitung, com minúcias e relatos pessoais emocionantes, sem nunca ter estado ali nesses anos.

Exemplos mais recentes ou mais antigos, como os acima mencionados, diferem-se fundamentalmente do atual contexto pelo potencial de disseminação do ambiente *on-line*, que facilita a circulação das notícias falsas. [...]

A preocupação com o problema das *fake news* levou uma série de organizações a elaborarem projetos relacionados ao tema, especialmente de verificação de fatos e capacitação de cidadãos e coletivos para identificar e não disseminar conteúdos falsos. [...]

Há manuais tanto para profissionais das mídias quanto para cidadãos em geral. Com o primeiro grupo, o foco é a qualificação do trabalho de apuração, mostrando como analisar materiais e como atuar na busca de informações, especialmente em situações complexas como em zonas de conflito. [...]

O problema das notícias falsas acendeu a luz amarela também de governantes, especialmente pelo impacto direto na política e, especificamente, nas disputas eleitorais. Para além das críticas a conteúdos falsos e ao seu uso em pleitos – prática tão antiga quanto os mecanismos de desinformação –, diversas reações surgiram no plano da administração pública. [...]

Na Alemanha, o parlamento aprovou em junho de 2017 uma lei que trata não somente de notícias falsas, mas de conteúdos ilegais em geral. Pela nova lei, plataformas *on-line* podem pagar multas de até € 50 milhões se não retirarem conteúdos ilegais. A obrigação é derrubar publicações em até 24 horas após a notificação. "Liberdade de expressão termina onde a lei criminal começa" (tradução própria), justificou o ministro da Justiça da Alemanha, Heiko Maas, argumentando também que os crimes de ódio no país aumentaram 300% nos últimos dois anos. (The Guardian, 2017). As plataformas também devem publicar a cada seis meses um relatório das denúncias e como elas foram encaminhadas.

DELMAZO, Caroline; VALENTE, Jonas C. L. *Fake news* nas redes sociais *on-line*: propagação e reações à desinformação em busca de cliques. *Media & Jornalismo*, Lisboa, v. 18, n. 32, abr. 2018. Disponível em: <http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2183-54622018000100012&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 24 nov. 2019.

MODERNA

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

Texto 2

Inteligência artificial aprende a escrever *fake news* para combater *fake news*

"Todos os produtos de carne estarão proibidos nos supermercados britânicos como parte de um banimento do país devido ao bem-estar animal, Brexit, questões sociais e dados relacionados à saúde, diz o jornal *The Telegraph*. Isso inclui tudo, de linguiças a hambúrgueres e churros."

O parágrafo acima, totalmente falso, foi escrito por um sistema de inteligência artificial. Ele faz parte de um texto completo, com pé e cabeça, criado em inglês. São nove parágrafos que simulam a escrita de um correspondente do jornal americano *New York Times*.

A ferramenta, batizada Grover, foi construída por pesquisadores da Universidade de Washington com o propósito de combater *fake news* geradas em massa por meio de inteligência artificial. Ela está disponível *on-line* gratuitamente tanto para fabricar quanto para detectar textos falsos, um a um.

Pode parecer contrassenso criar um robô que fabrica *fake news* em massa se é justamente isso que se pretende combater. Rowan Zellers, um dos pesquisadores envolvidos no projeto com outros seis colegas, explica que esse é o primeiro passo para criar uma proteção.

"É um princípio da cibersegurança. Quando a gente pensa num ataque [como campanhas massivas de propaganda], primeiro temos que entender como ele funcionaria e estudar o inimigo. Fazer uma análise da ameaça", diz o estudante de pós-graduação em ciência da computação. Em outras palavras, é como uma vacina contendo o vírus que precisa combater. [...]

HERNANDES, Raphael. A inteligência artificial aprende a escrever *fake news* para combater *fake news*. *Folha de S.Paulo*, São Paulo, 22 ago. 2019. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2019/08/inteligencia-artificial-aprende-a-escrever-fake-news-para-combater-fake-news.shtml>. Acesso em: 9 jan. 2020.

1. Quais tipos de ação são mencionados nos textos para barrar ou dificultar a propagação de notícias falsas?
2. Qual é a importância do envolvimento de diferentes setores da sociedade nesse processo?
3. Qual é a relevância do Estado e da criação de políticas públicas, em sua opinião, para conter propagação de notícias falsas?
4. Que relações aparecem, nesse debate, entre a mídia e o Estado?
5. Com base em suas respostas, redija um parágrafo curto que responda à seguinte pergunta: Qual é, na minha opinião, a relação ideal entre Estado e mídia? Reserve esse parágrafo para as próximas atividades – dependendo de sua análise, ele poderá também compor o texto de opinião para seu fanzine.

O Estado e os meios de comunicação no Brasil

A comunicação figura na Declaração Universal dos Direitos Humanos como um dos direitos fundamentais que devem ser assegurados para todas as pessoas do mundo. Assim, o que significa falar em "direito à comunicação"? Como esse direito pode ser efetivado em nosso contexto social, econômico e político? Quais são os principais desafios no Brasil para essa efetivação? Leia na página seguinte um artigo escrito por Bia Barbosa e Helena Martins, ativistas pelo direito à comunicação no Brasil da ONG Intervozes, que trata dessas questões. No texto são mencionados alguns documentos oficiais que serão tema das atividades da página 167.

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

MODERNA

Vivemos em uma sociedade marcada pelo constante fluxo de comunicação. Televisores, rádios, celulares, computadores e outros meios permeiam nosso cotidiano. Por meio deles, recebemos conteúdos que nos ajudam a compreender o mundo, formar nossa identidade, elencar os temas da conversa com amigos, familiares e colegas de trabalho, construir opinião e participar da vida política do País. No entanto, apesar da centralidade que os meios de comunicação adquiriram, eles ainda são tratados majoritariamente como espaços privados; já os conteúdos, como mercadorias trocadas pela publicidade e pela própria audiência. Como resultado disso, temos a exclusão das maiorias sociais da mídia e o controle da informação.

No Brasil, desde os anos 1930, quando o sistema começou a ser efetivamente organizado, optou-se pela adoção do modelo comercial para a prestação do serviço de radiodifusão, mantendo o controle centralizado no Poder Executivo, especialmente quanto à competência de conceder outorgas. O modelo privilegiou a acomodação de interesses entre os agentes privados e o Estado, caso da separação da regulação da infraestrutura e do conteúdo. Na esteira desse processo, a radiodifusão tornou-se marcada pela concentração da propriedade; presença dominante de grupos familiares e vinculação às elites políticas locais, com consequências seríssimas para a nossa democracia.

Afinal, parte-se da compreensão de que democratizar os meios de comunicação é fundamental para garantir pluralidade de agentes e diversidade de conteúdos e opiniões. Essa premissa está respaldada pela Declaração de Princípios sobre Liberdade de Expressão da Comissão Interamericana de Direitos Humanos (CIDH). Ela, em seu princípio 12, estabelece que "monopólios e oligopólios devem estar sujeitos a leis antimonopólio, uma vez que conspiram contra a democracia ao restringirem a pluralidade e a diversidade que asseguram o pleno exercício do direito dos cidadãos à informação."

[...]

Adequada, do ponto de vista normativo, aos padrões internacionais de promoção da liberdade de expressão e da diversidade e da pluralidade, a Constituição Federal brasileira de 1988 trouxe uma série de princípios que deveriam – pelo menos desde sua aprovação – balizar o funcionamento do sistema de comunicação no País. Fruto da participação de entidades da sociedade civil no processo constituinte, nossa Carta Magna traz artigos progressistas sobre o tema. Estabelece, por exemplo, princípios norteadores da produção e da programação das emissoras de rádio e televisão (art. 221), proíbe o monopólio e o oligopólio nos meios de comunicação (art. 220) e fixa que os sistemas público, privado e estatal devem ser complementares (art. 223), entre outras medidas. Esses três artigos, contudo, não encontram detalhamento na legislação infraconstitucional, tornando-se letra quase morta.

As poucas regras objetivas que tratam da regulação do setor datam ainda do período da ditadura militar. É o art. 12 do Decreto-Lei nº 236/1967 que estabelece a quantia que cada entidade pode ter de permissões (dadas a emissoras de caráter local) e concessões (de caráter nacional) para executar o serviço de radiodifusão [...].

Na prática, porém, a formação de redes tem sido historicamente utilizada pelos diversos grupos econômicos que controlam a radiodifusão no País para ir além dos limites legais autorizados, fazendo com que uma cabeça de rede [...] imponha a transmissão de sua programação para afiliadas em todo o País.

A constituição de redes é apontada pela Agência Nacional do Cinema (Ancine) como fundamental na definição do mercado de TV aberta no Brasil. No Mapeamento da TV aberta de 2010, a agência reconheceu que as afiliadas "oferecem audiência às emissoras, em troca de programação, gerando assim mais audiência e anúncios a ambas". Notou ainda que as geradoras funcionam como retransmissoras de programação e que a infraestrutura pública serve para dar suporte, de Norte a Sul, a negócios privados. Apesar dessa importância, a Ancine assinalou que nem a Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel) nem o então Ministério das Comunicações possuíam o mapeamento das redes de TV.

Outras questões importantes e comuns ao ordenamento jurídico, inclusive de democracias liberais, como a dos Estados Unidos, não foram adotadas na legislação brasileira, resultando em ainda maior concentração dos meios. A proibição da propriedade cruzada – grupos que controlam emissoras de rádio e TV não podendo, por exemplo, operar no mercado de jornais e revistas – não faz parte da nossa realidade. Pelo contrário, a propriedade de mídias diversas é uma das principais características

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

MODERNA

da comunicação comercial existente no País. Esse tipo de acúmulo é proibido apenas no caso dos Serviços de Acesso Condicionado (SeAC), como a TV por assinatura, regra estabelecida após a aprovação da Lei nº 12.485, em 2011. O texto proíbe que empresas de telecomunicações controlem empresas de radiodifusão e vice-versa e impede que os serviços de cada setor sejam prestados por um grupo que atua no outro. Contudo, em relação à televisão aberta, ao rádio, aos impressos e mesmo à internet, não há limitação.

BARBOSA, Bia; MARTINS, Helena. Reforma das comunicações: imperativo para a democracia no Brasil. *Saúde em debate*, Rio de Janeiro, v. 42, n. especial 3, p. 41-53, nov. 2018.

ACERVO ICONOGRAPHIA

O setor de escuta do Departamento de Imprensa e Propaganda (DIP), no período do Estado Novo, era responsável por registrar e analisar o conteúdo transmitido via rádio. O DIP foi um dos órgãos de controle da imprensa e do setor de cultura responsável pela censura, que funcionou de 1939 a 1945.

RKO/ALBUM/FOTOARENA

O filme *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles, tem como personagem central um magnata das comunicações. Em diversos momentos da narrativa, a relação entre mídia, enriquecimento pessoal e poder político nos Estados Unidos é mostrada de maneira crítica.

ATIVIDADES REFINANDO O TEMA DE SEU ARTIGO DE OPINIÃO

Não escreva no livro.

O tema de seu fanzine é a relação entre a mídia e o Estado. Para refinar o tema de seu artigo de opinião, siga estas orientações:

1. Escolha pelo menos um dos dispositivos legais citados no texto de Bia Barbosa e Helena Martins e pesquise-o na internet para conhecer o que estabelece e quais são seus argumentos. Leia-o com atenção; se necessário, realize pesquisas complementares para compreendê-lo em profundidade.

2. Em seguida, procure pesquisar pelo menos duas iniciativas ou organizações da sociedade civil que atuam em prol da democratização dos meios de comunicação e da comunicação como direito humano (comunicação e cidadania). Depois responda às questões:
   a) Qual a missão desta organização?
   b) Ela é formada por pessoas ou entidades/empresas?
   c) Como é sua estrutura interna?
   d) Quem financia seu trabalho?
   e) Que tipo de ação realiza?
   f) Qual sua relação com o Estado?
   g) Produz mídia? De que tipo?

3. Com o auxílio de seu professor, escolha um caso concreto, real, ligado à legislação/documento oficial que você leu e/ou à organização que você conheceu. Para isso, realize uma busca simples em jornais de notícias e/ou na internet.

4. Com base na análise desse caso, elabore um pequeno texto (de 3 a 5 parágrafos). O texto deverá abordar o caso analisado, problematizando a relação entre mídia e Estado. É interessante, além disso, que você utilize esse texto posteriomente em seu artigo de opinião, discutindo nele o dispositivo legal e a organização da sociedade civil que você escolheu nesta atividade.

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

MODERNA

O acesso à internet no Brasil

Nos últimos anos, vem crescendo aceleradamente o acesso à internet no Brasil. O uso de dispositivos móveis, em especial os celulares, tem sido o grande vetor de popularização do acesso à rede mundial de computadores.

O Brasil tem 116 milhões de pessoas conectadas à internet, o que equivale a 67% das pessoas com 10 ou mais anos que vivem no país (2016), segundo os resultados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (Pnad C) do IBGE.

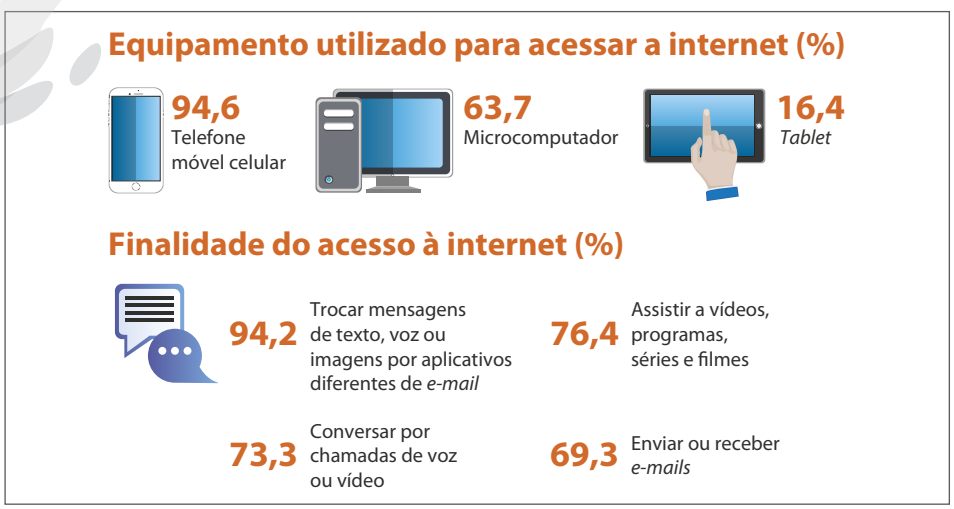
A utilização da internet no Brasil, no entanto, não é homogênea. A Região Sudeste, a mais populosa e a economicamente mais pujante, concentra o maior número de acessos, cerca de 72,3%; a Região Centro-Oeste, 71,8%; a Região Sul, 67,9%; enquanto a Região Norte aparece com 54,3%; e a Região Nordeste com 52,3%.

O acesso à internet se dá principalmente pelos *smartphones* (telefones celulares), modalidade que é citada por 94,6% dos entrevistados. O percentual dos usuários jovens (entre 18 e 24 anos) que têm celular é significativo (70,0%), sendo ainda maior entre pessoas que têm entre 25 e 34 anos de idade (88,6%). Na faixa etária de 35 a 39 anos o índice é semelhante (88,2%), sendo menor nas faixas etárias seguintes, chegando a 60,9%, entre os idosos (60 anos ou mais). Os computadores de mesa (microcomputadores) foram citados por 63,7% das pessoas como forma de acesso à internet, e os *tablets*, por 16,4%. Os *smartphones* contribuíram para o aumento de conexões, especialmente nas regiões Norte e Nordeste. Nesses locais, o acesso por meio de computadores residenciais é inferior a 30%.

De maneira geral, a população jovem é a que mais tem acesso à internet, (85% dessa faixa etária). Em compensação, 25% da população com mais de 60 anos se conectou à internet em 2016.

No que diz respeito à população de estudantes no país, persistem desigualdades. Segundo o Pnad, dos 37,2 milhões de estudantes com 10 anos ou mais, 81,2% utilizaram a internet; 75,0% dos estudantes da rede pública acessaram a internet, em contraste com 97,4% daqueles da rede privada.

E o que as pessoas fazem quando estão conectadas? A maioria absoluta (94%) usa a rede para conversas com mensagem de textos. Em segundo lugar, cerca de 76% disseram se conectar à *web* para assistir a vídeos, séries e filmes. Observe as informações sobre os usos da internet por idade e regiões do país nos gráficos a seguir, que dão suporte para a atividade da página 169.



GUILHERME LUCIANO

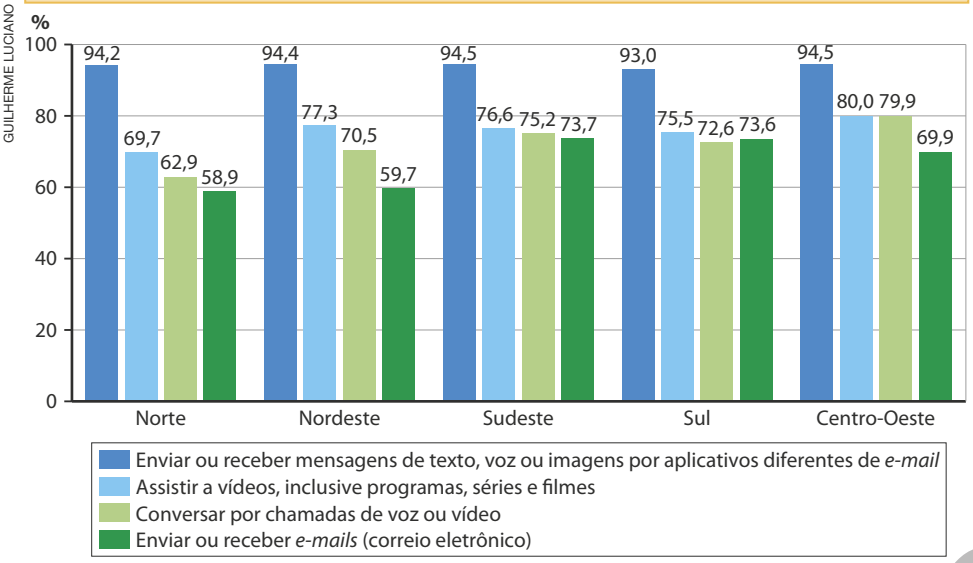
Fontes: IBGE. Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua 2016. Brasil tem 116 milhões de pessoas com acesso à internet, diz pesquisa. *Tecmundo*, 21 fev. 2018. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/mercado/127430-brasil-116-milhoes-pessoas-acesso-internet-pesquisa-ibge.htm>. Acesso em: 4 dez. 2019.

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

MODERNA

PERCENTUAL DE PESSOAS QUE ACESSARAM A INTERNET, SEGUNDO A FINALIDADE DO ACESSO (2016)

GUILHERME LUCIANO



Fonte: Pnad Contínua TIC 2016. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/20073-pnad-continua-tic-2016-94-2-das-pessoas-que-utilizaram-a-internet-o-fizeram-para-trocar-mensagens>. Acesso em: 4 dez. 2019.

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

ATIVIDADES UMA TIRINHA PARA SEU FANZINE

Não escreva no livro.

Analise o texto e os gráficos apresentados anteriormente e observe a tirinha reproduzida nesta página para criar uma charge, um cartum ou uma tirinha sobre a relação entre mídia e Estado, que poderá ser utilizada em seu fanzine. Siga as orientações abaixo e guarde suas respostas, pois elas podem servir como base para seu texto de opinião.

1. Observe a extensão do acesso à internet no Brasil. O que você pensa sobre esses dados? O que os dados analisados revelam? Anote suas principais ideias, bem como as justificativas para elas.
2. Reflita sobre o papel (ausência ou presença) do Estado na forma como esse fenômeno se dá. Qual é a relação entre o acesso à internet, as políticas públicas e a comunicação como um direito humano? Anote as principais correlações que você estabeleceu e os fatos em que se baseia para tal.
3. As tirinhas, charges e cartuns normalmente apresentam a opinião de seus autores sobre determinado tema, gerando humor por meio da apresentação de contradições gráficas ou de texto (como no caso da tirinha abaixo). Escolha qual será a contradição que você deseja comunicar em sua tirinha/charge/cartum e que elementos gráficos e textuais apresentará para isso. Faça um rascunho a lápis e peça que seus colegas leiam, pedindo um retorno sobre o que planejou.
4. Após chegar a uma versão definitiva que agrade a você e comunique bem suas ideias, faça uma versão da tirinha a caneta e reserve, integrando-a à montagem do fanzine se desejar.

Essa tirinha de André Dahmer, publicada no jornal *O Globo* em 2013, traz uma forte reflexão sobre o impacto subjetivo e cultural intergeracional do processo de transformação histórica dos meios de comunicação.

ETAPA 2

Preparando seu texto de opinião

Vida de comunicador: articulando saberes

Com base no debate sobre o tema de seu fanzine – a complexa relação entre mídia e Estado – e nas atividades da Etapa 1, você deve ter algumas ideias sobre quais são os pontos dessa discussão que te interessam. Por isso, agora você irá desenvolver seu texto de opinião, que comporá a parte central do fanzine. Ele precisa ser escrito em linguagem acessível, mas não pode ser baseado apenas em senso comum.

De início, reflita brevemente sobre o trabalho do comunicador – em especial, o trabalho dos jornalistas, profissionais que lidam cotidianamente com a expressão textual. Para sistematizar as principais ideias desenvolvidas na etapa anterior e amarrá-las de forma coesa, você pode utilizar algumas ferramentas que normalmente os jornalistas utilizam para preparar seus textos. Seus argumentos para um texto de opinião não devem ser simplesmente inventados: é preciso partir de informações bem estabelecidas, fatos e dados. Para isso, você deve mobilizar conhecimentos da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Esses conhecimentos científicos auxiliam na produção de uma análise acurada da realidade e do fenômeno com o qual você escolher trabalhar. Dessa maneira, seu texto de opinião ganhará força e solidez.

Via de regra, antes de escrever, o jornalista realiza uma pesquisa prévia e redige uma pauta – um parágrafo conciso que não traz apenas o assunto do texto, mas também a abordagem que pretende fazer do tema (também chamado de ângulo do texto), e um caso real, anedota ou situação concreta, por meio do qual cativa o leitor (conhecido como gancho do texto). Observe também o uso do vocabulário, procurando evitar palavras demasiadamente longas, frases muito extensas e jargões que seu público talvez não entenda. Alterne frases de tamanhos diferentes para criar ritmo na leitura, atentando à pontuação. Essas são apenas algumas dicas de texto que podem apoiar seu trabalho.

Antes de começar, porém, é preciso planejar seu texto. As atividades a seguir orientam sobre como fazer esse trabalho.

Existe uma enorme diversidade de revistas independentes feitas por jovens. Diversos conhecimentos e ferramentas das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas são articulados no trabalho de comunicação, para além dos conhecimentos técnicos de comunicadores como jornalistas, fotógrafos, editores etc. Por exemplo, algumas edições da revista *Viração*, cujas capas estão expostas nas imagens abaixo, abordam a relação entre mídia e juventude, entre outros assuntos.

IMAGENS: REPRODUÇÃO

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

MODERNA

ATIVIDADES REDIGINDO O TEXTO DE OPINIÃO

Não escreva no livro.

Na etapa anterior, você já deve ter refletido sobre o tema que irá abordar em seu texto de opinião. As orientações a seguir vão ajudá-lo no planejamento e na elaboração em detalhes.

1. Preparando o terreno

Converse com seus colegas, amigos, familiares e pessoas de sua convivência sobre o tema que escolheu para discutir. Anote os principais argumentos que surgirem, sobretudo aqueles com os quais você não concorda. Dessa maneira, poderá estabelecer um diálogo no seu texto com algumas ideias que as pessoas têm sobre o assunto, engajando os leitores mais facilmente.

Com o auxílio de seu professor, defina qual será o público leitor de seu fanzine. Quem vai ler esse texto? Quais são as características desse público leitor, o que você sabe sobre ele? Especificamente, o que você sabe sobre suas opiniões em relação ao tema? Reflita: de que maneira esse tema toca a vida de seu público leitor? Que situações concretas seu público conhece e/ou vive e poderiam funcionar como "gancho"?

2. Listando argumentos

Faça uma pesquisa simples em fontes confiáveis para encontrar referências sobre o tema que possam enriquecer sua argumentação. Liste os argumentos que você achar mais interessantes para seu texto de opinião. Lembre-se de que essa lista não deve ser muito longa.

3. Redigindo a pauta

Com base nas reflexões construídas até aqui, você deverá elaborar sua pauta, que deve consistir em um parágrafo organizado da seguinte maneira:

Uma ou duas frases introduzindo o gancho (situação concreta que o público leitor vive e que o aproxima do assunto examinado). Uma ou duas frases resumindo algumas opiniões das pessoas com quem conversou sobre o tema escolhido. Uma ou duas frases resumindo suas principais opiniões em relação ao tema, após a sistematização dos argumentos e da abordagem escolhida.

4. Planejando o texto

Você já reparou que os textos de opinião seguem um "roteiro" ao dispor as ideias? A partir da pauta, organize um esboço ou esqueleto do texto, em que você definirá quais serão seus principais trechos ou seções, redigindo um resumo dos seus conteúdos em uma ou duas frases, conforme exemplo que pode ser acompanhado nas páginas seguintes. Em alguns casos, como no exemplo, é possível também usar subtítulos para facilitar a leitura e destacar certas seções do texto.

Atenção!

No texto das páginas seguintes, há uma organização visual que vai ajudar você a perceber as diferentes partes do "roteiro" de um texto de opinião. Veja só: o texto que faz parte da introdução está destacado na cor rosa; as partes do texto relacionadas ao aprofundamento do caso estão destacadas na cor azul; as partes que se relacionam com o levantamento de novas questões, na cor verde; e o texto que faz parte da retomada e da conclusão está destacado na cor roxa.

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

MODERNA

Introdução

Nessa parte do texto, você deve apresentar seu gancho (caso real) e as principais questões motivadoras do texto.

Aprofundamento do caso

Nessa parte você irá expor os argumentos que sustentam a sua abordagem.

Levantamento de novas questões

Ao longo do texto é importante instigar o leitor com novas perguntas.

Retomada e conclusão

Na conclusão, é interessante retomar o caso inicial que serviu de gancho de exploração do tema e possivelmente trazer uma provocação ao público leitor.

Texto-exemplo:

Regulação da mídia

O violento, sanguinário, chocante ataque do radicalismo islâmico contra a revista *Charlie Hedbo*, em Paris, gerou uma ampla discussão sobre a liberdade de pensar e de emitir o pensamento: o que é, para que serve, se deve ou não ser regrada, principalmente se tem ou não tem limites. Sobre esse último tópico, escrevi em 2004 um artigo em cujo título, "A liberdade de expressão e o direito de mentir", buscava vislumbrar a existência ou a impossibilidade de barreiras ao livre exercício da liberdade. Nos tempos que correm, com a internet divulgando as opiniões de milhões de cabeças sem qualquer restrição (verdades, mentiras, maldades, vinganças, achaques), a discussão sobre essa conquista do espírito humano está, mais do que nunca, na ordem do dia.

Discordo totalmente da sua opinião e defendo seu direito de emiti-la: esse é o cânone da liberdade de expressão. Pessoalmente espero que assim permaneça, mas há de reconhecer que as tecnologias da informação e os novos comportamentos que estão gerando levarão essa discussão a níveis antes nunca alcançados. Esse é um aspecto positivo da atualidade, discutir ou rediscutir tudo que está sendo influenciado pelo novo cenário da comunicação e das relações humanas. O que não é positivo é impedir a regulação de serviços públicos argumentando que seus marcos regulatórios são mecanismos contra a livre circulação de ideias. Não é positivo porque uma coisa não tem nada a ver com a outra.

Energia, água, saúde, educação, transporte e outros serviços públicos estão regulados no Brasil e na maioria dos países, espelhando a necessidade de regras para seu funcionamento, devido ao seu impacto social, e de ordenação legal para sustentar o bom desempenho das ações do Estado relacionadas com eles. A mídia, em todas suas manifestações (radiodifusão, veículos impressos, *web*), é um serviço público de alta potência, com grande influência desde sempre sobre as populações e agora, na era digitalizada, com penetração cada dia maior no conhecimento, consciência e inconsciência dos cidadãos. Portanto, deve ser prestado com base no interesse público, como os demais serviços, e o único caminho para isso é o estabelecimento de regras para seu funcionamento.

A mesma tecla

No Brasil, maior produtor, exportador e consumidor de mídias (de informação e de lazer) da América Latina, há leis que regulam a internet,

MODERNA

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

a TV paga e outros aspectos, mas não uma lei geral (incluindo, por exemplo, a TV aberta). Toda vez que o governo ou segmentos da sociedade demonstram intenção de regular esse serviço de maneira abrangente, as empresas do setor se arregimentam, se unem, para dizer que a intenção é "controlar a liberdade de expressão". Isso acontece desde a promulgação da Constituição de 1988, não importando as tendências políticas ou ideológicas dos governos de José Sarney, Fernando Collor, Itamar Franco, Fernando Henrique Cardoso, Lula, Dilma. Para o que nos acostumamos chamar "grande mídia", esses governos, já que todos trabalharam o assunto em menor ou maior medida, queriam controlar ou acabar com a liberdade de expressão. Como se todos eles quisessem voltar ao tempo da ditadura. Agora está acontecendo de novo porque a presidente Dilma mencionou o tema em sua campanha e o Partido dos Trabalhadores emitiu uma "resolução política" pedindo a criação de um novo marco regulatório.

Há que esclarecer que os governos, a sociedade, as empresas têm de obedecer à Constituição, inclusive o que está determinado sobre a mídia: os artigos 54 (parlamentares não podem ser concessionários de mídias), 220 (não pode haver monopólio na comunicação social eletrônica), 221 (produção regional e independente devem ser estimuladas) e 223 (complementaridade entre comunicação pública, privada e estatal). Essas determinações constitucionais não estão sendo cumpridas porque não foram regulamentadas, requisito para que passem a vigorar. Não foram devido à pressão da mídia e já lá se vão 27 anos. Há que esclarecer que a regulação requerida trata da organização econômica e geográfica do setor, não interfere nas linhas editoriais das TVs, rádios e jornais. O que busca não é "censurar" e sim o equilíbrio democrático em um setor com grande poder de interferir nas preferências e decisões dos cidadãos e dos governantes.

A mídia está regulamentada nos EUA, França, Inglaterra, Itália, Portugal, México e muitos outros países. Em nenhum deles há queixas de que a ordenação econômica e geográfica tenha causado censura. Mas a grande mídia da América do Sul continua batendo nessa tecla e está conseguindo manter o continente na rabeira do progresso comunicacional. Conseguiu melar o jogo na Argentina e na Venezuela, onde mídias e governos têm a pior relação do planeta (não há convivência inteligente, há guerra) e está conseguindo atrasar o avanço do Brasil no aperfeiçoamento da sua democracia. Até quando?

SENNA, Orlando. Regulação da mídia. *Observatório da Imprensa*, 27 jan. 2015. Disponível em: <http://observatoriodaimprensa.com.br/interesse-publico/_ed835_regulacao_da_midia/>. Acesso em: 4 dez. 2019.

5. Escrevendo o texto

Mãos à obra! Agora você deve escrever uma primeira versão de seu texto de opinião. Ao terminar, você pode apresentar seu texto para os colegas e/ou alguém que faça parte de seu público leitor, para que o comentem. Assim será possível observar como seus argumentos estão sendo recebidos e se a maneira de transmiti-los está sendo eficaz. Se necessário, com bases nesses comentários, refaça algumas partes ou escolha exemplos mais próximos de seu público leitor, até chegar a uma versão final. Peça auxílio ao professor de Língua Portuguesa, se necessário, e não esqueça de realizar uma revisão ortográfica e gramatical, além de observar a coesão e a coerência do texto.

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

MODERNA

ETAPA 3

Selecionando imagens

Referências imagéticas

Agora que você tem o texto central de seu fanzine pronto, deve escolher imagens para compor o trabalho. Você pode unir imagens e texto utilizando um editor de texto no computador (caso você disponha de um) para uma formatação mais tradicional. A linguagem do fanzine, contudo, tem como característica a composição de diferentes materiais, como textos e imagens impressas ou feitas à mão. Isso significa que você pode escrever o texto à mão e usar imagens de jornais ou revistas, ou ainda colar na matriz do fanzine o texto impresso e complementar com desenhos feitos por você, entre muitas outras possibilidades.

No início do projeto, você realizou uma colagem. Agora, você pode inserir novas imagens, junto com a colagem, para complementar seu fanzine, ou chamar a atenção para certos pontos de sua argumentação. Você também pode planejar onde e como posicionar a nuvem de palavras e o quadrinho.

Observe as posições das imagens que você pode inserir nas páginas do seu fanzine, como colagem, desenho à mão livre, ou uma mistura das duas técnicas. Se achar necessário, procure na internet ou em livros informações relacionadas a diagramação e *design* que possam ajudá-lo nessa etapa.

ATIVIDADES ORGANIZANDO AS IMAGENS

Não escreva no livro.

1. Reúna todos os textos e seções prontos do seu fanzine. Procure elencar as principais ideias de cada um deles. Depois, faça uma listagem das características das imagens que podem acompanhar cada texto e seção do seu fanzine.
2. Pense em algumas ideias de imagens complementares que gostaria que entrassem no seu fanzine. Você poderá utilizá-las para deixar seu fanzine mais criativo. Se desejar, componha também legendas para as imagens, trazendo reflexões sobre elas, articulações com os textos ou mesmo ideias que extrapolem o tema central do fanzine. No entanto, não se esqueça de observar o espaço que as legendas irão ocupar nas páginas. Você deve separar um espaço para elas de acordo com o tamanho do texto.
3. Depois de prontas as listas das imagens que você pretende inserir no fanzine, é hora de começar a seleção ou produção delas. Abuse da criatividade. Você pode usar recortes e colagens, desenhos digitais ou feitos à mão e até mesmo cópias de fotografias tiradas especialmente para este projeto.

MODERNA

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

ETAPA 4

Produzindo e distribuindo o fanzine

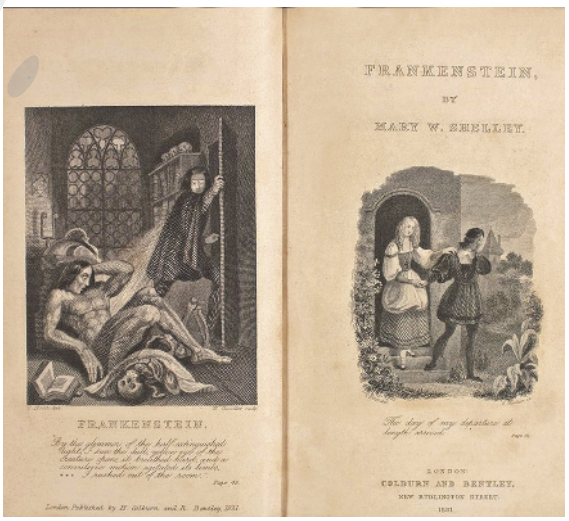
Conhecendo a história dos fanzines

Os fanzines foram primeiro conhecidos como tais nos Estados Unidos, embora a época da sua criação seja incerta e controversa. O termo "fanzine", porém, só passou a ser usado de fato para designar as revistas amadoras e artesanais na década de 1940. A palavra remete justamente à ideia de fã (*fan*, em inglês) e de revista (*magazine*, em inglês), indicando assim uma revista temática feita por e para fãs de um gênero literário, assunto, banda etc.

Esse tipo de revista, que tem periodicidade livre, geralmente traz assuntos de grande interesse das pessoas que o produzem e das que acompanham as publicações. Elas têm em comum algum gosto específico, como por uma obra, gênero ou tipo de arte, forma de expressão cultural, atividade etc.

A relação dos fanzines, por exemplo, com os fãs de ficção científica é muito estreita em sua origem. O tema da ficção científica acompanhou os primórdios da produção dos fanzines nas décadas de 1920 e 1930 nos Estados Unidos, período em que esse gênero literário começou a conquistar as massas não apenas na forma de textos escritos, como também fazendo imenso sucesso em produções cinematográficas. Textos clássicos de ficção científica estadunidense foram transpostos para o cinema, caso de *A guerra dos mundos*, de H. G. Wells, sobre a invasão da Terra por marcianos; de *Vinte mil léguas submarinas*, de Júlio Verne, em que o autor concebe um submarino, décadas antes de esse tipo de navio de guerra totalmente vedado e capaz de submergir no fundo do mar ter sido criado; e daquele que é considerado o romance fundador do gênero literário em questão, *Frankenstein*, escrito por Mary Shelley, que reflete sobre a condição humana a partir do desenvolvimento de um humanoide artificial e visualmente grotesco.

As mulheres tiveram um papel fundamental na história desse gênero literário, tanto no exterior quanto no Brasil. *A Rainha do Ignoto* é um romance considerado a primeira obra longa de ficção científica e fantasia da literatura brasileira, escrita por Emília Freitas em 1899. Outros nomes de mulheres são hoje bastante populares entre os leitores de ficção científica, como Ursula Le Guin e Octavia Butler.



UNIVERSIDADE WASHINGTON EM ST. LOUIS, SAINT LOUIS

REPRODUÇÃO

O romance de ficção científica *Frankenstein*, da inglesa Mary Shelley (imagem à esquerda), é considerado o primeiro do gênero. No Brasil, o livro *A Rainha do Ignoto* (à direita) é considerado o primeiro texto longo de ficção científica nacional. Recentemente reeditado, foi escrito pela cearense Emília Freitas e publicado pela primeira vez em 1899. A comunidade de fãs de ficção científica foi historicamente bastante próxima do formato fanzine.

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

MODERNA

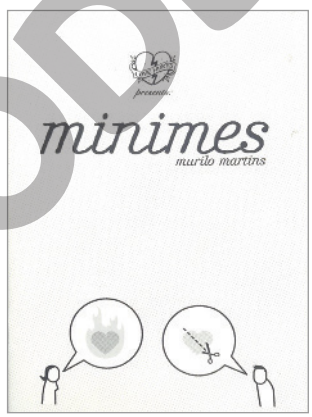
BIBLIOTECA DE OBRAS RARAS ÁTILA ALMEIDA/UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA, CAMPINA GRANDE

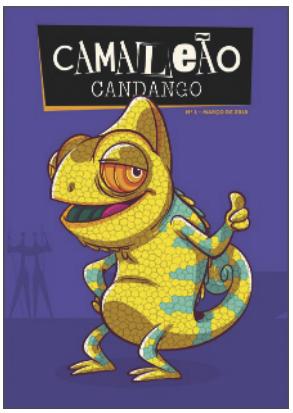
FUNDAÇÃO CASA DE RUI BARBOSA, RIO DE JANEIRO

A ficção científica também foi tema de outras publicações independentes, em formatos que, embora não sejam tradicionalmente ligados ao fanzine, têm semelhanças com ele, como a literatura de cordel. Na imagem, o cordel *O homem que subiu em aeroplano até a lua* (Recife, 1947), de Leandro Gomes de Barros, editado por João M. de Athayde.

Fanzines e histórias em quadrinhos

As histórias em quadrinhos (HQs) também ganharam destaque como tema de fanzines com a difusão da imprensa, a comunicação de massa e a popularização de jornais e revistas entre o final do século XIX e o início do XX. O fanzine se tornou um meio extremamente popular de produzir e fazer circular quadrinhos independentes e de autores novos.





Fanzines se tornaram uma forma prática e barata de autores de histórias em quadrinhos sem editora – isto é, independentes – colocarem seu trabalho para circular. As imagens mostram alguns exemplos de zines feitos por autores de HQ.

IMAGENS: REPRODUÇÃO

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

Fanzine no Brasil

No Brasil, o primeiro periódico considerado formalmente um fanzine surgiu em 1965. Nesse ano, foi mimeografado o fanzine produzido pelo desenhista, ilustrador e cartunista Edson Rontani, na cidade de Piracicaba (SP). O fanzine se chamava *Ficção: Boletim do Intercâmbio Ciência-Ficção "Alex Raymond"* e tinha como tema as histórias em quadrinhos.

Na década de 1980, com a expansão e popularização das copiadoras automáticas, houve uma rápida disseminação de fanzines no Brasil. Tornou-se muito comum as pessoas publicarem fanzines dos mais variados tipos e sobre diversos temas. Esse tipo de mídia contribuiu com a divulgação de criações artísticas da cena independente, como bandas de música, textos literários, histórias em quadrinhos, ilustrações, e estimulou também o desenvolvimento do *design* gráfico.

As publicações mimeografadas eram feitas em máquinas conhecidas como mimeógrafos, que permitiam fazer cópias em papel utilizando na reprodução um tipo de papel chamado estêncil. Antes da invenção das impressoras e da popularização da copiadora automática, o mimeógrafo teve grande importância, possibilitando a produção de cópias em larga escala. A máquina foi bastante utilizada na confecção e reprodução de publicações alternativas e independentes.

Como os fanzines têm uma produção muito barata, geralmente são distribuídos gratuitamente ou vendidos a preços baixos, o que favorece a produção cultural fora da lógica de mercado. No Brasil e em diversos países, a produção de fanzines fez muito sucesso como uma das expressões do princípio "faça você mesmo", prática que estimula a resolução de problemas e aplicação de habilidades na vida cotidiana, muito forte no movimento anarquista e entre a cultura *punk*. Atualmente, as publicações de fanzines também utilizam o formato digital, o que barateou ainda mais o custo de sua produção e circulação, já que não precisam ser impressos e podem ser consultados via internet.

FERNANDO FAVORETTO/CRIAR IMAGEM

Os mimeógrafos são máquinas mecânicas manuais que produzem cópias a partir de uma matriz (estêncil), com tinta litográfica e álcool. Esse processo manual ainda é utilizado em algumas regiões do Brasil.

FICÇÃO

Boletim do INTERCÂMBIO CIÊNCIA — FICÇÃO "ALEX RAYMOND"

Ano I - Piracicaba (S.P.), Outubro 1965 - Nº1

NOSSA PALAVRA

Muito se pensou e falou na fundação de uma entidade em que se conseguisse reunir, por meio de correspondência, um grande número de aficcionados da história em quadrinhos.

Nosso maior intuito é facilitar a venda e trocas de revistas de historietas entre colecionadores e tecer comentários sôbre tudo o que se relacione com esta arte de nosso século.

Aqui estaremos de braços abertos esperando a sua adesão e colaboração, contando também com seus artigos, comentários, opiniões, etc.

Guarde o nosso endereço INTERCÂMBIO CIÊNCIA-FICÇÃO "ALEX RAYMOND" - Rua Alfe - res José Caetano, 1980 - PI RACICABA - Est. de S.Paulo

No próximo número: "O TICO TICO", meio século de alegria"

ALEX RAYMOND

A escôlha para patrôno de nosso INTERCÂMBIO não podia ser melhor do que o nome de ALEX RAYMOND, um dos ases da história em quadrinhos internacional, criador de heróis que conquistaram o mundo. São êles: Flash Gordon Jim das Selvas, X-9 e Rip Kirb.

REPRODUÇÃO

Considerado o primeiro fanzine brasileiro, a publicação criada por Edson Rontani em 1965 traz na capa alguns elementos que se tornaram típicos dos fanzines. Você consegue identificá-los?

ANGELO DAVANÇO

No Brasil, hoje, os fanzines ganham cada vez mais espaço. Seja em sua forma mais tradicional ou em formatos mais elaborados, a variedade é grande. A imagem mostra um pouco da diversidade dessa produção.

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

MODERNA

ATIVIDADE CONHECENDO FANZINES

Não escreva no livro.

Pesquise fanzines impressos ou digitais que sejam de seu interesse na internet. Procure ao menos dois com temáticas diferentes para ler e conhecer sua estrutura e os recursos utilizados. Depois de selecioná-los procure observar as características de cada um deles e responda às questões a seguir:

a) Qual o título?
b) Quantas páginas tem a publicação?
c) Quais são as temáticas trabalhadas nos textos apresentados?
d) Que recursos gráficos são utilizados? Ele possui ilustrações, fotos ou colagens?
e) O que mais chama sua atenção no fanzine escolhido?
f) Observe algumas técnicas utilizadas que podem ser apropriadas por você na confecção do seu fanzine. Troque informações com seus colegas sobre as técnicas que consideram mais viáveis e interessantes para serem usadas na produção de vocês.

Criatividade e planejamento

Nada mais interessante para refletir sobre a mídia do que produzir mídia! O fanzine é um formato bastante popular de mídia independente. De produção barata e relativamente simples, o fanzine promove a circulação de ideias sem depender do crivo, do investimento e dos limites dos meios de comunicação de massa.

Você deve escolher o tipo e o tamanho do papel que irá usar para confeccionar seu fanzine. Se preferir também pode optar por um papel colorido, embora isso dificulte o uso de fotocopiadoras. Lembre-se de que o tamanho do seu fanzine é muito importante, pois essa característica definirá a quantidade de texto e imagens que caberão em suas páginas, assim como suas dimensões. Você já deve ter os textos e imagens prontos a partir das atividades das etapas anteriores.

Outro aspecto que precisa ser destacado é a definição do título do fanzine. O fanzine deve ter um título criativo e que atraia o interesse do seu público leitor. Dependendo do conteúdo, você pode utilizar o título do texto de opinião como título do fanzine.

ANGELO DAVANÇO

Um fanzine é uma composição: é preciso planejar e organizar os elementos previamente criados e disponíveis, escolhendo a maneira como serão apresentados ao público. A sua criatividade é essencial no processo. Vamos lá?

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

A capa do fanzine também é fundamental, pois é ela que apresenta o produto ao seu público. Uma sugestão interessante é utilizar a colagem que você fez no início do projeto como capa.

Os textos do miolo também devem ganhar destaque com títulos marcantes, diferentes fontes e recursos visuais para deixar o projeto gráfico do seu fanzine interessante. Eles devem ser dispostos de maneira visualmente agradável e que seja de fácil leitura e, caso deseje, com imagens que ajudem a reforçar as ideias que você pretende transmitir. Um recurso interessante é variar as fontes ou criar artesanalmente fontes para o fanzine. Veja na imagem a seguir alguns exemplos de fontes.

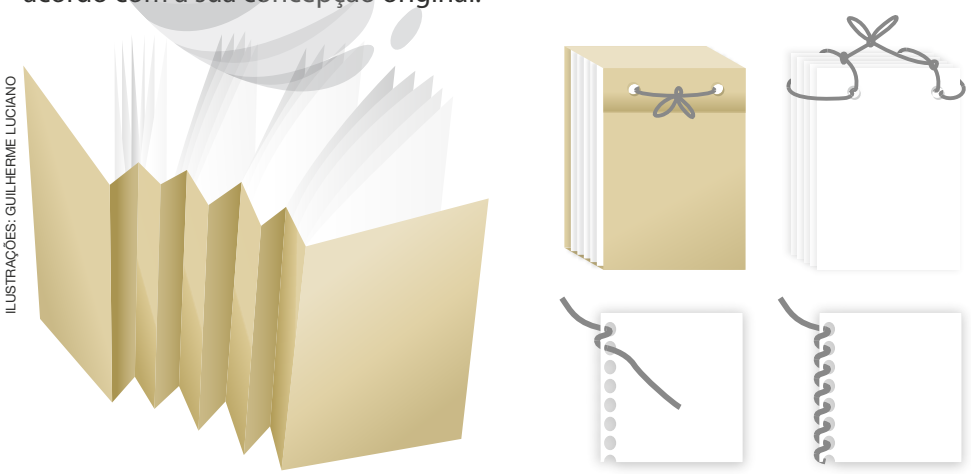
Existem várias técnicas de montagem e diagramação dos fanzines. Você pode optar por fazer tudo no computador, à mão diretamente no papel ou mesclando as técnicas. Contudo, serão necessários planejamento e alguns cuidados no processo de diagramação.

COSMAA/SHUTTERSTOCK

A escolha das fontes, como toda escolha estética, também é parte da mensagem comunicada. Você pode escolher uma variedade de fontes para seu fanzine ou, se preferir, trabalhar com uma fonte única.

A escolha do tamanho do papel está relacionada à dimensão que o fanzine terá. O tipo de montagem e fixação das páginas, como por meio de dobradura ou furos perpassados por linhas, são opções que também precisam ser decididas previamente para que a diagramação e os materiais necessários fiquem de acordo com a sua concepção original.

ILUSTRAÇÕES: GUILHERME LUCIANO

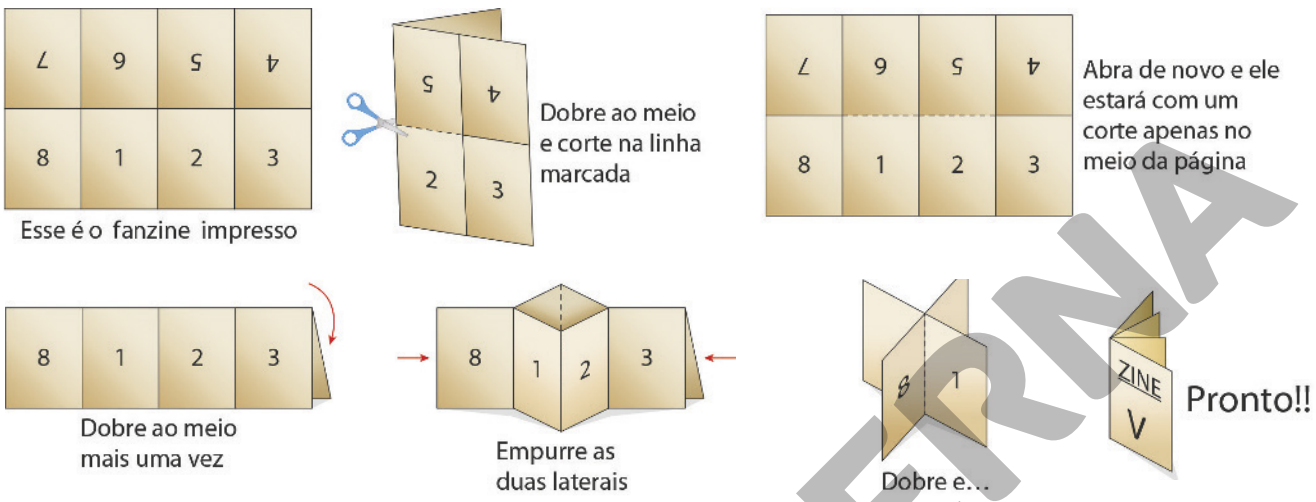


Alguns tipos de montagem possíveis do fanzine, como em dobradura e com amarração lateral e superior.

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

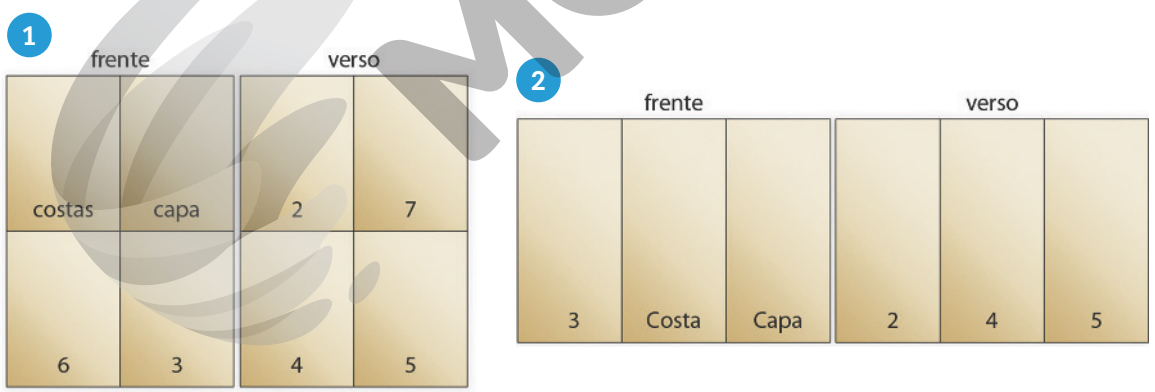
MODERNA

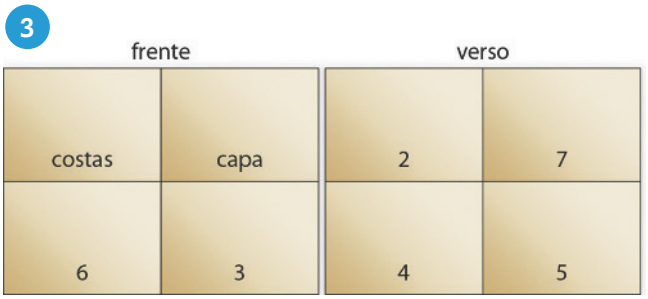
Caso você use papel A4, uma opção é planejar a diagramação de duas páginas em cada folha de papel dobrada ao meio. Você também pode dispor mais páginas menores em uma mesma folha. É necessário ficar atento para a disposição das páginas na montagem. Na ilustração a seguir você pode observar detalhes da técnica de dobradura de fanzines. Se desejar, você pode utilizar um papel um pouco maior que o usual para que as páginas fiquem um pouco mais amplas. Observe que, dependendo do tamanho da folha que você utilizar, o tamanho final do fanzine será diferente, obtendo variados efeitos.



Neste exemplo, em cada folha de papel são organizados oito quadros contendo cada um deles uma das páginas do fanzine. Este modelo serve especificamente para fanzines de oito páginas, contando a capa e contracapa.

É possível ainda organizar a divisão das páginas de outras maneiras com a técnica de dobradura, como usando quatro quadros ou três quadros por folha. Nesse caso, é possível produzir um número ilimitado de páginas, terminando, porém, em página ímpar. Observe os três modelos a seguir.





Nestes modelos você pode escolher entre um formato horizontal ou vertical de diferentes dimensões.

MODERNA

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

ILUSTRAÇÕES: GUILHERME LUCIANO

Quando fizer o seu fanzine, deixe um *e-mail* para contato e peça retorno de seu público leitor! Dessa maneira, você poderá estabelecer um diálogo com base na temática escolhida.

ATIVIDADES **MONTANDO SEU FANZINE** Não escreva no livro.

Agora você deve realizar a montagem de seu fanzine.

1. Escolha um dos modelos de montagem de fanzine apresentados anteriormente para servir de base. Planeje cada página na folha conforme o modelo escolhido.
2. Faça uma primeira diagramação sem colar definitivamente as partes (caso use a técnica clássica de impressão/cópia/colagem) e realize um teste de montagem, anotando a lápis quais partes devem ir em cada lugar. Faça ajustes se necessário.
3. Com a diagramação resolvida, imprima seu fanzine ou cole as partes impressas e complemente com os desenhos e outros ajustes.
4. Faça quantas cópias desejar e monte seguindo as instruções apresentadas.

Distribuindo o fanzine

Com o fanzine pronto, é hora de pensar em como fazê-lo circular entre o público leitor que você definiu ao longo do processo de produção, nas etapas anteriores do projeto. Como inspiração, leia o texto (nesta e na página a seguir) para conhecer mais sobre a produção e distribuição de fanzines nas décadas de 1980 e 1990, quando esse tipo de publicação fez muito sucesso entre artistas independentes e o público que buscava veículos alternativos aos meios de comunicação de massa.

Passaram-se 40 anos desde que a primeira edição de *Sniffin Glue* foi lançada por Mark Perry na Inglaterra. Completamente artesanal feita de fotocópias e grampeada manualmente a publicação buscava fazer uma cobertura do que acontecia na cena *punk* inglesa sem o distanciamento característico dos meios de comunicação tradicionais. Era o início da cultura fanzine.

Nos anos 1980 e 1990, os zines se espalharam pelo mundo e passaram a ser utilizados na divulgação da produção artística de subculturas urbanas diversas. No Brasil, os zines serviram para que toda uma geração entrasse em contato com bandas independentes durante a década de 90. "Zineiro" veterano, o paulistano Márcio Sno registrou a história do zine no Brasil com o documentário *Fanzineiros do Século Passado* (2011) e com o livro *O Universo Paralelo dos Zines* (2015).

– Os zines divulgavam bandas, literatura, poesia, histórias em quadrinhos, ilustrações e demais artes que não tinham acesso aos veículos de comunicação em massa, pois não tinham como objetivo principal a indústria cultural – lembra Sno.

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

MODERNA

No início dos anos 2000, porém, a internet passou a popularizar-se no Brasil. A facilidade da divulgação *on-line* eliminou o envio de material impresso, e os fanzines passaram por um período de baixa circulação.

Foi só na segunda década do novo século que os zines reencontram-se com o público, passando a ser menos informativos e firmando-se como uma plataforma ideal para a exploração artística.

– Os zines tiveram que se adaptar. Os editores optaram por formatos diferentes, buscando texturas e impressões diferenciadas. Todos esses recursos que fazem mais sentido você manusear do que apenas ver uma publicação em PDF no computador – explica Sno.

Hoje, eventos relacionados a zines e à produção gráfica ocorrem em todo o país [...].

Apesar de saber que alguns zineiros mais antigos "torcem o nariz" para os zines contemporâneos mais bem acabados e menos informativos, Anelise julga que a convivência entre gerações é possível:

– É muito legal participar das feiras porque, no final, trocamos os zines que sobraram entre os expositores. Zineiros mais jovens acabam aprendendo com os mais antigos como tudo começou. Já os mais velhos vão entendendo qual será o futuro da publicação.

[...]

– Eles estão mais limpos que zines das décadas de 1980 e 1990, mas o espírito é o mesmo. É um formato que nos dá mais liberdade para pensar projeto gráfico e pautas diferentes – avalia a editora Maria Luisa Puig Belan.

O pesquisador Jamer Melo, que fez seu mestrado em Educação na UFRGS sobre fanzines, acredita que este é um momento em que o formato está ultrapassando barreiras. Além de informativo, está sendo explorado em suas possibilidades estéticas.

A VOLTA dos fanzines. *GZH*, 11 mar. 2016. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2016/03/a-volta-dos-fanzines-4994639.html>. Acesso em: 4 dez. 2019.

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

ATIVIDADES DISTRIBUIÇÃO: FEIRA DE FANZINES

Não escreva no livro.

Para além da circulação direta entre seu público leitor, é possível organizar com seus colegas e professores uma feira de fanzines aberta à comunidade escolar e também ao público externo à escola definido por vocês. Essa é uma oportunidade de conhecer novas soluções gráficas/técnicas para fanzines, observando como seus colegas produziram os fanzines deles e também de trocar exemplares entre vocês.

1. Combinem com os professores e a administração da escola o dia, horário e local da feira.
2. Elaborem um cartaz com a estética zineira, divulgando o evento para a comunidade escolar.
3. Calcule quantas cópias de seu fanzine serão distribuídas e trocadas. Faça o número apropriado de cópias e monte-as antes do evento.
4. No dia, antes do horário de abertura ao público, organizem carteiras e/ou mesas onde os fanzines ficarão expostos.
5. Exponha seu fanzine no local combinado.
6. Além de ficar ao lado de seu fanzine, reserve um tempo para circular carregando cópias dele para trocar com seus colegas.
7. Como atividade extra, vocês podem oferecer à comunidade escolar uma oficina de fanzines, ou realizar um debate sobre a temática dos fanzines – mídia e Estado –, em que as principais ideias dos textos são discutidas presencialmente. Caso optem por incluir essas atividades no evento, isso deverá ser informado no cartaz de divulgação.

ETAPA 5

Autoavaliação

Não escreva no livro.

A produção do fanzine, um tipo de mídia independente, propiciou o contato com diferentes tipos de linguagem (imagética, textual, jornalística, gráfica, midiática etc.), o desenvolvimento da criatividade e a reflexão sobre a democratização do acesso aos meios de comunicação. Durante o projeto você refletiu sobre as questões desafiadoras e construiu algumas respostas para elas. Depois de percorrer todas as etapas do projeto e concluir a produção e distribuição do seu fanzine, chegou o momento de fazer uma autoavaliação. Esse momento pode ajudar você a repensar suas próprias práticas e elaborar críticas construtivas, que também poderão auxiliar na vida fora da escola.

Com base em suas reflexões pessoais responda:

1. Como foi a experiência de fazer um fanzine?
2. Que dificuldades encontrei ao longo do trabalho neste projeto e que ferramentas permitiram superá-las?
3. Que relações foi possível estabelecer entre o debate do conteúdo do fanzine e o fanzine enquanto mídia?
4. Quais foram as impressões do público leitor sobre meu fanzine?
5. Que novas possibilidades esse projeto abriu para mim? Há algo que experimentei pela primeira vez? O quê? Por que foi importante?

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

MODERNA

PARA CONSULTAR

Sites

- CAPITOLINA. Disponível em: <http://www.revistacapitolina.com.br/por-que-zine-e-tao-daora/>. Acesso em: 13 dez. 2019.

  Na revista *Capitolina* é possível encontrar diversos artigos, inclusive um manual de como criar fanzines. De forma bastante didática, as reportagens explicam tanto a parte técnica quanto a parte conceitual dos fanzines.

- INTERVOZES: coletivo Brasil de comunicação social. Disponível em: <https://intervozes.org.br/tipo-de-publicacao/livros/>. Acesso em: 13 dez 2019.
  A ONG Intervozes luta pelo direito à comunicação e publica em formato digital diversos livros com mais informações e dados sobre esse debate no Brasil.

Vídeo

- O MERCADO de notícias. Direção: Jorge Furtado. Brasil, 2014. 94 min.

  Com uma abordagem sobre os interesses que permeiam a mídia e a circulação de notícias, este documentário mescla depoimentos e trechos de uma encenação do espetáculo teatral homônimo do século XVII, escrito pelo dramaturgo inglês Ben Jonson (1572-1637).

PROJETO 6

Professor: Todas as orientações e respostas das atividades propostas neste Projeto estão no **Manual do Professor – Orientações específicas**.

Videotutorial
- Assista ao videotutorial com orientações sobre este projeto.

Intervenção e impacto social

Tempo estimado para a realização deste Projeto: 12 semanas.

IMAGENS: ANTONELLO VENERI

Como você, os jovens presentes nas fotografias destas páginas participam de uma ou mais comunidades. Eles foram responsáveis por protagonizar algumas ações nelas. Nesta página, jovens de Salvador (BA) participam de intervenções artísticas, em 2019.

Tema integrador: Protagonismo juvenil

Objetivo: Desenvolver um projeto de intervenção e impacto social em uma comunidade.

Justificativa: Estreitar laços com a comunidade e com outros jovens; refletir sobre as condições de vida, as necessidades e os sonhos dos membros da comunidade a ser escolhida e pesquisada neste trabalho; experimentar a posição de liderança e planejar ações sociais concretas.

Questões desafiadoras: Quais são as necessidades de sua comunidade (ou da comunidade escolhida e pesquisada neste projeto)? Como você pode, junto com outros jovens, contribuir com a transformação social?

Professor-líder sugerido: Geografia

Temas contemporâneos transversais: Cidadania e Civismo; Multiculturalismo

MODELO

A juventude é reconhecida hoje como um potente agente de intervenção e transformação social e historicamente desempenha um papel central em processos de grande impacto na sociedade. Neste projeto, você vai desenvolver junto com seus colegas um projeto de intervenção e impacto social liderado por jovens, em uma área de atuação específica. Vamos lá?

IMAGENS: LUCAS DUARTE DE SOUZA

Nestas fotografias, jovens de São Bernardo do Campo (SP) participam de diferentes ações: ao lado, pinturas nas casas da comunidade Favela da Biquinha, em 2011; acima, oficina de estêncil promovida pela prefeitura local, em 2015.

O que este projeto mobiliza?

Competências Gerais da Educação Básica

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.

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

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.

MODELO

CONHECENDO O PROJETO

Neste projeto você vai aprender a identificar necessidades e sonhos de uma comunidade e colocar a criatividade a serviço deles! O objetivo é que, engajando-se com seus colegas na comunidade em questão, vocês elaborem um projeto de intervenção e impacto social que possa ser executado. Para isso, você vai mobilizar conhecimentos e técnicas das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas como um todo.

CONHECENDO O PRODUTO FINAL

O produto final deste projeto é... um projeto! Isso significa que você e seus colegas vão organizar, de forma impressa ou digital, um projeto de intervenção e impacto social em uma comunidade (a ser escolhida na Etapa 1). O projeto deve conter o resultado das atividades propostas em cada etapa do trabalho a ser realizado. Ele deve ser possível de ser executado – e vocês podem, após a conclusão, executá-lo de fato na comunidade, com o apoio dela.

MATERIAL

- Cadernos, folhas de papel ou blocos de anotações;
- cartolina grande, folha sulfite A1 ou papel *kraft* (pardo) em tamanho gigante;
- canetas (esferográficas, hidrocor etc.);
- computador com acesso à internet;
- impressora (nesse caso, recomendamos imprimir o projeto final, para que todos os membros do grupo tenham o texto em mãos; caso não seja possível usar impressora, vocês podem escrever o projeto à mão e fazer cópias);
- bloco de notas adesivas coloridas.

Professor: As Competências Específicas da área de Linguagens e suas Tecnologias trabalhadas neste Projeto estão relacionadas no **Manual do Professor – Orientações específicas**.

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas: Competências Específicas e Habilidades trabalhadas neste projeto

Competências	Habilidades
1. Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica.	(EM13CHS103) Elaborar hipóteses, selecionar evidências e compor argumentos relativos a processos políticos, econômicos, sociais, ambientais, culturais e epistemológicos, com base na sistematização de dados e informações de diversas naturezas (expressões artísticas, textos filosóficos e sociológicos, documentos históricos e geográficos, gráficos, mapas, tabelas, tradições orais, entre outros).
	(EM13CHS104) Analisar objetos e vestígios da cultura material e imaterial de modo a identificar conhecimentos, valores, crenças e práticas que caracterizam a identidade e a diversidade cultural de diferentes sociedades inseridas no tempo e no espaço.
2. Analisar a formação de territórios e fronteiras em diferentes tempos e espaços, mediante a compreensão das relações de poder que determinam as territorialidades e o papel geopolítico dos Estados-nações.	(EM13CHS205) Analisar a produção de diferentes territorialidades em suas dimensões culturais, econômicas, ambientais, políticas e sociais, no Brasil e no mundo contemporâneo, com destaque para as culturas juvenis.

MODERNA

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

Competências	Habilidades
5. Identificar e combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos.	(EM13CHS503) Identificar diversas formas de violência (física, simbólica, psicológica etc.), suas principais vítimas, suas causas sociais, psicológicas e afetivas, seus significados e usos políticos, sociais e culturais, discutindo e avaliando mecanismos para combatê-las, com base em argumentos éticos.
	(EM13CHS504) Analisar e avaliar os impasses ético-políticos decorrentes das transformações culturais, sociais, históricas, científicas e tecnológicas no mundo contemporâneo e seus desdobramentos nas atitudes e nos valores de indivíduos, grupos sociais, sociedades e culturas.
6. Participar do debate público de forma crítica, respeitando diferentes posições e fazendo escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.	(EM13CHS606) Analisar as características socioeconômicas da sociedade brasileira – com base na análise de documentos (dados, tabelas, mapas etc.) de diferentes fontes – e propor medidas para enfrentar os problemas identificados e construir uma sociedade mais próspera, justa e inclusiva, que valorize o protagonismo de seus cidadãos e promova o autoconhecimento, a autoestima, a autoconfiança e a empatia.

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

ETAPAS

ETAPA 1 – Comunidade: sentidos e significados

Nesta etapa inicial, você vai fazer atividades de sensibilização para refletir sobre o sentido de comunidade e sobre o seu lugar em diferentes comunidades.

ETAPA 2 – Observando a comunidade, mapeando sonhos e necessidades

Nesta etapa, novas atividades vão guiar a observação atenta das comunidades de que você faz parte ou que estão presentes em sua vida de algum modo. Essa observação deve servir para que você e seus colegas sejam capazes de mapear os sonhos e as necessidades da comunidade com a qual vocês vão trabalhar neste projeto, assim como conhecer seus próprios sonhos e necessidades. Esse é o primeiro passo para pensar criativamente soluções, intervenções e ações de impacto nesse território.

ETAPA 3 – Criando conexões, construindo redes, identificando recursos

Após criar o mapa de sonhos da comunidade, você deve se atentar para as conexões, redes e recursos disponíveis e ausentes para que esses sonhos possam ser realizados. Essa dimensão da comunidade completa a sua sensibilização sobre ela, necessária para que sua criatividade opere em favor do coletivo.

ETAPA 4 – Elaborando ações

Com uma boa dimensão do potencial da comunidade e das dificuldades possíveis, você deve se unir a seus colegas para elaborar as ações centrais do projeto.

ETAPA 5 – Planejamento

Com base nos resultados das etapas anteriores, você e seus colegas vão estruturar um planejamento das ações, seguindo os moldes propostos nesta etapa. Esse planejamento é uma primeira versão, ainda incompleta, do produto final.

ETAPA 6 – Escrevendo o projeto de intervenção e impacto social

Por fim, unindo uma pesquisa ao resultado das observações empíricas (Etapas 2 e 3), de sua criatividade (Etapa 4) e organização (Etapa 5), você e seus colegas de grupo vão escrever o projeto.

ETAPA 7 – Autoavaliação

Ao realizar uma atividade de autoavaliação, você poderá observar e refletir sobre seu processo de aprendizado ao longo deste projeto.

MODERNA

ETAPA 1

Comunidade: sentidos e significados

Comunidade, comunidades

Como todo ser humano, você faz parte de uma ou de muitas comunidades. Nesta primeira etapa de trabalho, vamos refletir sobre o sentido de comunidade.

Em seguida, você vai identificar a qual(is) comunidade(s) pertence e como é o seu engajamento nela(s). Você deverá formar um grupo com outros colegas que façam parte da mesma comunidade, seja ela a própria comunidade escolar, ou não. Depois, vocês vão escolher uma dessas comunidades como foco para seu trabalho e do grupo. Vamos lá?

CASSANDRA CURY/PULSAR IMAGENS

RICARDO AZOURY/PULSAR IMAGENS

As comunidades podem ser responsáveis por projetos que atendam a necessidades comuns de seus membros. O diálogo é uma das ferramentas-chave, como na reunião da etnia Guató (acima), em Corumbá (MS), em 2017. Além disso, o compartilhamento de recursos, resultado do diálogo e também da cooperação comunitária, beneficia a todos; é o caso da APCI – Associação de Produção Cerâmica de Itamatatiua (ao lado), em Alcântara (MA), composta de artesãs de origem quilombola, em 2019.

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

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

ROMULO FIALDINI/TEMPO COMPOSTO. TARSILA DO AMARAL EMPREENDIMENTOS - ACERVO ARTÍSTICO-CULTURAL DOS PALÁCIOS DO GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO, SÃO PAULO, SP

Comunidades não são formadas apenas pelo local de moradia. Outros espaços de convivência e elos sociais podem alinhavar as relações que configuram uma comunidade, como o local de trabalho. O quadro *Operários*, de Tarsila do Amaral, por exemplo, remete às vilas operárias e relações que ultrapassam a atuação laboral nas fábricas. *Operários*, 1933. Óleo sobre tela, 150 cm × 205 cm.

ATIVIDADES O QUE É "COMUNIDADE"?

Não escreva no livro.

Leia a seguir algumas definições da palavra "comunidade":

1. Qualidade ou estado daquilo que é comum a diversos indivíduos.

2. Grupo de pessoas que vivem em comum e cujos recursos materiais pertencem a todos.

3. Conjunto de pessoas que vivem numa mesma região, com o mesmo governo, e que partilham as mesmas tradições históricas e/ou culturais.

4. A sociedade como um todo.

5. [Sociologia] População que vive em determinado local ou região, ligada por interesses comuns.

6. [Por extensão] Esse local ou essa região.

7. Qualquer conjunto de indivíduos ligados por interesses comuns (culturais, econômicos, políticos, religiosos etc.) que se associam com frequência ou vivem em conjunto.

8. Grupo de pessoas com características comuns, inseridas numa sociedade maior que não compartilha de suas características básicas; sociedade.

9. Grupo de pessoas ligadas pela mesma profissão ou atividade.

10. Conjunto de indivíduos (animais ou vegetais) que vivem juntos na mesma área e que, em geral, interagem ou dependem uns dos outros para existir; biocenose.

COMUNIDADE. *In*: DICIONÁRIO Brasileiro da Língua Portuguesa Michaelis. São Paulo: Melhoramentos, 2015. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/comunidade/>. Acesso em: 4 dez. 2019.

1. Com o auxílio de seus professores de Geografia, Sociologia, Filosofia, História e de outros componentes curriculares (como Biologia e Língua Portuguesa), compare os múltiplos sentidos da palavra "comunidade", com base no texto.

2. O que todos esses diferentes sentidos da palavra "comunidade" têm em comum?

MODERNA

A ideia de comunidade e seus sentidos

Socialmente, podemos dizer, de modo geral, que comunidade é um grupo de pessoas que compartilha laços sociais e recursos, tendo uma identidade comum. As comunidades se conectam em espaços e territórios próprios.

Desse modo, a comunidade é um grupo ao qual você pertence, que se identifica como tal, que compartilha um espaço ou território (mesmo quando não necessariamente o espaço físico cotidiano), assim como laços sociais e recursos (simbólicos, culturais, políticos, materiais etc.).

ROBERTO NASCIMENTO

O debate em torno do conceito de território suscitou diversas compreensões sobre as relações entre os grupos sociais e os espaços físicos ou virtuais. Assim, a ideia de comunidade é mais ampla do que os espaços físicos fixos, limitados. Na fotografia, a feira PerifaCon, em São Paulo (SP), em 2019, voltada para a comunidade *geek*.

Território

Na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, há muitos estudos sobre os locais de vivência, convivência e encontros das pessoas, os sentidos que elas dão a esses locais, as relações sociais que lá ocorrem e a história que faz parte de todo esse contexto. Chamamos de território a relação entre espaço e relações sociais que delineiam todo o contexto social do espaço. O texto a seguir explica de maneira sucinta essa compreensão:

> Um território é produzido, ao mesmo tempo, por relações políticas, culturais e econômicas, nas quais as relações de poder inerentes às relações sociais estão presentes num jogo contínuo de dominação e submissão, de controle do espaço geográfico. O território é apropriado e construído socialmente, fruto do processo de territorialização, do enraizamento; é resultado do processo de apropriação e domínio de um espaço, cotidianamente, inscrevendo-se num campo de poder, de relações socioespaciais.
>
> SAQUET, Marcos Aurélio. O território: diferentes interpretações na literatura italiana. *In*: RIBAS, Alexandre Domingues *et al*. *Território e desenvolvimento*: diferentes abordagens. Francisco Beltrão: Unioeste, 2004. p. 128-129.

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

ATIVIDADES TERRITORIALIDADES MÓVEIS

Não escreva no livro.

O trecho a seguir foi escrito por uma geógrafa. Ele apresenta uma noção bastante interessante sobre o sentido de comunidade e o território que ela pode ocupar.

> Há também lugares delimitados onde as ações não se fixam de forma contínua pois o uso é esporádico, o que marca o que poderíamos chamar de uma "territorialidade móvel". Isto é, como a forma do espaço é também aquela do encontro-reencontro e contempla a simultaneidade, pode-se falar em formas de apropriação de "uso temporário" e irregular no tempo, mas que guarda uma territorialidade marcante no plano simbólico dos habitantes da metrópole, como é o caso da Avenida Paulista, em São Paulo, que acabou ganhando significado do encontro, da comemoração, da reivindicação, da festa, e que para o cidadão da metrópole dá a sensação de pertencer ao lugar e a uma comunidade.
>
> CARLOS, Ana Fani Alessandri. *O lugar no/do mundo*. São Paulo: FFLCH, 2007. p. 48. Disponível em: <http://gesp.fflch.usp.br/sites/gesp.fflch.usp.br/files/O_lugar_no_do_mundo.pdf>. Acesso em: 5 dez. 2019.

Todos os domingos, na Avenida Paulista, na cidade de São Paulo (SP), o trânsito fica fechado para os automóveis. As pessoas podem circular livremente pela avenida em toda sua extensão e diversas atividades ocupam as ruas: bandas de música, grupos de dança, feirinhas etc. Como em toda relação territorial, nas ruas também se expressam disputas e relações de poder que caracterizam os grupos presentes e a sociedade brasileira como um todo. O caso da chamada "Paulista aberta" é interessante, pois a legislação que determina o fechamento semanal para os carros foi uma conquista justamente de uma comunidade de cidadãos articulados em prol de mais espaços compartilhados, públicos e gratuitos de lazer. Seu projeto poderá, caso deseje, focar em ações desse tipo.

1. Reunidos em duplas, retomem o trecho acima. O que vocês entendem por "territorialidade móvel"? Expliquem.
2. A imagem ao lado remete a um exemplo de territorialidade móvel. Por quê?
3. Faça uma pequena lista com duas colunas. Na primeira, anote exemplos de comunidades presentes em seu cotidiano, quer você pertença a elas, quer não. Discuta com sua dupla se elas participam de momentos e contextos de territorialidades móveis de alguma forma, ou não, e anote as conclusões na segunda coluna. Utilizem essa lista como base para as reflexões das atividades seguintes.

REPRODUÇÃO/PAULISTA ABERTA/MINHA SAMPA

O Programa Ruas Abertas, promulgado em 2016, em São Paulo (SP), garante que algumas ruas sejam abertas para circulação apenas de pedestres, em dias específicos. Na imagem, campanha "Paulista aberta, por uma São Paulo mais humana", da organização Minha Sampa.

Narradores de Javé

Na ficção, muitos filmes trabalham de modo bastante criativo com a ideia de comunidade, considerando os sonhos, as necessidades e as ações das pessoas. O filme *Narradores de Javé* (dirigido por Eliane Caffé, de 2004), por exemplo, conta a história de uma pequena comunidade chamada Javé, ameaçada pela construção de uma usina hidrelétrica. Essa enorme obra pode fazer com que Javé seja tomada pelas águas. Seus moradores, então, decidem se organizar e preparar um documento para ser apresentado às autoridades, listando e explicando todos os "grandes" acontecimentos históricos de Javé. Com esse documento, os moradores esperam provar às autoridades que Javé é uma comunidade historicamente importante e, assim, fazer com que a comunidade não seja destruída pela usina hidrelétrica.

DIREÇÃO: ELIANE CAFFÉ. PRODUÇÃO: BANANEIRA FILMES

No *filme Narradores de Javé*, 2004, de Eliane Caffé, a comunidade inicia uma mobilização para garantir a sobrevivência tanto da região quanto da própria comunidade.

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

MODERNA

Não escreva no livro.

ATIVIDADES COMUNIDADES A QUE PERTENÇO

Agora, você e seus colegas vão fazer uma atividade para refletir sobre as comunidades às quais pertencem e sobre o engajamento de vocês nelas.

1. Junte-se com seus colegas em grupos de no mínimo cinco e no máximo dez pessoas. Quanto mais amigos, mais próximos e melhor vocês se conhecerem, mais interessante será a atividade.

2. Escreva o nome de cada um de seus colegas, junto com o seu, em uma folha de papel, fazendo uma lista. Seus colegas devem fazer o mesmo.

   Ao lado de cada nome, vocês devem individualmente e em silêncio listar entre três e cinco comunidades ou grupos dos quais entendem que aquela pessoa faz parte (inclusive você mesmo). Veja o modelo a seguir.

Ana	Grupo de protetores de animais do bairro do Limão, fãs de *hip-hop*, escola, escoteiros.
Priscila	Grupo de dança de rua, amigos da escola de inglês, grupo na internet de amigos que gostam de livros de ficção científica, escola.
Cléber	Grupo de dança do Centro Cultural, escola, grupo de amigos que fazem objetos na oficina de *cultura maker*.
Douglas	Associação dos jovens do bairro, escola, grupo de jovens evangélicos, grupo de amigos que fazem *podcasts* juntos.
Eu	

3. Em uma folha sulfite, organize uma tabela conforme o modelo abaixo.

   Na parte superior, escreva:

   a) Grupos de que me sinto parte;

   b) Grupos de que não me sinto parte.

   Na parte lateral, à esquerda, escreva:

   c) Grupos dos quais os outros acham que faço parte;

   d) Grupos dos quais os outros acham que não faço parte.

	Grupos de que me sinto parte	Grupos de que não me sinto parte
Grupos dos quais os outros acham que faço parte		
Grupos dos quais os outros acham que não faço parte		

4. Com seus colegas, leiam as listas de identificação de grupos (elaboradas no item 2) de um colega por vez. Por exemplo: caso comecem com você, todos os seus colegas deverão ler os grupos listados sobre você, para somente depois passarem para o próximo.

MODERNA

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

5. Enquanto seus colegas dizem o nome dos grupos com os quais o identificaram, você deve compará-los com a sua própria lista e refletir sobre o quanto se sente parte dos grupos mencionados por eles, posicionando-os em sua folha sulfite (já com a tabela organizada no item 3):

   a) Quadrante I – Grupos de que me sinto parte e do qual os outros reconhecem que faço parte.

   b) Quadrante II – Grupos de que não me sinto parte, mas os outros reconhecem que faço parte.

   c) Quadrante III – Grupos de que me sinto parte, mas os outros não reconhecem que faço parte.

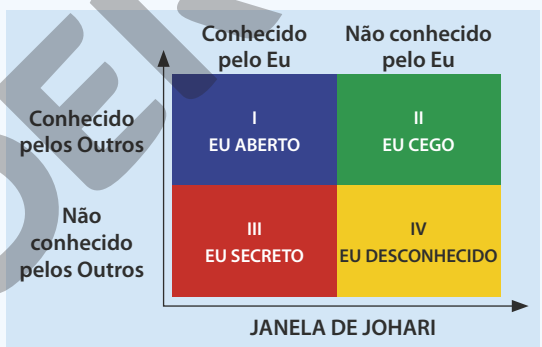
   d) O quadrante IV deverá ser preenchido por um ponto de interrogação, uma vez que diz respeito àquilo que nem você, nem seus colegas reconhecem que você faz parte.

	Grupos de que me sinto parte	Grupos de que não me sinto parte
Grupos dos quais os outros acham que faço parte	I	II
Grupos dos quais os outros acham que não faço parte	III	?

Esses são os quatro quadrantes que fazem parte da metologia da Janela de Johari, adaptada para as necessidades desta atividade.

Janela de Johari

A Janela de Johari é uma metodologia de autorreflexão que procura compreender as dinâmicas das relações entre os indivíduos em um grupo. Essa metodologia foi criada por Joseph Luft e Harrington Ingham em 1955 (o nome "Johari" é uma união de partes dos nomes de Joseph e Harrington). Ela tem como base o princípio de que toda interação social envolve elementos conhecidos e desconhecidos, tanto por nós mesmos como pelos outros. No modelo ao lado você pode visualizar os quadrantes da Janela de Johari em seu modelo clássico.



GUILHERME LUCIANO

6. Observe o resultado final de seu mapa de comunidades na Janela de Johari e reflita sobre as seguintes questões:

   a) As informações se concentram em algum dos quadrantes? Qual? Por que você acha que isso acontece?

   b) Com quais desses grupos você sente uma conexão mais forte? Isso se reflete na percepção dos outros sobre seu pertencimento a algumas comunidades?

Não escreva no livro.

ATIVIDADE ESCOLHENDO UMA COMUNIDADE DE TRABALHO

Procure, em sua sala, colegas que pertençam às mesmas comunidades que você, para formar um grupo. Procure privilegiar comunidades com as quais você sente que tem um laço mais forte, caso seja possível. Reunidos em grupo, definam, então, qual será a comunidade de trabalho de vocês ao longo de todo o processo deste projeto. Caso tenham dúvida sobre se algum dos grupos com os quais você se identifica seja de fato uma comunidade, conceitualmente falando, procurem orientação do professor.

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

MODERNA

ETAPA 2

Observando a comunidade, mapeando sonhos e necessidades

Primeiros contatos

Agora que vocês definiram a comunidade com a qual desejam trabalhar, é hora de tomar contato com essa comunidade para mapear seus sonhos e suas necessidades.

Caso a comunidade ocupe um território mais ou menos definido e/ou apresente algum tipo de organização interna, procurem agendar uma visita do grupo para um primeiro contato. Caso seja uma comunidade que se organiza virtualmente e se encontra esporadicamente, a leitura e observação de material produzido e de diálogos estabelecidos entre seus membros é valiosa para essa ambientação.

Três ferramentas podem ser preciosas nesse processo em que você e seus colegas vão tomar contato com a comunidade escolhida: a facilitação gráfica, a comunicação não violenta (CNV) e a metodologia World Café.

World Café: levantando sonhos e necessidades

Agora, você vai conhecer uma metodologia de conversa em grupo orientada chamada World Café. Ela serve para iniciar o diálogo de seu grupo com a comunidade escolhida para ser trabalhada neste projeto.

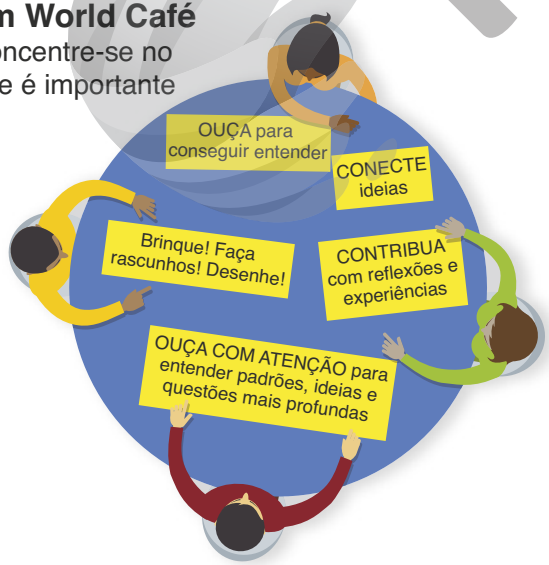
A metodologia World Café foi criada por Juanita Brown e David Isaacs em 1995, nos Estados Unidos. O termo "café" é usado justamente com o sentido de convidar e aproximar pessoas, fazendo com que elas se sintam confortáveis ao iniciar um diálogo, como se estivessem em uma mesa de um restaurante ou de um café.

O World Café pode ser aplicado em salas de aula, empresas, associações e outras instituições, nos momentos em que grupos de pessoas estiverem interessadas em dialogar, conversar e encaminhar determinado tema ou propósito.

Para conhecer mais detalhes sobre essa interessante metodologia, leia os boxes "Como facilitar um World Café?" e "Sugestões importantes", a seguir. Caso necessário, a metodologia pode ser adaptada. Em vez de mesas, cartolinas no chão podem funcionar bem, ou mesmo folhas de papel sulfite. O ponto central do World Café é a forma de promover diálogo em grupos menores rotativos dentro de um grupo maior de pessoas. Caso o grupo de pessoas seja pequeno e próximo, vocês podem substituir o uso dessa metodologia por uma conversa em que utilizam as mesmas perguntas como eixo, elaborando uma árvore de ideias e palavras coletivamente.

Na metodologia World Café, todos os integrantes devem participar com suas experiências e opiniões, trocando ideias com os demais sobre o tema em questão, sem desrespeitar o tempo e a fala de cada um. Elaborado com base em: THE WORLD Café. Disponível em: <http://www.theworldcafe.com/tools-store/hosting-tool-kit/image-bank/book-images/>. Acesso em: 3 jan. 2019.

Dinâmica de um World Café
Concentre-se no que é importante



ALEX ARGOZINO

MODERNA

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

ATIVIDADE DIALOGANDO COM A COMUNIDADE

Não escreva no livro.

Você e seu grupo vão procurar, agora, realizar um World Café com a comunidade escolhida, sob orientação e supervisão do professor. O tema do World Café deve ser o seguinte: "Nossos sonhos e necessidades".

Caso vocês não consigam, necessariamente, realizar um World Café (no formato proposto aqui), vocês têm a opção de realizar conversas com membros da comunidade, como sugerido na página anterior.

Como facilitar um World Café?

Por onde começar?

- Convide o grupo (média de 16 pessoas no mínimo) a se sentar em pequenos grupos de 4 pessoas por mesa. (Cada mesa já abastecida com *flip chart* ou cartolina grande, canetinhas e *post-its* à disposição). Explique que a dinâmica toda irá durar em torno de 1h30, com 3 rodadas de conversa e cada rodada será norteada por uma pergunta.
- Escolhe-se livremente um "anfitrião" para cada mesa, que permanecerá fixo na mesa enquanto os outros irão trocar livremente entre uma rodada e outra. Este anfitrião terá o papel de atualizar os novos convidados sobre os principais *insights* da rodada anterior, e para isso o *flip chart* preenchido com informações é essencial. Para isso, todas as pessoas (não só o anfitrião) são incentivadas a escrever, desenhar e rabiscar as ideias no *flip*/cartolina e *post-its* ao decorrer das conversas.
- A primeira pergunta é apresentada para todos [...] e o convite para conversar nos pequenos grupos é feito. A duração de cada rodada é de, em média, 20 a 30 minutos.
- Com o término da primeira rodada, o anfitrião permanece na mesa e os demais são convidados a mudar aleatoriamente de mesa.
- Ao chegar na segunda mesa, o anfitrião da nova mesa relata brevemente os principais assuntos tratados na rodada anterior [...].
- Após o relato, inicia-se a segunda rodada com uma nova pergunta.

[...]

- Com o término da segunda rodada, o mesmo processo acontece. O anfitrião permanece na mesa e os demais se misturam.
- Após o relato, a terceira rodada se inicia com uma nova pergunta.
- Ao final da terceira rodada, existe o momento de compartilhamento (chamado de colheita) em que com todos os participantes, geralmente dispostos num formato circular, relatam o que mais chamou atenção deles nas conversas das mesas.

COMO facilitar um World Café? *In*: KAILO. Disponível em: <http://kailo.com.br/como-facilitar-um-world-cafe/>. Acesso em: 6 dez. 2019.

Adapte os números para o coletivo ou comunidade com que você está trabalhando.

Sua primeira pergunta deve ser: quais são nossas necessidades como comunidade?

Quais são nossos sonhos como comunidade?

Quais obstáculos encontramos para suprir essas necessidades e construir esses sonhos?

Sugestões importantes

- Tenha consciência do propósito do seu World Café;
- crie um espaço receptivo e hospitaleiro;
- crie perguntas relevantes para os participantes;
- estimule as contribuições de todos;
- conecte perspectivas distintas;
- promova a escuta conjunta e compartilhe as descobertas.

KAILO. *Como facillitar um World Café?*. Disponível em: <http://kailo.com.br/como-facilitar-um-world-cafe/>. Acesso em: 6 dez. 2019.

Uma das técnicas mais interessantes para promover um tipo de escuta empática é a chamada comunicação não violenta (CNV). Leia mais detalhes na página seguinte e, se puder, incorpore essas técnicas em seu World Café ou no diálogo inicial com a comunidade.

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

MODERNA

Comunicação não violenta (CNV)

O texto e o esquema ilustrado a seguir apresentam um pouco dos princípios da comunicação não violenta (CNV), que você e seus colegas devem utilizar como guia tanto na interação interna do grupo de trabalho quanto na interação com a comunidade. Esses princípios devem ser aplicados durante todo o processo do World Café, bem como ao longo do projeto.

A CNV [comunicação não violenta] nos ajuda a reformular a maneira pela qual nos expressamos e ouvimos os outros. Nossas palavras, em vez de serem reações repetitivas e automáticas, tornam-se respostas conscientes, firmemente baseadas na consciência do que estamos percebendo, sentindo e desejando. Somos levados a nos expressar com honestidade e clareza, ao mesmo tempo que damos aos outros uma atenção respeitosa e empática. Em toda troca, acabamos escutando nossas necessidades mais profundas e as dos outros. A CNV nos ensina a observarmos cuidadosamente (e sermos capazes de identificar) os comportamentos e as condições que estão nos afetando. [...]

[...] Pela ênfase em escutar profundamente – a nós e aos outros –, a CNV promove o respeito, a atenção e a empatia e gera o mútuo desejo de nos entregarmos de coração.

[...]

Hoje, em todo o mundo, a CNV serve como recurso valioso para comunidades que enfrentam conflitos violentos ou graves tensões de natureza étnica, religiosa ou política. [Há um] avanço do treinamento em CNV e seu uso em mediações entre partes em conflito em Israel, no território da Autoridade Palestina, na Nigéria, em Ruanda, em Serra Leoa e em outros lugares [...].

ROSENBERG, Marshall B. *Comunicação não-violenta*: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais. São Paulo: Ágora, 2006.

ILUSTRAÇÕES: ALEX ARGOZINO

Elaborado com base em ROSENBERG, Marshall B. *Comunicação não-violenta*: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais. São Paulo: Ágora, 2006.

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

COPIA

Design de informações

Para registrar o processo de diálogo e construção coletiva da comunidade em relação a seus sonhos e necessidades, você e seu grupo devem estar atentos ao *design* de informações, potencializado pela comunicação não violenta. Vocês podem, no momento de colheita do World Café e/ou do diálogo inicial com a comunidade, utilizar a facilitação gráfica, uma das diversas formas de *design* de informações, para mediar o processo de conversa e decisão da comunidade.

O *design* de informações é estratégico nas discussões e no desenvolvimento de projetos comunitários, visando a mediação e a coletividade. Na imagem, um exemplo de *design* de informações que ilustra, justamente, características de uma facilitação gráfica.

Hoje, o *design* de informações é uma área cada vez mais relevante de trabalho e uma necessidade de diversas empresas e de gestores públicos. O mapa mental, por exemplo, é um tipo de ferramenta da área de *design* de informação, assim como os infográficos. Pensar o *design* de informações é uma questão de interesse público, ligada diretamente ao exercício da cidadania:

> [Um] exemplo, mais recente, da falta de funcionalidade da informação gerando consequências desastrosas (mundialmente desastrosas, neste caso). O jornal *Folha de São Paulo* de 13.11.2001 [...] cita notícia veiculada pelo *site* do diário norte-americano *New York Times* dizendo o seguinte:
>
> *O novo estudo [sobre as eleições de 2001 nos Estados Unidos, que deram vitória ao presidente republicano George Bush] deu respaldo estatístico às reclamações de muitos eleitores, sobretudo democratas de idade avançada, segundo os quais cédulas confusas os atrapalharam no momento da votação, fazendo com que votassem em mais de um candidato, segundo o jornal (NYT). Mais de 113 mil eleitores votaram em dois candidatos ou mais. Entre eles, 75 mil escolheram Gore (o candidato democrata derrotado) e algum outro candidato de menor expressão, enquanto apenas 29 mil votaram em Bush e em outro candidato menos expressivo. Esses votos não foram considerados no resultado final porque a intenção dos eleitores não estava clara, de acordo com o diário. A vitória de Bush na Flórida deu ao republicano os 25 votos do Estado no Colégio Eleitoral. Assim, Bush chegou a 271 votos no colégio, um a mais do que o mínimo necessário para vencer o pleito.*
>
> E se as cédulas não fossem "confusas"? E se tantos milhares eleitores não tivessem "se atrapalhado" com elas? (mesmo sendo idosos – e nesse ponto eu lembro que o que é ruim para idoso é ruim para todo o mundo). E se Bush não tivesse sido eleito, como seria o mundo hoje? [...]
>
> REDIG, Joaquim. Não há cidadania sem informação, nem informação sem design. *InfoDesign – Revista Brasileira de Design da Informação*, v.1, n. 1, p. 58-66, 2004. p. 61.

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

MODERNA

Pontos principais do *design* de informações

O autor do texto que você leu na página anterior resume alguns pontos principais do *design* de informações, que foram sistematizados e adaptados no esquema abaixo.

REGISTRO VISUAL POR MIRÁ DESIGN DE IDEIAS. FOTOGRAFIA DE KEINY ANDRADE

O avanço do *design* de informações exigiu a especialização de profissionais que atendessem a essa nova demanda do mercado. Na fotografia, uma *designer* em produção de uma facilitação gráfica, em Comandatuba (BA), em 2019.

PONTOS PRINCIPAIS DO *DESIGN* DE INFORMAÇÕES

DESTINATÁRIO DA MENSAGEM	FORMA DE TRANSMISSÃO	TEMPO PARA TRANSMISSÃO/ RECEPÇÃO DA MENSAGEM
▶ O foco deve ser no receptor da mensagem. As decisões de como transmitir a mensagem devem priorizar o receptor em relação ao transmissor.	▶ Analogia (a informação deve estabelecer uma analogia com seu conteúdo, com clareza e rapidez de leitura) ▶ Clareza ▶ Concisão ▶ Ênfase ▶ Coloquialidade ▶ Consistência ▶ Cordialidade	▶ Senso de oportunidade (a informação deve aparecer em primeiro plano, quando precisarmos dela; e deve ficar em segundo plano quando não precisarmos) ▶ Estabilidade

Facilitação gráfica e construção coletiva

Há diversas formas de *design* de informações e algumas delas – como a facilitação gráfica – são ferramentas poderosas para fomentar o diálogo de grupos e consolidar decisões coletivas. Por meio delas, um grupo de pessoas pode observar e reconhecer o diálogo que gerou certas decisões, assim como visualizar rapidamente os pontos-chave, os conflitos, os obstáculos e as ferramentas para superá-los. A reportagem a seguir resume um pouco do trabalho de uma facilitadora gráfica.

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

MODERNA

Transformar documentos que fazem parte da rotina das empresas, como atas de reunião, balanços e relatórios, em materiais visualmente interessantes, de fácil compreensão e interpretação, está gerando carreiras promissoras ligadas ao *design* de informação.

Tarefas como facilitação gráfica, consultoria de visualização de dados, consultoria de apresentações corporativas e *design* de interação são todas subdivisões do *design* de informação.

Com planilhas eletrônicas e com o aumento da presença de empresas na *web*, os negócios passaram a gerar mais dados do que nunca. Como consequência, a demanda por esses serviços de "tradução" de informação têm crescido.

[...]

Mila Motomura, 38, vive de desenhar com a caneta. Ela vai a reuniões de empresas, ouve o que é dito e coloca o que é mais importante no papel, de forma gráfica. Ou seja, ela faz, na hora, uma ata desenhada da reunião.

Às vezes, ela leva um finalizador, um desenhista que completa, com cores e formas, as ideias visuais que ela esboça no papel.

O objetivo é que, com o desenho, "o grupo [que participa do encontro que ela está ilustrando] enxergue o resultado da reunião e consiga tomar decisões", diz Motomura.

[...]

GUTIERREZ, Felipe. Cultura visual ganha força nas empresas e cria novas profissões. *Folha de S.Paulo*, São Paulo, 9 dez. 2012. Empregos e carreiras. Disponível em: <http://classificados.folha.uol.com.br/empregos/1198002-cultura-visual-ganha-forca-nas-empresas-e-cria-novas-profissoes.shtml>. Acesso em: 6 dez. 2019.

ATIVIDADES

COLHEITA E SISTEMATIZAÇÃO NO *DESIGN* DE INFORMAÇÕES

Não escreva no livro.

No diálogo com a comunidade com a qual vocês vão trabalhar, vocês devem utilizar pelo menos uma das seguintes ferramentas de *design* de informações: facilitação gráfica, mapa mental ou infográfico. Considerem as sugestões a seguir:

1. As três ferramentas (facilitação gráfica, mapa mental ou infográfico) começam com a colheita, ou seja, uma seleção das informações relevantes da conversa, e como se relacionam entre si. Isso pode ser feito com rascunhos à mão, em um caderno, por exemplo. Caso você tenha o hábito de fazer registros com o auxílio de traços, formas e flechas, pode inserir alguns desses elementos que o auxiliem a lembrar a relação entre as informações. Estruturas de tópicos, diferentes cores e palavras-chave também são maneiras de acessar rapidamente a informação relevante. O próprio mapa mental pode servir para sistematizar a colheita de informações desse diálogo com a comunidade, e servir como base para um trabalho de facilitação gráfica posterior. Não se esqueça: qualquer uma das três ferramentas deve ter seus resultados apresentados e discutidos pela própria comunidade, que poderá opinar sobre a forma como suas ideias foram representadas. Caso seja necessário, você e seu grupo devem realizar alterações para que a comunidade se reconheça e reconheça suas ideias ali.

2. O assunto central da conversa e, portanto, da colheita, devem ser os sonhos e as necessidades da comunidade. A ideia de elaborar um projeto de intervenção e impacto social na comunidade escolhida e estudada é apoiar processos autênticos da própria comunidade, evitando retirar dela a autonomia. Por isso, essa etapa é importante; você e seu grupo, como mediadores desse processo, devem estar atentos para os princípios da comunicação não violenta (CNV) em todos os momentos.

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

MODERNA

ETAPA 3

Criando conexões, construindo redes, identificando recursos

Pesquisando e estudando a comunidade escolhida

Agora que você e seu grupo de trabalho já estão atentos aos sonhos e às necessidades da comunidade em questão, vamos, por meio das atividades desta etapa, enxergar conexões e fortalecer redes de cooperação. Nesse processo, vocês devem realizar uma pesquisa simples sobre a comunidade, para conhecê-la bem e entender seu contexto de origem e atuação. Vocês devem, também, identificar recursos e potenciais da comunidade em relação a seus sonhos e suas necessidades, assim como mapear obstáculos possíveis, estimando estratégias para superá-los. Vamos lá?

ATIVIDADES

INFOGRÁFICO: UM ESTUDO SOBRE A COMUNIDADE EM QUESTÃO

Não escreva no livro.

Para sistematizar as relações e conexões que vocês observaram na etapa anterior, vocês devem criar, agora, um infográfico simples. Esse infográfico informará o olhar de vocês durante o processo criativo proposto na etapa seguinte. Veja, abaixo, sugestões de como proceder:

1. Procurem conhecer e representar, no infográfico, o território em que essa comunidade atua e/ou se reúne. Que território é esse? Há um espaço físico? A comunidade atua e/ou se reúne apenas virtualmente? Ela se encontra esporadicamente em um local determinado?

2. Caso vocês estejam trabalhando com um bairro, por exemplo, ou com uma comunidade que atua em uma área ampla do município, é possível pesquisar alguns dados sobre o bairro em questão e sobre a situação de vida de seus moradores no *site* da prefeitura. Vocês podem utilizar, no trabalho deste projeto, alguns mapas, plantas e imagens de satélite que mostrem parte do município e do bairro em questão, por exemplo, e utilizar essas fontes para ampliar o conhecimento a respeito do território da comunidade escolhida.

3. Também é interessante realizar uma pesquisa (quando possível, a depender da comunidade escolhida) sobre alguns indicadores sociais e econômicos da comunidade ou do bairro em questão. Dados como esses também podem ser encontrados no *site* do município. Há um índice importante que pode ser pesquisado por vocês neste momento: o Índice de Desenvolvimento Humano Municipal (IDHM).

4. Também é possível se dedicar a contar a história da comunidade em questão. É uma comunidade antiga? De que maneira ela se formou? Qual é sua origem? Há eventos ou fatos relevantes na história da comunidade que, na visão de seus membros, poderiam ser pesquisados por vocês?

O Índice de Desenvolvimento Humano Municipal (IDHM) considera três dimensões do desenvolvimento humano: longevidade, educação e renda. O índice varia de 0 a 1. Quanto mais próximo de 1, maior o desenvolvimento humano em determinado município. Os indicadores levados em conta no IDHM são bastante adequados para avaliar o desenvolvimento dos municípios brasileiros e podem ser usados como fonte de pesquisa em seu projeto, durante a realização dos estudos e pesquisas sobre a comunidade escolhida.

MODERNA

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

ATIVIDADES **INFOGRÁFICO**

Não escreva no livro.

Deem continuidade à produção do infográfico, levando em consideração os sonhos e as necessidades da comunidade em questão, já levantados.

1. Façam uma lista das pessoas que vocês identificam e reconhecem como parte da comunidade. Escolham um critério para posicioná-las no infográfico (proximidade umas com as outras, hierarquia etc.).
2. Junto com o nome das pessoas, listem os sonhos e as necessidades apontados por elas como importantes.
3. Incluam nessa listagem os talentos e recursos materiais e simbólicos que cada pessoa pode acrescentar à comunidade ou ajudar a mobilizar.
4. Observem os obstáculos que sejam possíveis de prever.
5. O infográfico deve ser utilizado no projeto como forma de aproximar o leitor do contexto vivido pela comunidade, de forma a justificar o tipo de ação proposto (que vocês devem elaborar na etapa seguinte).

Elaborando ações

Ações centrais do projeto a ser elaborado

Com uma visão já bastante concreta sobre a comunidade com a qual seu projeto de intervenção e impacto social deve trabalhar, ficará mais fácil pensar que tipo de ações será o foco do projeto. As atividades previstas nesta etapa auxiliarão seu grupo a organizar essas ideias e a definir as ações centrais do projeto.

Não escreva no livro.

ATIVIDADE **ÁREA DE ATUAÇÃO**

Vocês devem ter notado que talvez alguma área de atuação se sobressaia ou pareça especialmente importante para aquela comunidade. Conversando com seus colegas, defina qual é a área de atuação do projeto com base nessa percepção. Leia as sugestões abaixo para auxiliar na reflexão:

- Meio ambiente
- Transporte
- Integração da comunidade e conflitos internos
- Espaço físico
- Violência
- Cultura
- Comunicação e mídia
- Saúde
- Outra (Qual?)

ATIVIDADES **ESCOLHA DAS AÇÕES**

Observem tudo o que sistematizaram até aqui, sob a perspectiva da área de atuação escolhida. Vocês podem inclusive realizar, entre vocês, um World Café com as seguintes perguntas:

1. Quais são as principais necessidades e os principais sonhos da comunidade no que diz respeito à área de atuação escolhida?
2. Quais são os principais obstáculos para esses sonhos e essas necessidades e por que eles existem?
3. Que tipo de ação nós, como estudantes ligados a essa comunidade, podemos concretamente organizar para ajudá-la a suprir as necessidades e conquistar os sonhos ligados a essa área de atuação?

MODERNA

ETAPA 5

Planejamento

Começando a planejar

Vocês já conhecem a comunidade, têm uma boa dimensão das redes e dos recursos disponíveis, e decidiram quais serão as ações centrais do projeto. Agora, é hora de focar no senso prático e realizar um planejamento que deve integrar o projeto. As atividades desta etapa auxiliarão seu grupo a pensar sobre a delimitação geográfica e temporal das ações, as atividades de mobilização de recursos, um possível cronograma de atuação e outros detalhes importantes para que seu projeto seja factível.

ATIVIDADE SINOPSE

Não escreva no livro.

Elaborem, juntos, uma sinopse de um parágrafo que responda às perguntas:

- O que o projeto busca fazer, com qual comunidade e por que é importante para ela?
- Qual é o impacto social esperado e os recursos necessários?

Guardem a sinopse, pois ela vai dar base à justificativa e à apresentação do projeto escrito.

ATIVIDADES CANVAS

Não escreva no livro.

Projetos sociais, empreendimentos sociais e negócios que visam lucro têm algumas coisas em comum em sua estrutura. Por isso, o modelo Canvas, ou *Business Model Generation* (do inglês "Geração de modelos de negócios"), vem sendo usado tanto no terceiro setor quanto por grandes empresas. Trata-se de uma metodologia para visualizar projetos e organizar as principais ideias sobre sua estrutura. O texto a seguir comenta os princípios dessa técnica que você poderá utilizar com seu grupo para delinear o projeto desejado.

> O Business Model Generation, ou simplesmente Canvas, é uma metodologia criada em meados dos anos 2000 pelo suíço Alex Osterwalder [...]. O Canvas é um esquema visual que possibilita as pessoas cocriarem modelos de negócios analisando nove elementos que toda empresa ou organização possuem: proposta de valor, parcerias-chaves, atividades-chaves, recursos-chaves, relacionamento com clientes, segmentos de clientes, canais de distribuição, estrutura de custos e fluxo de receitas.
>
> Essa metodologia possibilita descrever e pensar sobre o modelo de negócios da organização do empreendedor, de seus concorrentes ou qualquer outra empresa. De acordo com os autores, o conceito Canvas

MODERNA

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

já foi aplicado e testado em diversos locais do mundo, além de ter sido aplicado por grandes organizações [...].

Os nove componentes do Canvas cobrem as quatro principais áreas de um negócio: clientes, oferta, infraestrutura e viabilidade financeira. Marcelo Severo Pimenta, na cartilha *O quadro de modelo de negócios*, reforça que essa é uma das ferramentas mais utilizadas por empreendedores e empresas para iniciar um negócio ou para inovar em empresas já constituídas.

A ferramenta do Canvas, em formato de um quadro, permite analisar visualmente o modelo de negócios que está sendo criado, remodelado e adaptado com o pensamento visual, que consiste em usar desenhos para representar situações ou ideias. Esse diferencial possibilita ver o modelo como um desenho e não como uma folha de texto.

Como explica Pimenta, ao olhar para o *Quadro do Canvas* é possível compreender rapidamente e comparar as relações entre os nove blocos e descobrir se existe sentido e complementação entre eles. E por ser uma ferramenta visual, a cocriação é facilitada, permitindo que pessoas não envolvidas diretamente no negócio possam ajudar na construção e análise do modelo.

MOTA, Gleison. Canvas: o que é e para que serve? *In*: ADMINISTRADORES.COM, 17 abr. 2019. Disponível em: <https://administradores.com.br/artigos/canvas-o-que-e-e-para-que-serve>. Acesso em: 8 dez. 2019.

1. Para começar, façam uma cópia do modelo abaixo, já adaptado para este projeto, em uma folha de papel, *kraft* ou cartolina de aproximadamente 1 metro quadrado.
2. Em vez de anotar de forma definitiva as respostas, utilizem *post-its*. Em um primeiro momento, todos do grupo devem individualmente escrever nos *post-its* e colar nos locais correspondentes sua resposta. Quando todos tiverem terminado, o grupo deve ler e observar as respostas e o posicionamento e conversar, caso haja mudanças, críticas e adaptações, sempre procurando lembrar os princípios da comunicação não violenta (CNV).

Elaborado com base em dados obtidos em: <https://www.ekloos.org/impactosocialcanvas>. Acesso em: 9 dez. 2019.

ILUSTRAÇÕES: GUILHERME LUCIANO

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

MODERNA

ETAPA 6

Escrevendo o projeto de intervenção e impacto social

É hora de colocar as ideias no papel

Além das determinações práticas da etapa anterior, é fundamental, para escrever seu projeto de intervenção e impacto social, que tudo o que vocês decidirem propor esteja bem fundamentado. Por isso, nesta etapa vocês vão realizar uma pesquisa em fontes confiáveis das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, com o auxílio de seus professores, redigindo a justificativa do projeto com base nesses estudos.

Além disso, vocês vão formatar o projeto segundo um modelo específico, bastante utilizado no terceiro setor e em movimentos sociais para apresentar ideias de impacto social. O resultado será o seu projeto de intervenção e impacto social, bem escrito e fundamentado, que é o produto final proposto aqui.

INCUBADORA DE PROJETOS SOCIAIS DA UFPA

INCUBADORA
de Projetos Sociais da UFPA

Projetos sociais também podem ser realizados por empreendedores sociais. Algumas universidades, como a Universidade Federal do Pará (UFPA), têm incubadoras, voltadas para seus estudantes, que apoiam esse tipo de empreendimento.

ATIVIDADE ELABORANDO A JUSTIFICATIVA

Não escreva no livro.

Utilize os mecanismos de pesquisa bibliográfica que você já conhece para buscar referências e escrever a justificativa do seu projeto, com o auxílio de seu professor. A justificativa é um texto de duas a quatro páginas que apresenta ao leitor os motivos concretos para defender a relevância do projeto. Vocês podem, além de conceitos e autores, mobilizar estudos prévios (especialmente aqueles realizados na Etapa 3 deste projeto). O infográfico produzido também pode ser incorporado a esta seção do projeto.

Não escreva no livro.

ATIVIDADE FORMATANDO E ESCREVENDO O PROJETO DE INTERVENÇÃO E IMPACTO SOCIAL

Agora é necessário escrever e montar o projeto de intervenção e impacto social em seu formato final. O projeto deve ter entre 10 e 15 páginas no total e deve ser elaborado por todo o grupo. O texto abaixo contém algumas dicas importantes para essa escrita.

Apesar da elaboração de projetos sociais ser tema recorrente nos cursos voltados para o terceiro setor, elaborar um bom projeto social continua sendo um desafio para grande parte das organizações da sociedade civil. [...] resumimos a seguir as características de bons projetos sociais. [...]

CLAREZA DE PROPÓSITO

Um projeto existe para provocar mudanças, trazer uma contribuição real para determinada comunidade, público-alvo ou causa social. Ter claramente estabelecido os objetivos que se quer alcançar com o projeto é fundamental. Sem isso, corre-se o risco de desperdiçar tempo e recursos valiosos. Dica! Objetivos expressam mudanças/transformações e não as ações que serão executadas ao longo do projeto.

MODERNA

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

PLANO DE AÇÃO REALISTA

O plano de ação contempla as ações que serão realizadas para se alcançar os objetivos propostos, considerando o tempo de duração do projeto. Dica! O plano de ação deve indicar o caminho que será percorrido para se chegar aos objetivos do projeto. Mostra como as ações se relacionam e em que ordem elas acontecem.

INDICADORES DE AVALIAÇÃO

A avaliação de resultados é realizada depois que o projeto se encerrou. Serve para descobrir quais mudanças o projeto provocou e também o que é preciso alterar para fazer melhor da próxima vez! Dica! Cada objetivo do projeto possui um ou mais indicadores que respondem à seguinte pergunta: quais são as evidências concretas que mostram que o objetivo foi atingido?

CRIATIVIDADE

Buscar caminhos ainda não percorridos é importante não só para se destacar dentre tantos projetos, mas para alcançar resultados mais efetivos. Muitos financiadores estão abertos para novas possibilidades de provocar mudanças e influenciar a sociedade. Dica! Liberte-se de padrões já conhecidos, ouse!

CONTINUIDADE DO PROJETO

Apesar de sabermos que um projeto tem começo, meio e fim, seus resultados, produtos e aprendizados gerados permanecem e influenciam a organização e outros futuros projetos e programas. É interessante explicitar em quais condições essa continuidade é possível ocorrer. Em outras palavras, a continuidade nem sempre significa fazer o mesmo projeto igual de novo. Dica! Amplie o olhar sobre o potencial de influência e continuidade do seu projeto!

DICAS para escrever um bom projeto social. *In*: CHILDHOOD. Disponível em: <https://www.childhood.org.br/dicas-para-escrever-um-bom-projeto-social>. Acesso em: 9 dez. 2019.

- O formato do projeto de intervenção e impacto social deve ser o seguinte:

Seção	Função	Extensão
Capa	Exibir título, nome do grupo e outras informações preliminares. Captar a atenção de quem lê.	1 página
Sumário	Apresentar o conteúdo das páginas.	1 página
Apresentação	Apresentar o projeto em linhas gerais, mencionando os objetivos, os resultados esperados e o público-alvo/comunidade com a qual se vai trabalhar.	1-2 páginas
Justificativa	Mostrar por que o projeto é importante, e em que estudos se baseia.	2-4 páginas
Objetivos gerais e específicos	Apresentar os objetivos gerais e, dentro deles, os objetivos específicos de transformação e contribuição com a comunidade em questão.	1 página
Quadro de metas	Apresentar metas concretas de trabalho que podem ser usadas para avaliar o sucesso do projeto. (Exemplo: plantar 100 árvores em 4 fins de semana).	1 página
Metodologia	Apresentar as formas de ação, os meios para bater as metas e atingir os objetivos.	2 páginas
Custos e recursos	Sistematizar os custos (orçamento) e os recursos necessários. Explicitar como serão obtidos e mobilizados.	1 página
Parceiros e contribuição	Listar os parceiros e a contribuição que estão dispostos a fazer (pessoas, empresas, organizações etc).	1 página
Cronograma	Apresentar que atividades são esperadas em que fase do projeto e quanto tempo levam.	1 página

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

MODERNA

Retornando à comunidade

Com o produto final em mãos, vocês devem elaborar uma maneira de apresentá-lo de forma impactante para a comunidade (tanto para as comunidades trabalhadas pela turma, externas à escola, como para a própria comunidade escolar).

A apresentação desses projetos constitui uma possibilidade de um novo diálogo com as comunidades trabalhadas. Nesse novo diálogo, vocês, juntos, podem conversar sobre a possibilidade de implementação dos projetos de intervenção e impacto social. E qual seria a melhor maneira de fazer isso? Apresentamos, a seguir, duas opções:

- Sugerimos que vocês, ainda organizados em grupos, realizem uma colheita e criem uma facilitação gráfica partindo do texto do projeto que criaram ou um pôster. Esse pôster deve ser exposto para a comunidade trabalhada e também em sua escola, para que todos os colegas de sala conheçam a fundo os diversos projetos de intervenção e impacto social elaborados.
- Vocês podem realizar uma grande exposição na escola, em uma data previamente combinada com os professores, chamada "Expo Impacto". Esse evento pode ser feito em uma sala de aula ampla, na quadra de esportes ou em outro local nas dependências da escola, à escolha de vocês. Convidem toda a comunidade escolar e membros das comunidades trabalhadas por vocês neste projeto. Cada grupo pode exibir a facilitação gráfica do projeto realizado (em forma de pôster) e exibir, também, os infográficos e demais registros feitos ao longo das etapas. Cópias dos projetos de intervenção e impacto social devem ficar disponíveis próximos a cada pôster, já que os visitantes podem desejar consultá-los para conhecer mais sobre cada projeto (outra opção é gerar um *QR Code* e sugerir que os visitantes da exposição acessem uma versão digital dos projetos, caso disponham de *smartphones*).

ALEX ARGOZINO

O pôster, produzido manual ou digitalmente, é uma importante e tradicional ferramenta para expor as principais informações do projeto elaborado, de forma resumida e ilustrada.

MODERNA

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

ETAPA 7

Autoavaliação

Não escreva no livro.

Elaborar uma proposta de intervenção na comunidade, na forma de um projeto de impacto social, é algo que deve ser feito de maneira bastante cuidadosa. Você e seus colegas, ao longo das etapas deste projeto, fizeram exercícios importantes de escuta da comunidade, realizaram pesquisas e estudos detalhados sobre ela e organizaram tudo isso em forma de diferentes registros. A maior parte dessas formas de registro são ferramentas usadas em empresas, governos, movimentos sociais e instituições do terceiro setor.

Como estamos vendo, um projeto como este toma bastante tempo e exige esforços e investimentos pessoais de todos os envolvidos. Uma autoavaliação permite refletir sobre os aprendizados acumulados coletiva e pessoalmente ao longo do processo. Essas reflexões podem auxiliá-lo inclusive em outros projetos que você poderá executar, além de serem uma forma de sistematizar acertos e erros, também aplicável à vida fora da escola.

Com o projeto de intervenção e impacto social em mãos, procure refletir sobre as questões a seguir.

Lembre-se: ainda inspirados pelo projeto, você e seus colegas podem adaptar as questões abaixo para realizar com a turma toda um World Café, em que todos troquem impressões e experiências sobre os projetos elaborados.

1. O projeto de intervenção e impacto social é factível?
2. Eu tenho vontade de executá-lo? Essa é uma possibilidade concreta? Por quê?
3. Minha relação com a comunidade foi transformada no processo? De que maneira?
4. Como foi trabalhar com os colegas que estavam no mesmo grupo? Quais foram os maiores desafios? E as facilidades?
5. Eu atuei de forma colaborativa e participativa nas atividades em grupo? Em que momentos minha participação nas atividades em grupo foi mais significativa? Por quê?
6. Quais foram os principais obstáculos na realização do projeto?

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

MODERNA

PARA CONSULTAR

Livro

- ROSENBERG, Marshall B. *Comunicação não-violenta*: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais. São Paulo: Ágora, 2006.
  Esse livro apresenta, com linguagem acessível, a origem e os principais pontos da comunicação não violenta (CNV).

Site

- PRÁTICAS alternativas. Disponível em: <https://praticasalternativas.org.br/>. Acesso em: 12 dez. 2019.
  Nesse *site*, para se inspirar, você pode consultar diversas práticas de intervenções comunitárias em diferentes áreas de atuação em todo o Brasil.

Vídeo

- QUANTO vale ou é por quilo? Direção: Sergio Bianchi. Brasil, 2005. 105 min.
  Inspirado no conto "Pai contra mãe", do escritor brasileiro Machado de Assis, o longa aborda as relações nem sempre pacíficas entre empresas financiadoras de projetos sociais e as comunidades apoiadas por essas empresas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Heloisa Buarque de. "Classe média" para a indústria cultural. *Psicologia USP*, São Paulo, v. 26, n. 1, p. 27-36, jan./abr. 2015.

- O artigo reune os principais resultados da pesquisa desenvolvida pela autora sobre a relação entre telenovelas e consumo no Brasil.

BARBOSA, Bia; MARTINS, Helena. Reforma das comunicações: imperativo para a democracia no Brasil. *Saúde em debate*, Rio de Janeiro, v. 42, n. especial 3, p. 41-53, nov. 2018.

- O texto apresenta os principais pontos de debate para a construção de uma reforma democrática da comunicação no Brasil.

BARBOSA, Márcio F. A noção de ser no mundo em Heidegger e sua aplicação na psicopatologia. *Psicologia*: Ciência e Profissão, Brasília, v. 18, n. 3, 1998. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98931998000300002&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 21 nov. 2019.

- O artigo científico aborda o conceito de ser-no-mundo relacionando-o a psicopatologias.

BEAUD, Stéphane; WEBER, Florence. *Guia para a pesquisa de campo*: produzir e analisar dados etnográficos. Petrópolis: Vozes, 2007.

- Direcionado a estudantes e professores, o livro traz orientações para a elaboração de trabalhos de pesquisa que envolvam tarefas de campo, como observações etnográficas e entrevistas.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*: ensaios sobre literatura e história da cultura. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 222. (Obras escolhidas, v. 1).

- Coletânea de ensaios e reflexões de Walter Benjamim que auxiliam na compreensão dos fenômenos ligados à comunicação e ao entretenimento na era digital.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 9 jan. 2020.

- Documento de caráter normativo, orientado por princípios éticos, políticos e estéticos, que define o conjunto de aprendizagens essenciais às quais tem direito todo cidadão brasileiro ao longo da Educação Básica.

BRECHT, Bertolt. A vida de Galileu. *In*: *Teatro completo, em 12 volumes*: Bertolt Brecht. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991. p. 55-58 (Coleção Teatro; v. 9-14).

- A famosa peça de teatro do dramaturgo alemão discute o papel social da ciência por meio de personagens fictícios baseados em figuras históricas, como o Galileu Galilei.

CATANI, Afrânio Mendes; GILIOLI, Renato de Souza Porto. *Culturas juvenis*: múltiplos olhares. São Paulo: Unesp, 2008. (Série Cultura).

- A obra apresenta reflexões sobre a relação entre culturas juvenis e espaço urbano.

DELMAZO, Caroline; VALENTE, Jonas C. L. *Fake news* nas redes sociais *on-line*: propagação e reações à desinformação em busca de cliques. *Media & Jornalismo*, Lisboa, v. 18, n. 32, abr. 2018. Disponível em: <http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2183-54622018000100012&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 24 nov. 2019.

- O artigo analisa diferentes casos de *fake news* com interesses políticos.

DICAS para escrever um bom projeto social. *In*: CHILDHOOD. Disponível em: <https://www.childhood.org.br/dicas-para-escrever-um-bom-projeto-social>. Acesso em: 9 dez. 2019.

- O texto da ONG Childhood Brasil traz informações práticas sobre a escrita de projetos sociais.

ESTEVES, Bernardo; KAZ, Roberto. Do carvão às cinzas. *Piauí*, n. 145, out. 2018. Disponível em: <https://piaui.folha.uol.com.br/materia/do-carvao-as-cinzas/>. Acesso em: 8 nov. 2019.

- A reportagem relata e analisa o caso do incêndio no Museu Nacional, no Rio de Janeiro (RJ), em 2018.

FERNANDES, Florestan. *A função social da guerra na sociedade Tupinambá*. São Paulo: Pioneira, 1970.

- Clássico da Sociologia brasileira, a obra discute as estruturas sociais entre os Tupinambá, refletindo sobre as formas de violência socialmente aceitas.

GUAZINA, Liziane. O conceito de mídia na comunicação e na ciência política: desafios interdisciplinares. *Revista Debates*, Porto Alegre, v. 1, n. 1, p. 49-64, jul./dez. 2007.

- O artigo apresenta diversas definições para mídia e propõe debates sobre essas diferenças.

GUIMARÃES, Iara. Ensino de Geografia, mídia e produção de sentidos. *Terra Livre*, Presidente Prudente, ano 23, v. 1, n. 28, p. 45-66, jan/jun. 2007.

- O artigo reflete sobre transformações na comunicação e seus impactos em nossa experiência de tempo e territorialidade no mundo.

COMO facillitar um World Café? *In*: KAILO. Disponível em: <http://kailo.com.br/como-facilitar-um-world-cafe/>. Acesso em: 6 dez. 2019.

- O texto traz dicas e conselhos para facilitação de World Cafés.

KANG, Jaeho. A mídia e a crise da democracia: repensando a política estética. *Novos estudos Cebrap*, São Paulo, n. 93, jul. 2012 . Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-33002012000200006&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 24 nov. 2019.

- O artigo aborda as relações entre Estado e mídia pelo ponto de vista da democracia.

LARAIA, Roque de Barros. *Cultura*: um conceito antropológico. 4. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989. p. 116.

- O livro aborda, pela perspectiva da Antropologia, o conceito de cultura.

MALINOWSKI, Bronislaw. *Argonautas do Pacífico Ocidental*: um relato do empreendimento e da aventura dos nativos nos arquipélagos da Nova Guiné melanésia. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

- Um clássico, a obra apresenta os resultados da pesquisa de Malinowski na Papua-Nova Guiné, estabelecendo as bases do método etnográfico.

O QUE É Museologia? Disponível em: <http://www.juventudect.fiocruz.br/categoria-ciencia/ciencias-sociais-aplicadas/museologia>. Acesso em: 11 nov. 2019.

- O texto traz informações sucintas sobre a Museologia.

PINHEIRO-MACHADO, Rosana. Etnografia do rolezinho. *Carta Capital*, 15 jan. 2014. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/sociedade/etnografia-do-201crolezinho201d-8104/>. Acesso em: 13 nov. 2019.

- O texto apresenta um olhar antropológico sobre os rolezinhos, fenômeno das periferias urbanas brasileiras, ocorrido principalmente entre 2013 e 2014.

SCALCO, Lucia; PINHEIRO-MACHADO, Rosana. Os sentidos do real e do falso: o consumo popular em perspectiva etnográfica. *Revista de Antropologia*, São Paulo, v. 53, n. 1, p. 321-359, 2010.

- O artigo científico aborda o consumo, entre jovens, de mercadorias de grife falsificadas.

SUETH-SANTIAGO, Vitor *et al*. Curcumina, o pó dourado do açafrão-da-terra: introspecções sobre química e atividades biológicas *In*: *Química Nova*, São Paulo, v. 38, n. 4, maio 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-40422015000400538&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 31 out. 2019.

- O artigo científico trata do uso de açafrão na ciência moderna.

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

MODERNA

MODERNA

ISBN 978-85-16-12314-7