

Currículo em **Ação**

LINGUAGENS E SUAS

TECNOLOGIAS



PRIMEIRA SÉRIE

ENSINO MÉDIO

CADERNO DO ESTUDANTE

VOLUME 2

Programa de Enfrentamento à Violência contra Meninas e Mulheres da Rede Estadual de São Paulo

NÃO SE ESQUEÇA!

Buscamos uma escola cada vez mais acolhedora para todas as pessoas. Caso você vivencie ou tenha conhecimento sobre um caso de violência, denuncie.

Onde denunciar?

- Você pode denunciar, sem sair de casa, fazendo um Boletim de Ocorrência na internet, no site: <https://www.delegaciaeletronica.policiaocivil.sp.gov.br>.
- Busque uma Delegacia de Polícia comum ou uma Delegacia de Defesa da Mulher (DDM). Encontre a DDM mais próxima de você no site <http://www.ssp.sp.gov.br/servicos/mapaTelefones.aspx>.
- Ligue 180: você pode ligar nesse número - é gratuito e anônimo - para denunciar um caso de violência contra mulher e pedir orientações sobre onde buscar ajuda.
- Acesse o site do SOS Mulher pelo endereço <https://www.sosmulher.sp.gov.br/> e baixe o aplicativo.
- Ligue 190: esse é o número da Polícia Militar. Caso você ou alguém esteja em perigo, ligue imediatamente para esse número e informe o endereço onde a vítima se encontra.
- Disque 100: nesse número você pode denunciar e pedir ajuda em casos de violência contra crianças e adolescentes, é gratuito, funciona 24 horas por dia e a denúncia pode ser anônima.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação

Currículo em Ação

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS



PRIMEIRA SÉRIE
ENSINO MÉDIO
CADERNO DO ESTUDANTE

VOLUME
2

Governo do Estado de São Paulo

Governador
Rodrigo Garcia

Secretário da Educação
Hubert Alquéres

Secretário Executivo
Patrick Tranjan

Chefe de Gabinete
Vitor Knöbl Moneo

Coordenadora da Coordenadoria Pedagógica
Viviane Pedroso Domingues Cardoso

Presidente da Fundação para o Desenvolvimento da Educação
Nourival Pantano Júnior

CARO(A) ESTUDANTE

Você está recebendo conjuntos de atividades ligadas a diversas Áreas de Conhecimento.

Essas atividades são uma pequena parcela do vasto campo de saberes ao qual estamos inseridos e pretendem proporcionar algumas experiências ligadas a habilidades que envolvem as práticas sociais que nos rodeiam.

Lembre-se de que é importante acompanhar as explicações de seus professores, trocar ideias, fazer perguntas, fazer anotações, não guardar dúvidas, ajudar e pedir ajuda aos colegas, organizar-se para fazer as atividades e manter-se sempre em dia com os estudos.

Isso significa que é necessário interagir, ler, observar, escutar, analisar, comparar, experimentar, refletir, calcular, tomar decisões. Essas e outras ações fazem parte de nosso cotidiano.

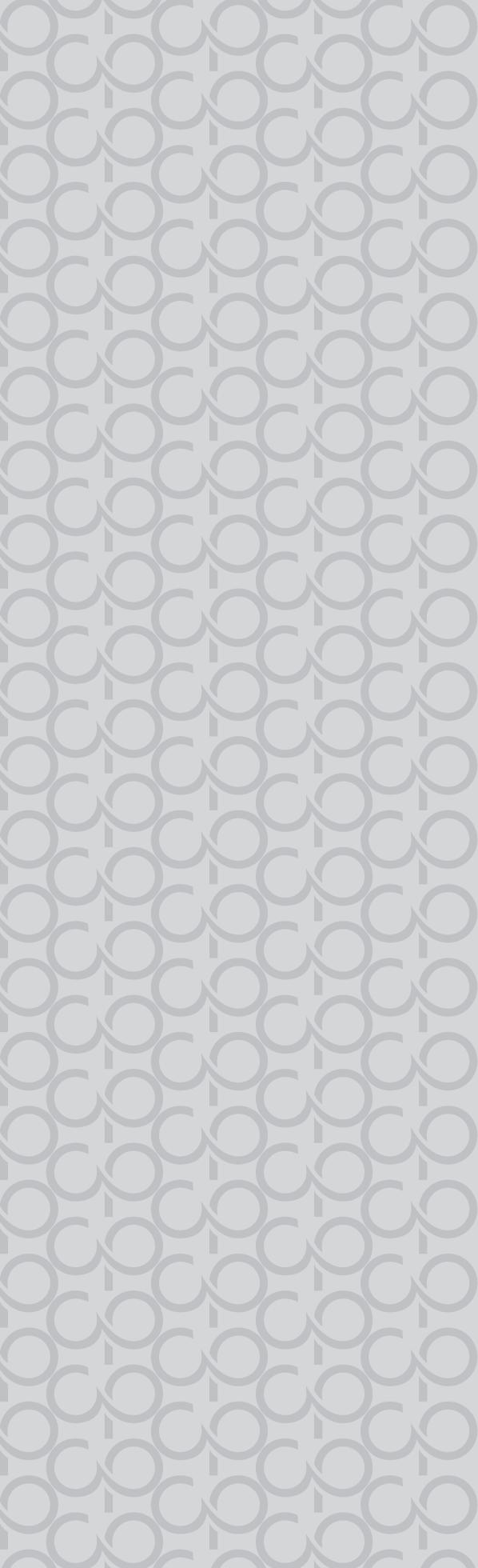
Um longo caminho já foi percorrido e esse material é mais uma ferramenta para auxiliá-lo em sua jornada.

Bons Estudos!

Coordenadoria Pedagógica
Secretaria da Educação do Estado de São Paulo

SUMÁRIO

Linguagens.....	7
Arte.....	9
Língua Portuguesa	59
Língua Inglesa.....	157
Educação Física	203



Linguagens

Arte

Língua Portuguesa

Língua Inglesa

Educação Física

ARTE

3º BIMESTRE

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

MOMENTO 1 – A DANÇA EM TELEMÁTICA

Estudante, o professor vai propiciar momentos importantes para iniciar seu percurso de aprendizagem neste semestre, visto que agora o tema das Situações de Aprendizagens é “**O uso da tecnologia no mundo contemporâneo**”, e a questão norteadora propõe reflexões sobre “**Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente**”. É importante a sua participação ativa na escuta, observação de imagens estáticas, vídeos, leitura de textos, discussão e troca de experiências vivenciadas, reflexão e registro em seu portfólio de todas as informações sobre a dança e a utilização de tecnologia em seu processo de criação.

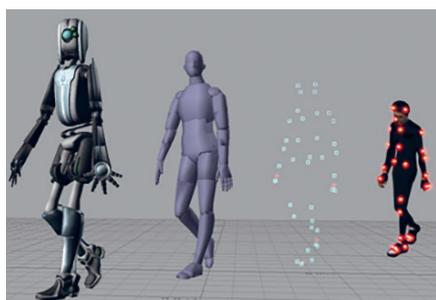
Leitura de texto e apreciação de imagens estáticas:

Atualmente a dança, no contexto do crescente avanço da Tecnologia da Informação e Comunicação, também se utiliza das tecnologias e da **telemática**. Por meio de satélite, *internet*, sistemas e/ou softwares, algumas performances podem acontecer em várias localidades. Por exemplo, um sistema de digitalização do movimento humano chamado **motion capture**, com a utilização de câmeras e sensores óticos, transfere a movimentação real para uma equivalente virtual. Após algumas experiências, a tecnologia deixou de ser apenas um meio utilitário e foi apropriada pelo artista como parte de sua obra, seja pela materialidade do artefato (objetos cênicos, estéticos, técnicos), seja pela relação entre as partes de forma simétrica. Portanto, o próximo passo na intervenção da tecnologia com a dança passou do uso utilitário para o uso estético. A tecnologia como corpo integrante do processo criativo, por meio da qual homem, máquina e objeto são atores da mesma rede que trama o fazer artístico, de maneira simétrica.



Telemática: são recursos de comunicação e de informática integrados, que permitem armazenar, transferir ou transportar informações, textos, imagens, sons e grande quantidade de dados em tempo quase real, para diversos lugares do mundo.

Imagem 1. Fonte: Pixabay: Disponível em: <https://pixabay.com/pt/vectors/computa%C3%A7%C3%A3o-em-nuvem-nuvem-1989339/>. Acesso em: 09 out. 2020.



Motion capture: Captura de Movimento ou *mocap* é uma técnica de computação gráfica utilizada em diversas mídias, desde filmes até games, para gravar os movimentos de atores e convertê-los de forma digital, transpondo esses movimentos para personagens criados digitalmente, trazendo mais naturalidade e fluidez aos movimentos corporais e faciais desses personagens.

Imagem 2. Fonte: Wikipedia: Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Captura_de_movimento#/media/Ficheiro:Activemarker2.PNG. Acesso em: 09 out. 2020.

Apreciação de imagens em movimento:

TV UFBA especial (2014) - Ivani Santana e a Dança Telemática. disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yNEE4nnliFU>. Acesso em: 27 out. 2020.

InTOQue - Dança telemática. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=f2T4zinfQi4>. Acesso em: 27 out. 2020.

Versus. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=B_Zb6-pBom0. Acesso em: 27 out. 2020.

Questionamentos:

1. Existem diversas maneiras de detectar a relação da tecnologia com a dança, como são os casos do vídeo dança, dança telemática, dança-computador. Você já havia observado esta relação antes de assistir aos vídeos? Onde foi? Assistindo a uma apresentação, pessoalmente, na internet, na TV? Comente sua experiência.
2. As linguagens da arte - dança, artes visuais, música e teatro estão cada vez menos estáticas. Nas criações artísticas, músicos, coreógrafos, cineastas e designers dispõem de um amplo leque de recursos, ferramentas e novas possibilidades, fruto do trabalho de profissionais, como cientistas, desenvolvedores de softwares, pesquisadores, entre outros. De quais recursos e ferramentas tecnológicas analógicas e/ou digitais, os bailarinos e coreógrafos poderiam se apropriar para montar um espetáculo de dança?
3. Existem recursos tecnológicos que mapeiam, corrigem e sugerem novas propostas coreográficas em dança. Você observou, nos vídeos a que assistiu, a utilização desses recursos? Tente lembrar e descreva uma cena em que os profissionais da dança e da tecnologia fazem uso desses recursos. Se for necessário, assista aos vídeos novamente.
4. Pensando que a relação entre dança e tecnologia ainda é muito recente em termos históricos e está em processo de construção, no que diz respeito à integração entre a dança em sua contemporaneidade com a intervenção da tecnologia nas produções artísticas, como você definiria o conceito de dança e tecnologia?

MOMENTO 2 – ARTES VISUAIS: DO DESENHO AO AUDIOVISUAL - O USO ÉTICO E CONSCIENTE DA TECNOLOGIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO DA ARTE

Estudante, inicie a atividade lendo atentamente o texto indicado e observando as imagens. Participe de um momento de reflexão e debate sobre os principais tópicos apontados nas questões que se referem à arte e à tecnologia, desde os tempos das cavernas - Arte Rupestre, até a contemporaneidade - Arte Digital. Em seguida, faça a produção de um vídeo-minuto, seguindo o roteiro de criação indicado, apresentando uma linha do tempo com a temática - **Arte e Tecnologia: da Arte Rupestre a Arte Digital**. Na finalização deste momento, organize junto com seus colegas e professor uma mostra (física e/ou virtual) e socialização dos vídeos produzidos.

1 - Arte e Tecnologia: da Arte Rupestre a Arte Digital.



Imagem 1. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/arte-rupestre-colono-%C3%A1frica-antigos-2755159/>. Acesso em: 10 nov. 2020.

Imagem 2. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/telefone-celular-smartphone-3d-1875813/>. Acesso em: 10 nov. 2020.

Na história, desde os tempos remotos, a arte e a tecnologia estão atreladas. Uma se beneficia da outra nas suas conquistas e avanços. Não podemos pensar em tecnologia somente na utilização de computadores, tablets, celulares, sites, redes sociais, software, outras ferramentas e equipamentos digitais. As tintas utilizadas nas pinturas rupestres eram retiradas da natureza: argila, carvão, minerais, ossos carbonizados que, misturados em um mix de vegetais utilizados como aglutinantes, formavam uma gosma para ajudar na fixação do pigmento. As primeiras técnicas de pintura criadas eram simples, consistiam em assoprar pó de materiais sobre as mãos, a fim de deixar marcada a palma da mão na parede. Podemos considerar estas ações como as primeiras manifestações de uso de tecnologia para produção de tinta e técnica de pintura.

A arte, de forma geral em quase todas as culturas, está integrada com a tecnologia no que diz respeito à sua materialidade, utilização de diferentes suportes, equipamentos, ferramentas, mobilidades, técnicas, forma de expressão, comunicação humana, multifuncionalidade e influências. O desenvolvimento da tecnologia permite, hoje, diferentes criações jamais pensadas antes, como exemplo, instalações artísticas com a união da imagem e do som, dispensando suportes tradicionais como os quadros e as esculturas. É possível consumir arte nas ruas, nos museus e no mundo digital. Cada vez mais, podemos ver exposições em lugares abertos, uma fachada de prédio, por exemplo, torna-se uma tela multimídia para exposição/reprodução de criações artísticas.

Na contemporaneidade, percebemos estas intervenções quando apreciamos obras de artistas que se apropriam cada vez mais das tecnologias para suas produções e de profissionais de tecnologia que criam seus produtos inspirados no mundo das artes, das mais variadas formas de manifestação artística como a pintura, a escultura e o design. Podemos hoje, sem sair de casa, interagir com artistas, museus, exposições, com as obras etc., com os recursos da tecnologia.

Para a produção de um vídeo-minuto, é necessário primeiro fazer o planejamento da produção:

- Pesquise em livros, revistas e na internet mais informações e imagens sobre o tema.
- Crie um roteiro com começo, meio e fim, com foco na temática.
- Transforme este roteiro em um storyboard.
- Pesquise e escolha uma técnica de animação - Quadro a quadro tradicional, Rotoscopia, *Stop motion*, Animação de Quadro Branco, Animação mecânica, Animação de Tipografia, Animação de recorte e *motion tween*, *Motion graphics*, entre outras.

- Selecione e organize materiais, ferramentas e equipamentos necessários para a produção.
- Inicie a produção e fique atento ao tempo.
- Procure utilizar programas simples para edição do vídeo.

MOMENTO 3 – A EVOLUÇÃO DOS EQUIPAMENTOS E FERRAMENTAS DE ILUMINAÇÃO NO TEATRO E A UTILIZAÇÃO DA TECNOLOGIA NAS PRODUÇÕES TEATRAIS

Estudante, a proposta deste momento está dividida em duas etapas. Na primeira, individualmente, você vai ampliar seu repertório cultural, apropriando-se de informações e conhecimentos sobre a história da iluminação no teatro e a utilização das tecnologias nas produções teatrais. Leia atentamente os textos indicados a seguir, participe ativamente da leitura compartilhada, reflita e registre em seu caderno suas considerações sobre como a utilização de tecnologias diversas modificou a forma de produzir e apreciar um espetáculo teatral. Na segunda etapa, em grupo, registrem em seu portfólio as etapas do planejamento de um espetáculo com foco nas tecnologias utilizadas no Teatro Contemporâneo - **Vídeo Cenários, Atores Virtuais, Aplicativos, Dublagem, Efeitos especiais de iluminação.**

HISTÓRIA DA ILUMINAÇÃO NO TEATRO

Esta é uma breve retrospectiva da evolução das apresentações teatrais através do tempo, com o uso de diversas tecnologias de iluminação cênica. Desde a Idade Antiga, as encenações de teatro, de mímica e/ou de sombras, dependiam exclusivamente do trabalho dos atores que se utilizavam da voz, do corpo, do gesto para o seu exercício. Os espaços cênicos eram amplos e iluminados com a luz do sol ou, artificialmente, com luz de velas ou lamparinas. Posteriormente, passando para as salas de espetáculo fechadas, viu-se a necessidade de uma iluminação mais adequada tanto para o trabalho dos atores quanto para a cenografia, a visão do espectador etc. No século XX, com o avanço da tecnologia, muitas novidades foram transformando a forma até então usual de fazer teatro. Hoje, falamos em vídeo cenários, atores virtuais, aplicativos para o espetáculo no celular e espetáculos dublados. Estas formas de utilizar as tecnologias e iluminação estão, cada vez mais, sendo inseridas no fazer teatral.

Teatro Grego e Romano: a iluminação era exclusivamente natural. Os espetáculos teatrais iniciavam-se com o nascer do sol e, às vezes, avançavam na noite. Marcos Vitruvius Polião, arquiteto romano (séc. I a.C. ou d.C), alertava para que a construção dos teatros se desse em lugares salubres, longe de pântanos, com boa ventilação, orientação dos ventos e com luz solar abundante.

Teatro na Idade Média: os dramas litúrgicos desenvolviam-se nas igrejas e a iluminação era favorecida pelos vitrais coloridos. Posteriormente, quando os dramas passaram também para os adros, praças públicas, ruínas de teatros romanos, tavolagens, a luz solar novamente foi a principal iluminação. Outras representações, como comédias satíricas, apresentações circenses, que eram executadas em tavernas e castelos, eram iluminadas com tochas e archotes.

Teatro na Renascença: a partir do séc. XVI, o teatro passou a ser representado também dentro de espaços fechados. Os teatros possuíam amplas janelas para



entrada de iluminação solar, que eram abertas nas apresentações vespertinas. Nas apresentações noturnas, muitas velas garantiam precariamente a visibilidade.

Teatro Elisabetano: tinha dois tipos básicos de arquitetura: circular ou poligonal. A parte anterior do tablado ficava descoberta e a parte posterior tinha um teto apoiado em colunas. Toda iluminação era solar, porém para as encenações noturnas, os atores entravam munidos de tochas e velas acesas.

Teatro e a utilização de candelabros: os candelabros foram utilizados durante os séculos XVII e XVIII. Eram enormes e iluminavam tanto o palco como a plateia. Os encenadores ainda não conheciam a iluminação como linguagem e as pessoas que frequentavam os teatros, muitas vezes, iam para serem observadas e não para observar a encenação.



Curiosidades históricas I: no início do séc. XVIII, foram feitos os primeiros experimentos utilizando-se sebo na fabricação de velas, porém tal experiência acabou não dando certo tendo em vista o mal cheiro exalado e o problema de irritação nos olhos. Em 1719, a Comédia Francesa utilizava 268 velas de sebo para iluminar a sala, palco e demais dependências. Havia equipes encarregadas de acompanhamento para manutenção dos candelabros nos entreatos. Havia o perigo constante dos incêndios e a iluminação, além de fraca e bruxuleante, não podia ser controlada.

Teatro na era dos lampiões: em 1783, Ami Argand cria um tipo de lampião a óleo. Em seguida, veio o lampião Astral francês e o tipo criado por Bernard Carcel, produzindo uma luz mais constante. Em todos os casos, os lampiões eram bastante inconvenientes, sujavam o teto, as cortinas e os estofados e ainda podiam pingar gotas de azeite na cabeça dos artistas e do público. Nos EUA, usava-se o óleo de baleia; na Europa experimentou-se a colza (extraído de um tipo de nabo) e o canfeno, terebintina destilada. Em seguida, veio o querosene que, além de produzir muita fuligem e calor, queimava muito combustível. No final do séc. XVIII, paralelamente à pesquisa de fontes combustíveis, iniciou-se também a preocupação com a posição das fontes de luz e as primeiras tentativas de ocultá-las, assim como elementares noções de ribalta, arandelas, contraluzes e luzes laterais. Ainda nessa época, as únicas fontes eram: velas de cera e sebo, lampiões de azeite ou querosene, que produziam iluminação instável, de difícil controle, sem direção, foco, extinção gradativa e outros recursos encontrados atualmente.

Curiosidades históricas II: no séc. XVI, Sebastiano Serlio e Leone di Somi estudaram a iluminação cênica. Ainda que partindo de recursos precários, no livro *Dialoghi in Materia di Rappresentazioni Sceniche*, descrevem o uso de tochas atrás de vidros com água colorida para obtenção de efeitos, além de garrafas e vidros coloridos de vitrais para fins de coloração, usavam-se, também, objetos metálicos (bacias e bandejas) como superfícies refletoras. Leone di Somi também se preocupou em reduzir a quantidade de iluminação na plateia. Angelo Ingegneri, no séc. XVI, contemporâneo de Palladio, tentou o escurecimento completo da plateia, porém sem êxito. O público queria ser visto e ver outras pessoas. David Garrick, em 1765, sugeriu que se retirassem as fontes visíveis do palco. Preferindo as luzes de ribalta, laterais e iluminação vinda de cima.

Teatro na era do gás: nos teatros, o gás é empregado de forma generalizada a partir de 1850. A primeira adaptação bem-sucedida, em 1803, no Lyceum Theatre de Londres, foi realizada por um alemão chamado Frederick Winsor. As primeiras mesas de controle apareceram em Londres e no Boston Theatre nos EUA.

As vantagens da utilização do gás na iluminação cênica:

A luz ficou mais intensa (um candelabro a gás equivalia a doze velas), existia a possibilidade de regular a intensidade, estabilidade nos fochos, controle centralizado, novas disposições de fontes de luz, e efeitos individualizados para isolar cenas e criar zonas de atenção.

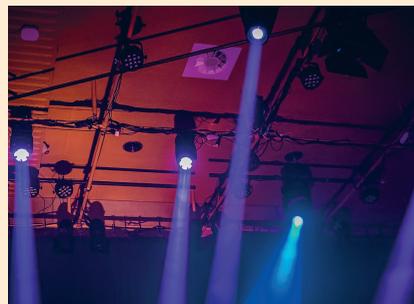
As desvantagens da utilização do gás na iluminação cênica:

O cheiro era desagradável e produzia, além de sonolência (intoxicação), muita fuligem exigindo constante limpeza de paredes, tetos e cortinas. O gás era manufaturado pelo próprio teatro, os custos eram enormes e os perigos de explosão e incêndios eram constantes, exigindo a presença de fiscais de fogo. Os incêndios eram comuns.

Teatro e a invenção da luz elétrica: A iluminação elétrica foi adotada na maioria das salas de espetáculos europeias a partir de 1880. As primeiras instalações elétricas em palco italiano utilizavam luzes de ribalta, gambiarras (Luzes de cima) e laterais. Neste período, surgiu uma nova estética através da luz, a separação nítida entre palco e plateia. A participação da luz, enquanto forma particular do olhar, sugere impressões, revela a materialidade e o significado das coisas captando-as nas suas 3 dimensões. A iluminação integra-se à cenografia configurando uma única representação da realidade.

Curiosidades históricas III: Em 1902, o cenógrafo Mariano Fortuny desenvolve na Alemanha o “Kuppel Horizont” um antepassado do ciclorama (uma grande tela clara, geralmente semicircular, que cobre o fundo e os lados do palco). O ciclorama trouxe altura à cena, modificou a arquitetura do cenário e criou sensação de infinito. Fortuny também desenvolve sistemas de adaptação de coloração da luz. A luz elétrica fez com que toda a estrutura teatral mudasse radicalmente.

Teatro e as mudanças radicais: A luz elétrica provocou mudanças no conceito de cenografia, figurino, alterando o aspecto visual do espetáculo. O cenário pictórico é substituído pelo cenário construído (objetos reais, portas, móveis, paredes, etc). O cenário torna-se uma realidade tridimensional. Surgem os *spotlights*, com suas lentes (vantagens de focagem), obturadores (ajustes de abertura), instalação à distância, direcionamento preciso, regulagem de posição fixa ou móvel, facilidade para captar o objeto de qualquer ângulo, suporte para filtros coloridos.



Teatro e a utilização de mesas de controle de iluminação:

- Mesas de torneiras para iluminação a gás.
- Mesas com controle de alavanca para imersão em solução salina.
- Mesas de controle com resistores de mola.
- Mesas analógicas com placas transistorizadas.
- Mesas digitais - chips de computadores.



Imagem 1. Fonte: Pixabay: Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/teatro-atenas-acr%C3%B3pole-antiguidade-3866739/>. Acesso em: 27 out. 2020.

Imagem 2. Fonte: Pixabay: Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/janela-de-igreja-janela-igreja-2217785/>. Acesso em: 27 out. 2020.

Imagem 3. Fonte: Pixabay: Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/candelabro-velas-decora%C3%A7%C3%A3o-antigo-4145699/>. Acesso em: 27 out. 2020.

Imagem 4. Fonte: Wikipedia: Disponível em: https://es.wikipedia.org/wiki/Teatro_isabelino#/media/Archivo:Teatro_Isabelino.jpg. Acesso em: 27 out. 2020.

Imagem 5. Fonte: Pixabay: Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/ilumina%C3%A7%C3%A3o-de-teatro-tecnologia-5048504/>. Acesso em: 27 out. 2020.

Imagem 6. Fonte: Pixabay: Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/dj-m%C3%BAsica-som-luzes-controle-3501158/>. Acesso em 27 out. 2020.

TECNOLOGIAS UTILIZADAS NO TEATRO CONTEMPORÂNEO

Vídeo Cenários – O próprio nome já diz que se trata de cenários feitos com vídeos. Esse recurso bastante utilizado hoje, se faz por meio de projeções de imagens no fundo do palco e/ou nos corpos dos atores, contextualizando a obra que está sendo apreciada. Esse recurso também pode acontecer fora do teatro, na rua, nos estacionamentos, nas fachadas de prédios, etc.

Atores Virtuais – Essa técnica permite ao ator ou a um grupo de atores fazerem uma cena no espaço real juntamente a outra no virtual, por meio de uma projeção e vídeo. Dessa forma, um espetáculo pode estar acontecendo aqui e agora e ter um vínculo com outro que esteja acontecendo em outro local, cidade, país, etc.

Aplicativos – São recursos tecnológicos usados para criar, por exemplo, interações entre a plateia e os atores. Como exemplo, um microfone que circula pela plateia ou a invasão dos atores e da plateia no espaço um do outro.

Dublagem – São várias as possibilidades quando se fala em Dublagem:

- Um áudio famoso, trecho de um discurso ou entrevista;
- A voz de outro personagem da história;
- A sua própria voz num outro formato ou momento;
- A voz de um ator presente no espaço virtual.

Efeitos especiais de iluminação – Podem ser produzidos com os globos rotativos (Um globo é um estêncil ou modelo colocado dentro ou na frente de uma fonte de luz para controlar a forma como a luz é emitida). Em combinação com LEDs, lentes rotativas e outras novas tecnologias, os globos revigoraram a mais antiga das técnicas de iluminação, possibilitando efeitos especiais e a movimentação de padrões de luz em várias velocidades e direções.

ETAPAS PARA O PLANEJAMENTO DE UM ESPETÁCULO:

Texto dramático: Escolher um texto a ser encenado, que pode ser de algum escritor consagrado ou escrito pelo próprio grupo, a partir de ideias e improvisações. O enredo (trama, intriga, mexerico, confusão, maquiagem), precisa levar em conta o público a quem o espetáculo prioritariamente se destina e os valores estéticos que o grupo quer debater.

Equipe artística, técnica e de produção: Dividir entre os componentes do grupo, quais serão responsáveis pela encenação, produção e parte técnica, registrando o nome e a função que cada um vai exercer.

Local: pensar, discutir e registrar qual o melhor local no espaço escolar para a encenação acontecer (quadra, anfiteatro, corredor, etc.).

Tecnologias: escolher, dentre as apresentadas anteriormente, quais seriam utilizadas na produção do espetáculo: Vídeo Cenários, Atores Virtuais, Aplicativos, Dublagem e/ou Efeitos especiais de iluminação e elencando quais materiais e equipamentos seriam necessários.

Cenários: criar um esboço-desenho de como vai ser o cenário, listar quais materiais e equipamentos seriam necessários para produzir, lembrando que projeções de slides com imagens, podem fazer parte deste cenário.

Figurinos: fazer desenhos/esboços de como seriam os figurinos e adereços, listando quais materiais seriam necessários para sua confecção (exemplo: tecidos, jornal, barbante, etc.).

Mapa de luz: desenhar em quais posições seriam colocados os focos de iluminação e quais equipamentos seriam utilizados.

Trilha sonora: selecionar sons e músicas que poderiam fazer parte desse espetáculo.

Divulgação: descrever como vai acontecer a divulgação do espetáculo (confecção de cartazes, redes sociais etc.).

MOMENTO 4 – O USO DA TECNOLOGIA MODIFICOU A MANEIRA DE PRODUZIR, APRECIAR, DIVULGAR, ACESSAR E CONSUMIR MÚSICA

Estudante, antes de discutir e socializar informações sobre a música e o desenvolvimento de tecnologias na área musical, é preciso que você, em casa, pesquise em livros, revistas, jornais e internet, informações e imagens sobre a origem, conceito e funcionalidade de ferramentas e equipamentos musicais e registre em seu portfólio pontos importantes do conhecimento pesquisado. Após a pesquisa, estude em casa e se prepare para a aula. O sucesso desse formato de aprendizado depende de uma mudança de atitude na organização de seu espaço, tempo e materiais para estudar em casa e ser protagonista de seu percurso. Aproveite as imagens e indicações a seguir, para orientar o processo de pesquisa e buscar mais informações sobre **“Como o uso da tecnologia modificou a maneira de produzir, apreciar, divulgar, acessar e consumir música”**. Observando, também, como a facilidade de comercialização, distribuição e divulgação das músicas, dos artistas, dos estilos, criou uma mudança na indústria fonográfica, trazendo o surgimento de novos serviços e demandas necessários para acompanhar esse desenvolvimento tecnológico.



Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/fores-de-ouvido-smartphone-791078/>. Acesso em: 12 jul. 2020.

SMARTPHONE



Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/cd-leitor-de-cd-sistema-de-m%C3%BAsica-864402/>. Acesso em: 12 jul. 2020.

COMPACT DISC OU CD



Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/studio-m%C3%BAsica-misturador-%C3%A1udio-1003635/>. Acesso em: 12 jul. 2020.

MIXER OU MESA DE SOM



Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/%C3%A1udio-close-up-electricidade-1867121/>. Acesso em: 12 jul. 2020.

MICROFONE



Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/vitrola-toca-discos-som-vinil-362982/>. Acesso em: 12 jul. 2020.

DISCO DE VINIL



<https://pixabay.com/pt/photos/k7-pl%C3%A1stico-fita-preto-tdk-3d-1336026/>. Acesso em: 12 jul. 2020.

FITAS CASSETE OU K7



Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/nostalgia-gramofone-disco-de-vinil-1130021/>. Acesso em: 12 jul. 2020.

FONÓGRAFO



Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Toca-discos#/media/Ficheiro:Romanian_pickup1.jpg. Acesso em: 12 jul. 2020.

TOCA- DISCO



Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fon%C3%B3grafo#/media/Ficheiro:EdisonPhonograph.jpg>. Acesso em: 12 jul. 2020.

GRAMOFONE

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

MOMENTO 1 – ARTES VISUAIS: VOCÊ SABE O QUE ESTÁ ESCRITO NA SUA CAMISETA? - *DO YOU KNOW WHAT IS WRITTEN ON YOUR SHIRT?*



Imagem. Acervo Pessoal de Pamella de Paula da Silva Santos. São Paulo. 2020.

(tradução) - Lute como uma menina / Arte, Amor, Beleza e Paz / Ser ou não ser? / Poder feminino / Mais comida, por favor.

Estudante, a língua inglesa tornou-se uma língua global como resultado de dois fatores principais: a extensão do poder colonial britânico e a hegemonia econômica dos Estados Unidos. Esta globalização associada à tecnologia, bens de consumo e culturalização da comunicação. Para conhecer um pouco mais e fazer uma reflexão sobre este assunto, participe ativamente da aula, assistindo ao vídeo e respondendo aos questionamentos indicados, traga para a conversa suas experiências, vivências e argumentos sobre a temática. Após a conversa inicial, o professor vai comentar sobre os conceitos de Estampagem, *Silk Screen* e *Silk Digital* e propor uma atividade prática de desenho, escrita de palavras e/ou frases em inglês e pintura em uma camiseta, utilizando técnicas e materiais diversos (papel, papêlo, TNT, tecido ou mesmo uma camiseta). Para a socialização dessa produção, existem várias possibilidades, como: uma exposição das camisetas em um varal, um desfile mostrando as produções, um registro fotográfico das camisetas e o compartilhamento deste trabalho nas redes sociais, nos blogs, entre outros.

Questionamentos:

1. Você já comprou ou ganhou uma camiseta com palavras e/ou frases escritas em inglês?
2. Usou esta camiseta sem saber o que estava escrito nela? Ou teve curiosidade de buscar em um dicionário o significado das palavras em inglês?
3. Você já procurou o significado de alguma palavra em inglês escrita na sua camiseta, e encontrou algo errado na grafia ou no seu significado? Justifique sua resposta.
4. Você já passou por alguma situação engraçada ou delicada, por algo que estava escrito na sua camiseta? Sabe de alguém que já passou por esta situação? Comente sobre esta experiência.

O que você vai desenhar e escrever na sua camiseta? Faça um esboço. What are you going to draw and write on your shirt? Make a sketch.

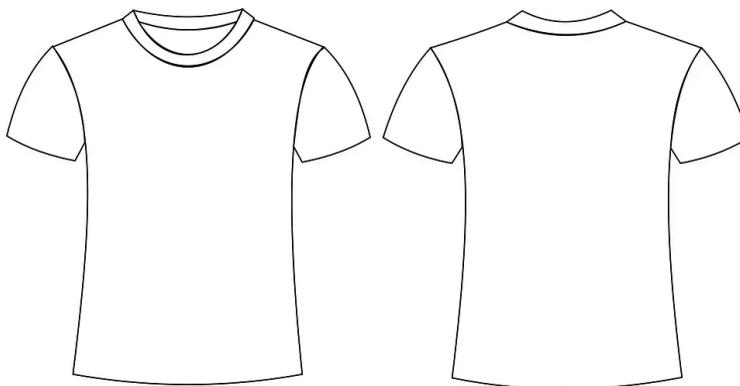


Imagem. Fonte: Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/camiseta-modelo-frente-e-verso-764287/>. Acesso em: 23 ago.2020.

MOMENTO 2 – TEATRO – O TEXTO DRAMÁTICO – THEATER - THE DRAMATIC TEXT

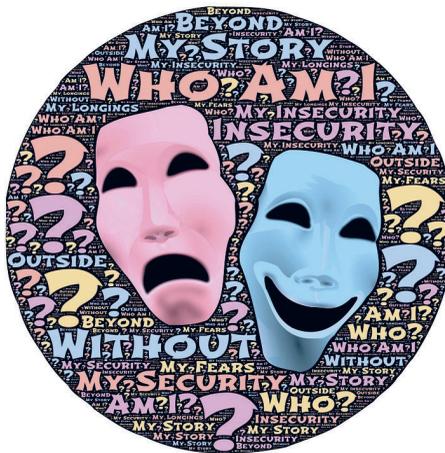


Imagem Fonte: disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/m%C3%A1scaras-drama-humano-hist%C3%B3ria-zen-807346/>. Acesso em: 23 ago. 2020.

Estudante, a proposta para este momento é que você escreva um texto teatral inspirado nas imagens e na temática - *halloween*, utilizando o roteiro indicado, seus conhecimentos de língua inglesa, ferramentas e recursos tecnológicos. Após a criação do texto, em grupo, leia os textos produzidos por seus colegas, discuta e participe da escolha de um para ser encenado.



Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/halloween-gato-estranho-surreal-959006/>. Acesso em: 28 out.2020.



Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/halloween-estranho-surreal-963110/>. Acesso em: 28 out.2020.



Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/espantalo-dia-das-bruxas-ab%C3%B3bora-1456235/>. Acesso em: 28 out.2020.



Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/bruxa-dia-das-bruxas-halloween-1462734/>. Acesso em: 28 out.2020.



Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/nosferatu-dracula-lua-luar-vampiro-1639125/>. Acesso em: 28 out.2020.



Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/esp%C3%ADrito-halloween-medo-amig%C3%A1vel-1272923/>. Acesso em: 28 out.2020.



Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/halloween-estranho-surreal-975495/>. Acesso em: 28 out. 2020.



Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/corvo-noite-horr%C3%ADvel-escurid%C3%A3o-988218/>. Acesso em: 28 out. 2020.

Roteiro para escrever uma Peça de Teatro:

1. Mantenha o hábito de ler diariamente (livros, revistas, jornais, gibi), isso ajuda a ampliar seu repertório de palavras e conhecimento de mundo.
2. Tenha um caderno de anotações e uma caneta sempre à mão, pois as ideias podem surgir a todo momento.
3. Estude a língua portuguesa, cuidado com os erros de português, tenha sempre um dicionário à mão, e se estiver escrevendo no computador ou celular use um corretor ortográfico.
4. Pratique a escrita diariamente, coloque suas ideias no papel, faça resumos, reescreva trechos do texto.
5. Crie um ambiente propício, prepare uma *playlist* inspiradora para ouvir enquanto escreve.
6. Pense no objetivo e características do texto dramático para o teatro, utilize as imagens como inspiração para criar o enredo, as personagens, pesquise boas referências sobre o assunto, não deixe de fazer *brainstorm* (tempestade de ideias), pense no público que vai ler o seu texto e/ou assistir a encenação dramática.
7. Monte a estrutura do seu texto, mantenha a coesão e coerência, evite palavras muito complexas e frases longas, use figuras de linguagem, analogias, sinônimos e diálogos entre as personagens.
8. Conte uma história interessante e escolha argumentos sólidos que vão prender a atenção do público.
9. Durante a escrita leia em voz alta seu texto, peça para outra pessoa ler, saiba aceitar *feedbacks* e críticas, filtre o que for desnecessário.
10. Utilize diferentes ferramentas: lápis, borracha, caderno, computador, celular, gravador, software, para não perder suas ideias e concluir o seu texto dramático.
11. Transcreva o seu texto dramático para a língua inglesa com a ajuda de um dicionário e/ou acessando um tradutor na internet.

MOMENTO 3 – MÚSICA: GÍRIAS MAIS USADAS NAS LETRAS DE MÚSICAS DE RAP E HIP-HOP - MOST USED SLANG FOR RAP AND HIP-HOP LYRICS

Estudante, conhecer o significado das gírias mais usadas nas letras de músicas de *Rap* e *Hip-Hop*, mesmo sendo um modo muito informal de se falar inglês, pode aumentar seu vocabulário e melhorar o seu entendimento sobre as letras, principalmente se você gosta desse estilo de música. Além das palavras indicadas a seguir, existem uma infinidade de gírias e o tempo todo são inventadas outras. Neste contexto, a proposta para este momento é que em dupla vocês criem uma *playlist* com este estilo de

música e pesquisem outras gírias, utilizando a tecnologia de forma ética e consciente. Lembre-se que a ideia do registro reflete a nossa memória, a nossa prática, a nossa aprendizagem, bem como material de estudo, possibilitando a nossa autoavaliação. O registro permite a revisitação das atividades sempre que necessário e agrega elementos novos para aprimorar nossos conhecimentos.

Gírias mais usadas nas letras de músicas de Rap e Hip-Hop	
Crib	Lugar onde se vive. Casa, apartamento etc.
Ride ou Wheels	Carro
Block	Quarteirão, quebrada
Boo	Garota (o), gata (o), namorada (o)
Lil' (little)	Pequeno, jovem
Yo (you)	Serve também como um modo de chamar alguém
Fly	Algo acima das expectativas, que se destaca
Holla (at somebody)	Chamar ou ligar para alguém
Homie	Mano, amigo, chegado, parça

MOMENTO 4 – DANÇA: SE VOCÊ TROPEÇAR, FAÇA DISTO PARTE DA DANÇA - *IF YOU STAMBLE, MAKE IT PART OF THE DANCE*

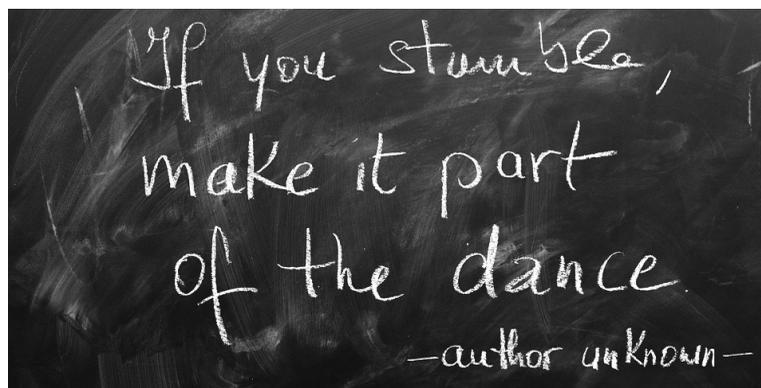


Imagem. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/conselho-giz-trope%C3%A7ar-dan%C3%A7a-1754932/>. Acesso em: 17 nov. 2020.

Estudante, a dança de rua, ou *Street Dance* possui um conjunto de estilos de danças que possuem movimentos detalhados com diferentes características: Movimentos coreografados, fortes, sincronizados e harmoniosos, rápidos, simétricos e assimétricos de pernas, braços, cabeça e ombros, entre outros. A proposta para este momento é que você, em grupo, pesquise e registre as informações no seu portfólio individual sobre os estilos de danças indicados para o seu grupo e juntos criem uma apresentação coreográfica tendo como fio condutor a frase: **Se você tropeçar, faça disto parte da dança - *If you stumble, make it part of the dance***, utilizando os movimentos destes estilos.

Estilos de Dança que constituem o *Street Dance*:

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5
<i>Waacking</i>	<i>House dance</i>	<i>Street jazz</i>	<i>Freeze</i>	<i>Ticking</i>
<i>Breaking</i>	<i>Popping</i>	<i>Locking</i>	<i>Footwork</i>	<i>Krumping</i>
<i>Disco</i>	<i>Tecktonik</i>	<i>Stillete</i>	<i>Funkstyles</i>	<i>Vogue</i>
<i>Hardstyle</i>	<i>Hip Hop</i>	<i>New style</i>	<i>Body Waving</i>	<i>Animation</i>
<i>Jumpstyle</i>	<i>Freestep</i>	<i>Waving</i>	<i>Melbourne Shuffle</i>	<i>Freehand Glowsticking</i>

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3

MOMENTO 1 – ARTES VISUAIS: APRECIAR, FRUIR E PRODUZIR - PINTURA

Estudante, participe ativamente desse momento de Apreciação e Fruição Estética, observando e analisando pinturas de artistas nacionais e mundiais.

Utilize o Roteiro de observação e Leitura de imagens e registre em seu portfólio os questionamentos, suas reflexões e considerações sobre o material apreciado. Em seguida, em casa, faça uma pintura, escolha uma técnica (óleo, aquarela, guache, giz de cera, entre outras) e selecione materiais, ferramentas e suportes. Essa produção poderá ser também digital, utilizando diversas ferramentas como: computador, tablet e smartphone.

Finalizado o processo criativo, organize junto ao seu professor e colegas uma exposição física e/ou virtual dos trabalhos.

Roteiro de observação e Leitura de imagens:

Análise Formal: Para fazer a leitura de uma obra de arte no contexto das artes visuais, do teatro, da dança e da música, é preciso, primeiramente, observar cada detalhe de sua gramática articuladora, ou seja, os elementos, símbolos e códigos que fazem parte de sua estrutura e composição.

Artes visuais – Observar ponto, a linha, a forma, o plano, a superfície, a textura, o volume, a luz, teoria das cores aplicadas, relação entre figura e fundo.

Análise interpretativa: Para fazer a leitura de uma obra de Arte, no contexto das artes visuais, do teatro, da dança e da música, é preciso ir além das imagens observadas e analisar, estabelecendo relações contextuais sobre o tema abordado pelo artista; conhecer a biografia do autor da obra, o contexto social, político, econômico e histórico em que a obra foi produzida; reconhecer as técnicas, materiais, ferramentas e procedimentos utilizados para criação, produção e composição; a ideia ou conceito utilizado; reconhecer a poética pessoal do artista presente na criação da obra.

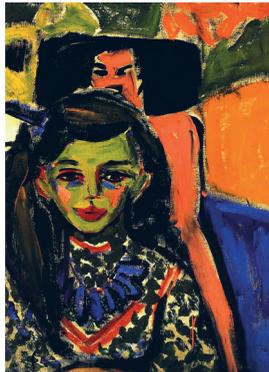
			
Johannes Vermeer - “Moça com brinco de pérola”	Vincent Willem van Gogh – “Autorretrato”	Amedeo Clemente Modigliani - “Retrato de uma jovem”	Ernst Ludwig Kirchner - “Fränzi perante uma cadeira talhada”

Imagem 1. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Johannes_Vermeer#/media/Ficheiro:Johannes_Vermeer_\(1632-1675\)_-_The_Girl_With_The_Pearl_Earring_\(1665\).jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Johannes_Vermeer#/media/Ficheiro:Johannes_Vermeer_(1632-1675)_-_The_Girl_With_The_Pearl_Earring_(1665).jpg). Acesso em: 28 out.2020.

Imagem 2. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Vincent_van_Gogh#/media/Ficheiro:Vincent_van_Gogh_-_Self-Portrait_-_Google_Art_Project_\(454045\).jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Vincent_van_Gogh#/media/Ficheiro:Vincent_van_Gogh_-_Self-Portrait_-_Google_Art_Project_(454045).jpg). Acesso em: 28 out.2020.

Imagem 3. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Amedeo_Modigliani#/media/Ficheiro:Portrait_of_a_Young_Woman,_Amedeo_Modigliani,_1918,_New_Orleans_Museum_of_Art.jpg. Acesso em: 28 out.2020.

Imagem 4. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Expressionismo#/media/Ficheiro:Kirchner_-_Fr%C3%A4nzi_vor_geschnitztem_Stuhl.jpg. Acesso em: 28 out.2020.

MOMENTO 2 – MÚSICA: ARRANJO MUSICAL

Estudante, participe ativamente desse momento de apreciação e fruição estética musical. Assista aos vídeos e/ou escute os áudios que o seu professor vai apresentar, observando e ouvindo, atentamente, as explicações e variações existentes nas diversas formas de execução de uma mesma melodia e seus arranjos musicais. Para entender com mais profundidade como se faz um arranjo musical, você, em casa, fará uma pesquisa sobre teoria musical, harmonia, instrumentação, ritmos, formas, estilos, pesquisando os vários elementos que podem ser mexidos num arranjo musical, tais como: a forma musical, instrumentação, caráter, tonalidade, rítmica, contraponto, dinâmica, estilo e andamento.

MOMENTO 3 – TEATRO: APRECIAR, FRUIR E PRODUZIR - TEATRO DO ABSURDO

Estudante, esta atividade está dividida em três momentos de apreciação e fruição estética. Seu professor irá indicar alguns espetáculos teatrais, de vários gêneros, para que você possa apreciar. Observe as imagens, leia os textos, assista a tudo atentamente percebendo como acontecem a encenação, os figurinos, a maquiagem, o cenário, a sonoplastia, os gestos dos atores, a entonação das vozes nas falas, o texto, a utilização de tecnologias digitais na produção, entre outros.

Apreciação de imagens:



Imagem 1. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/En_attendant_Godot#/media/Ficheiro:En_attendant_Godot_Festival_d%E2%80%99Avignon,_1978_f22.jpg. Acesso em: 28 out. 2020.

Imagem 2. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/En_attendant_Godot#/media/Ficheiro:Waiting_for_Godot_in_Doon_School.jpg. Acesso em: 28 out. 2020.

Imagem 3. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:En_attendant_Godot_Festival_d%E2%80%99Avignon,_1978.jpeg. Acesso em: 28 out. 2020.

Imagem 4. Disponível em: https://es.wikipedia.org/wiki/Esperando_a_Godot#/media/Archivo:Poster_for_drama_performance_of_%22Waiting_for_Godot%22.jpg. Acesso em: 28 out. 2020.

Imagem 5. Disponível em: https://es.wikipedia.org/wiki/Esperando_a_Godot#/media/Archivo:Esperando_a_Godot_Buenos_Aires_1956.jpg. Acesso em: 28 out. 2020.

Imagem 6. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Waiting_for_Godot#/media/File:Waiting_for_Godot_University_of_Chicago_II.jpg. Acesso em: 28 out. 2020.

Apreciação do texto dramático:

O Teatro do Absurdo foi o nome dado a um conjunto de obras teatrais produzidas no final dos anos 40, pelo crítico húngaro radicado na Inglaterra, Martin Esslin (1918 – 2002), em 1961. Essas peças tinham como características a contraposição ao realismo, em que as produções eram elaboradas na época. Apresentavam cenas irreais, surrealistas, sem a pretensão de contar uma história da forma tradicional, convencional, linear e lógica dos fatos e contextos do cotidiano. As personagens são muitas vezes grotescas e bizarras.

Esta estética teve seu apogeu na década de 50 e seus principais autores foram Samuel Beckett, Eugène Ionesco, Arthur Adamov e Jean Genet, entre outros. Um dos marcos desta estética foi “Esperando Godot”, de Samuel Beckett, em 1953.

Esperando Godot - (Domínio público), foi a obra que colocou o irlandês Samuel Beckett como um dos mais importantes dramaturgos do século XX. Os temas centrais de Beckett estão na incomunicabilidade, no vazio, na ignorância, na impotência e na morte, utilizando, para compor esse quadro, a chamada estética do fracasso, com indivíduos semiacabados, normalmente aprisionados a algo.

Personagens: Vladimir, Estragon, Pozzo, Lucky, Um garoto e Godot.

Síntese da peça: Os personagens Vladimir e Estragon esperam Godot... esperam... esperam... embora ninguém saiba direito quem é Godot – uma pessoa? uma ideia? um sonho? – nem porque o esperam... daí Pozzo e Lucky aparecem também pra esperar Godot... Lucky vem com uma pesada mala que nunca larga... seria grana, propina, pra quem? Pra quê?... ninguém sabe... batem um bom

papo e esperam Godot... mais um dia e nada... aparece um boy e avisa que Godot só amanhã... semanas, meses, anos, passam e Godot só amanhã avisa o boy... os personagens já estão velhos, menos o boy... e Godot nunca virá... esperam, conversam...

Didascália ou rubrica inicial define: Cenário - Os elementos que situam o espaço e tempo da narrativa são descritos apenas como “Estrada, árvore, à noite”. O uso do cenário mínimo, característico da obra beckettiana, nos deixa ainda mais desorientados na trama. A (des)construção do espaço aprofunda a sensação de isolamento e solidão das personagens, apesar da ironia e desentendimentos frequentes entre Vladimir e Estragon.

Primeiro Ato: As personagens Estragon e Vladimir aparentemente esperam um sujeito de nome Godot. Nada é esclarecido a respeito de quem é Godot ou o que eles desejam dele. Basicamente, os dois estão à espera de alguém que não sabemos nada a respeito, muito menos se aparecerá em algum momento. Enquanto esperam por Godot, essa entidade desconhecida, Vladimir e Estragon têm conversas sobre uma variedade de temas. O mais estranho nestas conversas é o distanciamento sugerido pelos diálogos, quase sempre secos e resumidos ao máximo de três linhas, remetendo a uma espécie de burocracia da comunicação que os força a falar somente o essencial. O paradoxo maior é que Vladimir e Estragon aparentam uma relação de dependência muito forte, beirando uma relação amorosa. O diálogo dos dois só é interrompido quando da entrada de Pozzo e Lucky. Lucky carrega uma pesada mala que não larga um só instante. Pozzo é um sujeito aristocrata que explora Lucky como um escravo, trazendo este amarrado pelo pescoço como um cachorro. Da dupla, Pozzo é o único que fala, o outro apenas fica calado carregando uma mala pesada. Vladimir e Estragon conversam naturalmente com Pozzo sobre seus dramas pessoais, embora se mostrem incomodados com essa relação patrão e criado levada ao extremo. Em um dado momento, entra um garoto anunciando que Godot não virá, talvez só amanhã. Encerra-se o primeiro ato com a notícia.

Didascália ou rubrica define: O cenário é o mesmo para o segundo ato, apenas a árvore está um pouco diferente, agora com algumas folhas.

Segundo Ato: Desenvolve a mesma dinâmica. Estragon e Vladimir iniciam sua jornada na espera de Godot. Surgem novamente Pozzo e Lucky. Pozzo está cego e Lucky mudo. Após a partida destes, aparece novamente um garoto anunciando novamente que Godot não virá, talvez amanhã. É a cópia do primeiro, com exceção de que agora cresceram algumas folhas na árvore. As falas mudam, claro, mas a impressão que temos é a de que tudo irá se repetir. A espera continua, os devaneios, o humor, a vinda de Pozzo e Lucky, a vinda de um mensageiro com a notícia que Godot só virá amanhã. A vinda de Godot é apenas o fio narrativo, e todo mistério gera uma série de teorias. O principal entendimento é de que Godot é uma metáfora da espera por Deus, reforçado pela semelhança do nome com God. Outros afirmam que Godot é apenas uma invenção da dupla principal, tanto é que Pozzo e Lucky pouco se importam com a chegada dele. Uma interpretação não tão metafórica é que Godot é alguém que irá ajudar os dois personagens a sair da triste situação em que se encontram.

Ato final: O que encerra o ato da peça é o seguinte:

- Vladimir: - Então, devemos partir?
- Estragon: - Sim, vamos.

Eles não se movem (Didascália ou rubrica). A obra-prima de Beckett nos faz refletir sobre temas que afetam a todos nós, como a quebra de expectativa, tédio, solidão, dependência, dificuldade de comunicação, esperança. Quantas vezes esperamos por algo e no final descobrimos que a espera foi em vão? Quem nunca teve que iniciar uma conversa sobre um tema delicado e se deparou impotente diante da situação? Os questionamentos nunca se encerram, tanto durante a leitura quanto depois de terminada a obra.

Apreciação do Espetáculo teatral:

Links:

Esperando Godot, de Samuel Beckett. Disponível em: <https://www.recantodasletras.com.br/e-livros-de-teatro/4410393> . Acesso em: 28 out.2020.

Esperando Godot, de Samuel Beckett. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kTsMYrUU8WQ>. Acesso em: 28 out.2020.

Orientação 1 - TEATRO DO ABSURDO. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7iwGwG83x5I>. Acesso em: 28 out.2020.

Esperando Godot. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=wL5YFNmovDs&feature=emb_title. Acesso em: 28 out.2020.

TEATRO TVE - Esperando a Godot de Beckett 1978. Teatro Estúdio. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=q2jZ27zGqsw>. Acesso em: 28 out.2020.

MOMENTO 4 – DESAFIO EM CASA: DANÇA: APRECIAR, FRUIR E PRODUZIR - MOVIMENTO DANÇADO.

Estudante, em casa, observe atentamente as imagens estáticas e os vídeos indicados. Tente lembrar o que você já aprendeu no Ensino Fundamental e nos bimestres anteriores sobre a linguagem da dança, aproveitando esse conhecimento para realizar movimentos corporais e dançar. Em seguida faça uma enquete em sua rede social, familiar e escolar sobre as experiências individuais e coletivas vivenciadas na escola e em outros contextos (festas, bailes, academias, entre outros), da prática de dança e de movimentos corporais que as pessoas costumam realizar no seu cotidiano. É importante que você revise a Situação de Aprendizagem 3 de Educação Física, pois ela traz, em todos os seus momentos, informações e conhecimentos sobre dança que irão auxiliar o desenvolvimento de suas atividades artísticas. Após realizar a atividade proposta, registre em seu portfólio suas considerações, o que foi mais difícil na prática da dança e o que chamou mais sua atenção na enquete.

Apreciação de imagens estáticas

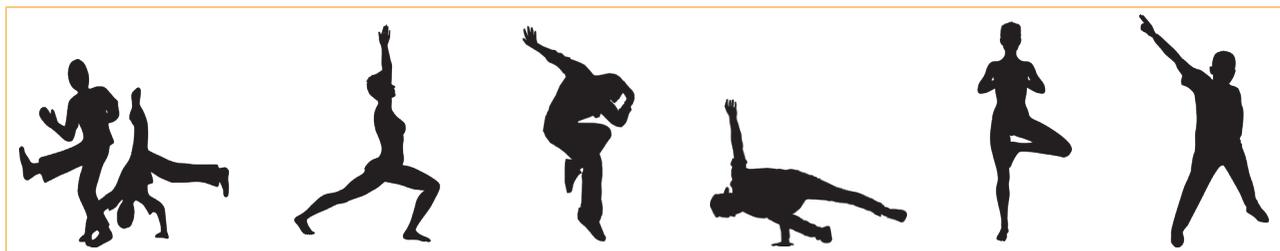


Imagem 1. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/vectors/bailarinos-dan%C3%A7a-ator-atriz-hip-hop-36048/>. Acesso em: 28 out.2020.

Imagem 2. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/silhueta-yoga-mulher-menina-jovens-3103587/>. Acesso em: 28 out.2020.

Imagem 3. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/dan%C3%A7a-homem-jovem-ativos-salto-2488741/>. Acesso em: 28 out.2020.

Imagem 4. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/vectors/breakdance-dan%C3%A7a-silhueta-homem-5156449/>. Acesso em: 28 out.2020.

Imagem 5. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/silhueta-yoga-mulher-menina-jovens-3109942/>. Acesso em: 28 out.2020.

Imagem 6. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/vectors/menino-homem-dan%C3%A7a-silhueta-149279/>. Acesso em: 28 out.2020.

Apreciação de imagens em movimento

Links:

VIDEOAULA FATORES DOS MOVIMENTOS E NÍVEIS - LABAN - MARIA DA GLORIA ESTEVAM OFICIAL. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=n8z-od4rd8M>. Acesso em: 02 out.2020.

Dança e os fatores de movimento: fluência. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8VZuGvm30RU>. Acesso em: 02 out.2020.

Dança e os fatores de movimento: Peso. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=15WdQpuM5_Q. Acesso em: 02 out.2020.

Dança: Fator de movimento – Tempo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GJ7ZPfKiWyk>. Acesso em: 02 out.2020.

Dança - fator de movimento: espaço. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SUDRslq1avU>. Acesso em: 02 out.2020.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

MOMENTO 1 – ARTES VISUAIS: COMUNICAÇÃO POR EMOTICON

Estudante, participe desse momento lendo os textos, observando as imagens e escutando atentamente a explicação do professor. Contribua com suas ideias e argumentos, traga outros questionamentos que achar pertinentes para a ampliação da discussão dos temas expostos. Em seguida registre, no seu portfólio, as respostas das questões abaixo após discuti-las, apresentando e compartilhando suas ideias, pensamentos e argumentos. Para auxiliar o desenvolvimento dessa atividade, revise a SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 - 2º BIMESTRE - Momento 3 - Novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede e retome alguns conceitos. Em seguida, em duplas e/ou trios, realizem uma atividade de experimentação selecionando entre os diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, para desenvolver uma produção artística com foco em diferentes modos de participação e intervenção social na escola e no seu entorno. Como exemplos, vocês poderão elaborar campanhas publicitárias, histórias em quadri-nhos, vídeos, entre outros, utilizando como inspiração os Emoticons.

Leitura de imagens:



Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Tarsila_do_Amaral#/media/Ficheiro:Correio_da_Manh%C3%A3_AN_395.jpg. Acesso em: 18 nov. 2020.



Fonte: Acervo pessoal de Evania Rodrigues Moraes Escudeiro, exposição “Tarsila Popular” no MASP - Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand, 2019.



Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/emoji-smilie-whatsapp-emo%C3%A7%C3%A3o-rir-2762568/>.

Acesso em: 28 out. 2020.



Fonte: Acervo pessoal do professor Rogério Aparecido Zancheta, EE Santo Antônio, Diretoria de Ensino Região de Mogi Mirim, 2020.

Leitura de textos conceituais:

Emoticon: é uma forma de comunicação paralinguística. Palavra derivada da junção dos termos em inglês *emotion* (emoção) + *icon* (ícone) (em alguns casos chamado *smiley*) é uma sequência de caracteres tipográficos, tais como: :), :(, ^-^, :3, e.e', '- ' e :-); ou também, uma imagem (usualmente, pequena) que traduz ou quer transmitir o estado psicológico, emotivo, de quem os emprega, por meio de ícones ilustrativos de uma expressão facial. Exemplos: Alegre (isto é, sorrindo, estou alegre); Tristeza (estou triste, chorando), etc. Normalmente é usado nas comunicações escritas de programas mensageiros, como o MSN Messenger ou pelo Skype, WhatsApp e outros meios de mensagens rápidas.

Texto multimodal: é o texto produzido utilizando mais de um código semiótico (texto escrito, imagem estática, vídeo, áudio etc.), exemplos: quadrinhos, cartum, publicidade, videoclipe, entre outros.

Mídia: é o veículo por onde se transmite a informação/notícia. São diversas as possibilidades: rádio, TV, internet, cinema, jornais, revistas de moda, mídias sociais: blogs, microblogs (Twitter), redes sociais (Facebook), fóruns, e-groups, instant messengers, wikis, sites de Compartilhamento de conteúdo multimídia (YouTube, Flickr, SlideShare, Vimeo).

WhatsApp/Messenger: é um aplicativo que proporciona a troca de mensagens instantâneas entre celulares e smartphones, sendo possível trocar informações através de imagens, vídeos, áudios, contatos, localização e chamadas de voz. É a crescente expansão dos gêneros multimodais.

Multimídia: São outras formas de comunicação em que se integram 2 ou mais mídias. Em multimídia são utilizados imagens, sons, animações, textos, vídeos, etc., que planejados e organizados serão produzidos e distribuídos para encontrarmos hoje a multimídia nos CDs, videogames, DVDs, aparelhos celulares, etc., sendo a web a mais conhecida. Ela permite a criação, o armazenamento e a pesquisa. São considerados como multimídia: gravadores de vídeo como câmeras, as quais além de gravar ainda reproduzem som e vídeo; a televisão é também um meio de multimídia; a *internet*, pois apresenta informações através de imagens, áudio, vídeo e textos, entre outros.

Transmídia ou transmedia (inglês): é o conteúdo que se sobressai a uma mídia única para contar uma história ou informação/mensagem, ou seja, diferentes mídias transmitem diversas mensagens para o público onde meios se complementam, pois utilizar apenas um canal terá apenas uma mensagem parcial da informação/mensagem em questão. A *internet* é fundamental para a disseminação da informação através de suas mídias sociais. Exemplos claros de transmídia são games que viraram filmes, blogs de personagens de novelas para criar interação com o público, um jogo transmitido na TV, no rádio e na *internet* (na TV o jogo é transmitido ao vivo com narração do comentarista; no rádio são transmitidos os bastidores do jogo, como entrevista com torcedores, ex-jogadores etc.; na *internet* a pessoa pode conferir todas as substituições, cartões, gols, ver replays, histórico de partidas de ambos os times etc.). Os meios, juntos, fortalecem uns aos outros e complementam a sua mensagem, entre outras possibilidades.

Remediação: como instrumento de comunicação, a remediação é um processo que permite que um meio passe a incorporar ou imitar elementos de outros meios, a fim de melhorar seu próprio recurso. Remediação é a compreensão entre os diferentes tipos de mídias: mídias eletrônicas, mídias impressas e mídias digitais. O processo de remediação não surge através das mídias digitais, e sim no momento em que um meio de comunicação surge, pois esse meio nunca surge isoladamente. As diferentes mídias fazem o mesmo processo das suas antecessoras, incorporam elementos de outras mídias. O que ocorre é o surgimento de uma mídia melhorada e renovada, mas que segue um padrão já estipulado. As **telenovelas**, com o passar do tempo, se modificaram e passaram a remidiar as mídias digitais e o cinema.

Multissemióticos: Chamamos de multissemióticos os diversos elementos inseridos em um texto, como, imagens, desenhos, ícones. Quando trabalhamos com outras linguagens (modos e semioses), estamos tratando de gêneros compostos e/ou multissemióticos. Na aprendizagem, são várias as modalidades de linguagens que costumamos usar, como a oral e escrita, a visual, a sonora, a corporal e a digital. Exemplos de textos multissemióticos: história em quadrinhos, pintura, propaganda, verbo-visual. (Textos produzidos para este material).

Questionamentos:

1. Partindo do conceito de que multissemióticos são os textos com muitos elementos, com imagens, ícones e desenhos, você se lembra de alguma produção artística que você tenha produzido utilizando esse tipo de texto? Cite exemplos.
2. Conhece artistas brasileiros e/ou estrangeiros que realizam suas obras com esses textos multissemióticos? Cite alguns.
3. Ainda dentro desse conceito, o que mais chama sua atenção nesse tipo de produção artística? A ilustração? O texto? A coerência entre a imagem e o texto?
4. Você costuma utilizar o *Whatsapp* na sua comunicação? Com que frequência? Se apropriou de todas as ferramentas de comunicação que este aplicativo oferece? Quais?
5. Já trabalhou com o texto multimodal em alguma de suas produções artísticas? Comente.

MOMENTO 2 – TEATRO: DO TEATRO RADIOFÔNICO AO PODCAST



Disponível em: Opname van een hoorspel Recording a radio play - Teatro radiofónico - Wikipedia, a enciclopedia libre. Acesso em: 18 nov. 2020.



Disponível em: Podcast Popular Mostra - Imagens grátis no Pixabay. Acesso em: 18 nov. 2020.

Estudante, para iniciar a escrita de um Teatro Radiofônico ou um Podcast, é interessante utilizar a metodologia **“Tempestade de ideias ou brainstorming”**, fazendo uma lista de ideias, pensamentos, sentimentos, palavras, frases, conceitos, problemas que possam ser abordados na peça, com foco em um projeto de intervenção social, pensando sempre em uma pergunta a ser respondida. Por exemplo: “Como você encara a vida em um planeta onde existe uma grande produção de lixo eletrônico?” ou “Como é a sensação de pertencimento em um mundo tecnológico?” “Os programas de descarte de lixo eletrônico da sua cidade são suficientes e eficazes?” e outras perguntas que achar pertinentes.

Roteiro para escrita:

1. Buscar como inspiração uma experiência pessoal, a vida cotidiana, uma imagem, uma música conhecida, uma história, um conto, um romance, uma manchete de jornal etc.
2. Ao escrever e produzir textos Teatrais ou textos Dramáticos, pense que eles precisam ser divididos de maneira linear em:
 - Introdução (ou apresentação): foco na apresentação das personagens, espaço, tempo e do tema.
 - Complicação (ou conflito): determina as peripécias da peça teatral.
 - Clímax: momento de maior tensão do drama.
 - Desfecho: desenlace da ação dramática.
3. Assim que tiver a ideia central da história - o conflito das vidas dos personagens (é o conflito que faz a história se desenrolar), faça um resumo incluindo os pontos de enredo principais, que expressam os temas-chave que serão abordados.
4. Faça uma lista com todas as cenas e, depois, comece a desenhar uma por uma. Tente captar todos os elementos visuais essenciais de cada cena utilizando um storyboard para visualizar melhor a peça.
5. Escreva os textos, as falas dos personagens, as cenas, pensando que é preciso ajustar harmoniosamente as transições de diálogo de cena para cena.
6. Junte músicas e sonoplastia ao roteiro e organize tudo no mesmo documento: cenas, músicas e letras. O objetivo é seguir uma ordem que torne o roteiro coeso e bem ritmado.
7. Acrescente notas de direção e não escreva nada que fique muito longo ou complicado, por exemplo, para dizer o ponto em que determinada música entra durante uma cena, escreva no roteiro: “Música (número da música) começa a tocar”.

8. Use didascálias para especificar reações emocionais. Por exemplo: “Ana (apaixonada) – Como você foi capaz de ir embora?” e “Paulo (chorando) – Eu não posso mais cantar.”

MOMENTO 3 – MÚSICA: ANALISANDO E EXPERIMENTANDO A PRODUÇÃO DE UMA LIVE MUSICAL



Montagem fotográfica. Acervo pessoal de Evania Escudeiro. Caraguatatuba. 2021.

A **Live** é uma transmissão de vídeo ao vivo nas redes sociais. Com uma estrutura mais simples de utilização, é um recurso que pode ser assistido pelo Instagram, YouTube e Facebook, onde se pode reproduzir uma reportagem, um vídeo, ou um evento musical ao vivo, interagindo com a produção enquanto acontece. E o contrário, a produção pode interagir com o espectador em tempo real.

Estudante, participe de uma roda de conversa e fale sobre seu conhecimento e suas experiências sobre uma Live musical. Após a conversa, registre em seu portfólio suas respostas para os questionamentos indicados. Depois, em grupos, realizem uma pesquisa em revistas especializadas, internet e outras, sobre como acontece o processo de criação e produção de uma Live. Após a pesquisa, elaborem um roteiro passo a passo, indicando os objetivos, as etapas, os materiais, equipamentos e ferramentas tecnológicas necessários para uma produção. Para finalizar, apresentem o roteiro elaborado para os outros grupos conforme cronograma.

Questionamentos:

01. Você sabe o que é uma Live? Justifique sua resposta.
02. Costuma assistir Lives musicais? Quais você já viu?
03. Já participou de alguma? Como foi sua participação?
04. Que estilo musical você procura assistir nas Lives?
05. Sabe como se produz uma Live musical? Quais são as etapas e as ferramentas necessárias para a produção?

MOMENTO 4 – DESAFIO EM CASA - DANÇA - COREOGRAFIA DIGITAL - GAMES DE DANÇA

Estudante, participe atentamente de uma roda de conversa que seu professor vai propor e apresente os conhecimentos que você tem sobre Coreografia Digital e Games de Dança. Em seguida, divididos em grupos e em casa, vocês irão pesquisar em revistas especializadas, internet e outras fontes, informações, imagens e vídeos sobre os temas indicados. No final, os grupos irão apresentar as pesquisas, que poderão ser por meio de trabalhos corporais de dança com recursos tecnológicos, ou uma produção em vídeo de uma Coreografia Digital e de um Game de Dança, painéis ilustrativos, ou Powerpoint dessa produção coreográfica, entre outras possibilidades de escolha de exibição.

Grupo 1, 2 e 3 - Coreografia Digital	Grupo 4, 5 e 6 - Games de Dança
<p>A dança se apropria cada vez mais dos recursos tecnológicos na sua produção, ampliando assim, seus limites e permitindo novas concepções de interação junto ao público apreciador. Na elaboração de suas criações, outros profissionais são indispensáveis na produção, além dos músicos, bailarinos, coreógrafos designers, entre outros específicos dessa linguagem. São os pesquisadores, cientistas, profissionais de informática, desenvolvedores de softwares e de outras ferramentas digitais.</p>	<p>São jogos que propõem um movimento desenvolvido para vários jogadores, criando ao mesmo tempo um ritmo e uma dança. Esses jogos trazem músicas que estão na "mídia" e cada música contém com sua própria coreografia, executada por dançarinos que comandam os movimentos dos jogadores. Os jogadores vencedores são os que mais realizam com precisão as coreografias apresentadas. Jogos eletrônicos de dança também contribuem para a prática de atividades físicas e manutenção da saúde corporal.</p>

ARTE

4º BIMESTRE

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

MOMENTO 1 – ENEM - VESTIBULARES

Estudante, você já pensou em seguir uma profissão voltada a área de linguagens? Aguarde as orientações de seu professor para participar deste momento.

Links:

Artes no Enem. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/artes-no-enem>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Assuntos que mais caem no Enem. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/assuntos-que-mais-caem-no-enem/>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Simulado Enem (questões comentadas por especialistas). Disponível em: <https://cutt.ly/jD7d9AC>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Artes no Enem: da Pré-História à idade contemporânea – Revisão completa! Disponível em: <https://foconoenem.com/artes-no-enem/>. Acesso em: 30 dez. 2020.

15 questões de artes que caíram no Enem. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/exercicios-de-artes-enem/>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Artes no Enem. Disponível em: <https://www.guiaestudo.com.br/enem/artes>. Acesso em: 30 dez. 2020.

O Teatro. Disponível em: <http://www.projetoagathaedu.com.br/questoes-enem/artes/teatro.php>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Questões de concurso de teoria de teatro - Artes. Disponível em: <https://cutt.ly/jD7fdCr>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Questões de Vestibular de Artes Visuais. Disponível em: <https://www.qconcursos.com/questoes-de-vestibular/disciplinas/artes-artes-visuais/questoes>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Questões de Vestibular de Música. Disponível em: <https://www.qconcursos.com/questoes-de-vestibular/disciplinas/musica-musica/questoes>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Questões sobre Dança. Disponível em: <https://www.estudegratis.com.br/questoes-de-concurso/materia/artes/assunto/danca>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Questões de concurso de dança - Artes. Disponível em: <https://cutt.ly/hD7fvH3>. Acesso em: 30 dez. 2020.

MOMENTO 2 – MÚSICA - IDEIA MUSICAL - MÚSICAS QUE VIRAM MEME

Estudante, para esse momento, participe de uma conversa sobre Música. Conte se já teve alguma experiência concreta, seja cantando, tocando algum instrumento, ou se já fez alguma composição; se já participou de apresentações na escola ou outro local; fale também sobre os memes em formato musical; se já fez algum, se costuma repassá-los, e quais são os mais viralizados nas redes sociais. Finalizada a conversa, siga os roteiros indicados e registre-os em seu portfólio, transformando suas ideias, sentimentos e pensamentos em música e/ou um “meme musical”.

Roteiro I – Transforme ideias, sentimentos e pensamentos em música.

1. Pegue o seu caderno e faça anotações para não perder ideias, temas e possibilidades, que podem surgir na hora de compor. Se você já tem um nome para a música, um tema, uma história... enfim, se existe algo que se destaca como o carro chefe da sua composição, é muito importante registrar e fazer todas as anotações sobre o que você imaginou.
2. Defina partes da música para que você possa começar a composição de maneira que tudo se encaixe bem, com começo, meio e fim. É preciso, previamente, organizar estas ideias. Ou seja, planejar seu texto. Para isso, divida em partes, estabeleça uma estrutura para a sua música, por exemplo, “parte A, parte B, refrão, retorno da parte A etc.”, mesmo que depois você queira alterá-la.
3. Mantenha a continuidade musical, se você já tem as partes ou pelo menos alguma parte bem clara da música definida na sua cabeça, procure realizar seu trabalho, pouco a pouco e com uma frequência quase que diária.
4. Tenha como base estilos, técnicas, teorias, ferramentas, fontes de inspiração, tecnologias, referências, estudos de arranjos, composições, análises musicais, materiais teóricos e busque agregar conhecimentos, valorizando a sua composição autoral como forma de expressão artística.
5. Selecione e escolha ferramentas e equipamentos de gravação analógicos e/ou digitais. Lembrando que as tecnologias de gravação, armazenamento, reprodução e divulgação musical são coisas recentes, embora a música seja uma arte milenar. A indústria musical acompanha a evolução das mídias, as formas de distribuição musical que foram dos vinis até o MP3, passando pelas rádios, as fitas k7, os CDs e os pen drives.

Roteiro II - Escolha um meme musical e o insira em alguma imagem ou vídeo de sua própria galeria das redes sociais, criando um meme e compartilhando nas plataformas que você desejar. Para o processo de criação, pesquise e utilize programas de edição indicados pelo professor.

MOMENTO 3 – ARTES VISUAIS - FOTOGRAFIA - DO ANALÓGICO AO DIGITAL

Estudante, neste momento, a proposta é que você compreenda e analise os processos de produção e circulação de discursos fotográficos. Para iniciar, responda aos questionamentos em seu portfólio, aprecie as imagens, leia os textos e conheça um pouco do trabalho dos artistas Cristiano Mascaro, Sebastião Salgado e Vik Muniz. A proposta é para que, por meio de registros fotográficos, você faça a produção de um álbum de recordação (impresso ou digital) com foco na sua poética pessoal, escolhendo uma das quatro alternativas apresentadas a seguir. Em seu processo criativo, utilize materiais diversos, equipamentos e ferramentas analógicas e/ou digitais, como: celular, máquina fotográfica, revistas para recortes, cola, tesoura, papel sulfite, cartolina, color set, caneta hidrocor, entre outros.

Questionamentos:

1. Você tem o costume de fotografar? Quais equipamentos costuma utilizar, celular ou câmeras fotográficas?
2. O que você fotografa? Pessoas, animais, paisagens ou objetos?
3. Você tem o costume de imprimir fotos? Possui fotos impressas em sua casa?
4. Você conhece algum fotógrafo famoso brasileiro ou internacional?
5. De que forma você tem acesso ao universo fotográfico?
6. Por meio de filtros ou aplicativos é possível transformar as imagens, fazendo criações e intervenções sobre elas. Você costuma utilizar estes recursos? Quais?

7. Como você costuma armazenar suas imagens, em álbuns físicos ou virtuais?
8. Você tem o hábito de fazer selfies e depois postar nos perfis e story de redes sociais? Comente sobre como você realiza esta ação no seu cotidiano.

Leitura de imagens:



Imagem SEQ Imagem * ARABIC 1. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/c%C3%A2mera-fotografias-fotografia-514992/>. Acesso em: 30 dez. 2020.



Imagem SEQ Imagem * ARABIC 2. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/fotografia-est%C3%BAdio-sess%C3%A3o-de-fotos-1850469/>. Acesso em: 30 dez. 2020.



Imagem SEQ Imagem * ARABIC 3. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/c%C3%A2mera-m%C3%A3o-iphone-telefone-celular-1842202/>. Acesso em: 30 dez. 2020.



Imagem SEQ Imagem * ARABIC 4. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/vista-a%C3%A9rea-c%C3%A2mera-zang%C3%A3o-voou-1866742/>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Leitura de textos:

Fazer selfies tem se tornado um hábito cotidiano entre crianças, adolescentes e adultos. A moda é ser modelo e autor da própria fotografia e depois postar nos perfis e stories das redes sociais. O conceito de selfie difere de autorretrato pois é mais abrangente, ou seja, enquanto o autorretrato tem o objetivo de captar uma imagem em que apenas e somente o próprio autor é autorretratado, na selfie, além de obter uma imagem própria, podemos captar juntamente a imagem de outras pessoas. A moda das selfies está obviamente ligada à evolução da tecnologia que possibilitou todo um novo mundo para a fotografia. (Texto escrito para este material).

Cristiano Mascaro (Catanduva/SP, 1944 – Fotógrafo e Arquiteto) está na listagem dos mais importantes fotógrafos brasileiros. O fato de ter sua formação como arquiteto teria influenciado seu olhar ao clicar sua câmera, o que se percebe através de sua poética singular. Considerado um dos

mais importantes fotógrafos da cidade de São Paulo, com sua paisagem humana e urbana. Mascaró iniciou sua carreira fotográfica trabalhando para uma revista semanal, em 1968, atuando depois de forma independente. Em 1984, recebeu o Prêmio Internacional de Fotografia Eugène Atget, em Paris. Escritor de livros que têm na linguagem fotográfica a sua marca, este fotógrafo revela a atmosfera da cidade paulista ao registrar suas diversidades, como se o tempo estivesse em suspenso, flagrando harmonias insuspeitáveis.

Sebastião Salgado (Aimorés/MG, 1944 – Fotógrafo). Trocou a formação em Economia pela fotografia, tornando-se cronista e testemunha da vida de pessoas excluídas. Tem publicado livros e realizado exposições de suas fotos em preto e branco por todo o planeta, denunciando problemas sociais, focalizando a dignidade humana, protestando contra a violação dos direitos de homens, mulheres e crianças. Em 2003, foi nomeado representante oficial da Unicef. Espera que, ao observar suas fotografias, as pessoas reflitam sobre a situação econômica do local retratado por meio do choque, ou seja, por meio da imagem nua e crua da pobreza, da dor, e da fome. Através de suas lentes, explora temas clássicos da Economia, como desigualdade social e globalização. Sua intenção é gerar debate ao redor dessas questões, expondo-as da forma mais clara possível em suas imagens.

Vik Muniz (São Paulo/SP, 1961) Cria ilusões fotográficas a partir de desenhos brincando com a materialidade e os fotógrafos. A obra é a fotografia em edições limitadas. – Vicente José Muniz cursou Publicidade, mas seu interesse inicial na área das artes o levou ao teatro. Em 1983, mudou-se para Nova Iorque, onde desistiu da carreira na publicidade e tornou-se escultor. Quando viu as reproduções em preto e branco das esculturas, percebeu que a fotografia carrega o código da tridimensionalidade dos objetos, mesmo sem volume, assim como informar sobre o material. Isso gerou novas ideias para produzir as ilusões que cria por meio da fotografia. Geralmente apresentadas como séries, as fotografias registram as imagens de aparência realista produzidas com materiais inusitados, como macarrão, fios de arame, pó, chocolate, açúcar etc. Com eles, compõe desenhos, pinturas ou esculturas que, após serem fotografados, são destruídos. As edições limitadas dessas fotografias são expostas como produto.

Processo de criação:

Alternativa 1: Os ensaios fotográficos são oportunidades para experimentar o olhar na construção de imagens e, desta forma, poder explorar um conteúdo, um procedimento e uma ideia. Neste contexto, realize registros fotográficos de objetos que você goste, que tenha algum significado para você, paisagens do seu cotidiano, pessoas da família, amigos, animais de estimação, outros temas que achar interessante e monte seu álbum.

Alternativa 2: Selecione em casa dez fotografias impressas que sejam as mais significativas de sua vida familiar e escolar (por cuidados de preservação, tire cópias xerográficas das fotos selecionadas para montar seu álbum).

Alternativa 3: Caso nenhuma das alternativas anteriores seja possível, selecione dez fotos de revistas que considere interessantes para a montagem do seu álbum.

Alternativa 4: Que tal organizar com o professor e seus colegas, uma sessão de fotos na sala de aula? Vocês poderão levar figurinos, adereços, maquiagem etc., realizar ensaios fotográficos e montar um álbum coletivo.

MOMENTO 4 – TEATRO - ESPETÁCULO CIRCENSE

Estudante, para iniciar este momento, você fará uma leitura compartilhada do texto indicado e participará de uma conversa sobre os conhecimentos e as experiências que você tem sobre o Circo tradicional, o Circo contemporâneo, os espetáculos circenses e o uso de tecnologia na produção. Em seguida, em grupos, vocês irão realizar uma pesquisa em livros, revistas e internet. Os temas e questões indicados para a pesquisa suscitam vários aspectos que podem ser pesquisados em um encontro marcado na sala de informática e/ou Sala de leitura. Caso haja algum circo com a lona montada em sua cidade, será uma excelente oportunidade para uma pesquisa de campo, que pode ser feita por meio de um roteiro de perguntas para uma entrevista. Para a socialização dos resultados da pesquisa à classe, o grupo pode selecionar a forma de como vai fazer a apresentação, montando um Power-Point, criando um blog ou até mesmo produzindo um mapa que mostre o que foi mais significativo na pesquisa sobre o circo e sua linguagem artística, utilizando palavras-chave, colagem de imagens ou desenhos coloridos produzidos por vocês.



Imagem 1: Lona de circo. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/circo-palha%C3%A7o-s%C3%A3o-carlos-s%C3%A3o-paulo-231549/> Acesso em 18 mai. 2021.



Imagem 2: Acrobatas no Cirque du Soleil. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/acrobatas-cirque-du-soleil-1934558/>. Acesso em 30 dez.2020.

É nomeado circo tradicional aquele formado por grupos familiares. A relação de trabalho que se estabelece é tal que, mesmo com apresentações individuais no espetáculo, a organização familiar é a base de sustentação do circo. A transmissão do saber circense faz desse mundo particular uma escola única e permanente. O conteúdo desse saber é suficiente para ensinar a armar e desarmar o circo, a preparar os números ou peças de teatro, além de treinar as crianças e os adultos para executá-los. Esse conteúdo trata também de ensinar sobre a vida nas cidades, as primeiras letras, as técnicas de locomoção do circo. É por meio desse saber transmitido coletivamente às gerações seguintes que se garantiu a continuidade de um modo particular de trabalho e de uma maneira específica de montar o espetáculo. O espetáculo do circo tradicional é, assim, o resultado de um longo, rigoroso e complexo processo de formação, socialização e aprendizagem artística de geração em geração. No Brasil, temos renomadas famílias circenses:

Pery, Ozon, Carlo, Casali, Seyssel, François, Chiarini, Temperani, entre outras. O IPHAN vem desenvolvendo um trabalho para o reconhecimento do circo de tradição familiar como dimensão do patrimônio cultural de natureza imaterial. No circo contemporâneo, a aprendizagem não acontece pela dinastia familiar, mas pelas escolas de circo, que ganham espaço na cultura urbana. A linguagem do circo contemporâneo é tecida por saltimbancos urbanos, gente que não é de circo, formada por escolas de circo e/ou teatro e que, a partir das décadas de 1980 e 1990, no Brasil, fazem a interação entre as técnicas circenses e os elementos teatrais. A introdução da teatralidade faz a linguagem circense ter um fio condutor, seja temático ou estético, desenvolvido em sequência lógica durante o espetáculo. Outra característica é que os animais somem de cena. Em festivais de novo circo, inclusive, um dos pré-requisitos para a inscrição é o não uso de animais em cena.

(Texto retirado do Caderno do Professor - São Paulo faz Escola - 1ª Série do Ensino Médio, v.1, p. 33 e 34)

Temas para pesquisa:

Grupo 1: Companhias contemporâneas de circo – Pia Fraus; Teatro de Anônimos; Acrobáticos Fratelli; Intrépida Trupe; Nau de Ícaros; Parlapatões, Patifes e Paspalhões; La Mínima; Circo Zanini; entre outras. Qual o perfil dessas companhias? Qual o repertório? Quais técnicas circenses desenvolvem? Nessas companhias, há fusão das linguagens de artes visuais, dança, música e teatro às artes circenses?

Grupo 2: Escolas de circo – Quais os cursos oferecidos? Há pesquisas sobre a linguagem circense? O que se pode descobrir sobre a formação profissional circense, pesquisando, por exemplo, sobre a Escola de Circo Picolino, a Escola Nacional de Circo da Funarte, o Galpão do Circo, entre outros?

Grupo 3: Circo de tradição familiar – O que é o circo-família? A que se deve o quase desaparecimento do circo-família? Por que, no passado, de modo ofensivo, a sociedade dizia que “gente de circo não presta”? Há alguma família circense radicada na sua cidade? O que é possível descobrir sobre: Circo Zanchettini, as famílias Ferreira Rezende e Simões, Circo Real Moscou? O que faz que o circo-família possa vir a ser reconhecido pelo Iphan como patrimônio cultural imaterial?

MOMENTO 5 – ARTES VISUAIS II – LEITURA E RELEITURA DE IMAGENS - A IMAGEM VIROU “MEME”

Estudante, para este momento, participe de um debate discutindo com seus colegas o tema “**A leitura e releitura de imagens no universo da arte**”. Antes de iniciar o debate leia, reflita e analise a questão norteadora “**Como e por que imagens de obras de arte viram “meme”?**”; faça a leitura do texto e das imagens indicadas; participe da escolha de um coordenador, e de um ou mais relatores para o registro dos pontos principais da discussão e para o feedback e outras ações que podem ser decorrentes, como a avaliação do seu processo de aprendizagem. Finalizado o debate, selecione em livros, revistas, na internet e outras fontes, uma obra de arte (desenho, escultura, gravura, pintura etc.) de um artista brasileiro e/ou estrangeiro, e em casa, se utilize de processos híbridos, tecnológicos, mídias e/ou técnicas tradicionais para produzir uma releitura da obra escolhida, transformando a imagem em um meme.

Leitura de imagens:

Imagem 1: Monalisa. 1503. Leonardo da Vinci. Fonte: Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/mona-lisa-leonardo-da-vinci-74050/>. Acesso em: 16 ago.2020.



Imagem 2. Fonte: Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/monalisa-mona-lisa-m%C3%A1scara-pintura-4893660/>. Acesso em: 16 ago.2020.



Imagem 3. Fonte: Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/pintura-retrato-face-menina-arte-2288719/>. Acesso em: 16 ago.2020.

Leitura de texto:

Releitura não é cópia, na cópia reproduz-se com fidelidade a obra de um artista. Na releitura representa-se aquilo que se entendeu da obra, produzindo um texto novo, a partir do primeiro que foi proposto, mas sem preocupação com semelhanças. A releitura se sustenta na premissa de outra interpretação, de outro jeito de ver e de sentir a obra de arte. A releitura das imagens de obras de arte é um exercício de conhecimento e de criatividade. Nas duas últimas décadas de sua vida, o pintor espanhol Pablo Picasso retorna às apropriações de obras de seus antepassados com um senso de profunda experimentação estética. Especificamente entre 1953 e 1963, Picasso realiza diferentes séries interpretativas de obras de três grandes mestres do passado: Delacroix (Mulheres da Argélia), Velázquez (As Meninas) e Manet (Almoço na Relva), produzindo uma quantidade frenética de releituras sem precedentes.

(Texto produzido para este material. Fontes: Releitura, Literatura e Outras Artes. Disponível em: <https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/releitura-literatura-e-outras-artes/28389>. Acesso em: 18 mai. 2021 Pablo Picasso, releituras. Disponível em: <https://arquitetandoblog.wordpress.com/2010/01/20/pablo-picasso-releituras/> Acesso em: 18 mai. 2021)

MOMENTO 6 – DESAFIO – EM CASA: DANÇA - DA POÉTICA COREOGRÁFICA AO MEME

Estudante, o profissional coreógrafo exprime, por meio da dança e de gestos corporais, sonhos, pensamentos e ideias, narrando histórias em conjunto com a música. Ele elabora movimentos em cena

e desenvolve representações coreográficas, criando sequências que no final resultam em uma dança, porém, cada um carrega sua própria poética coreográfica em seu processo criativo. A montagem de uma coreografia exige do profissional a escolha de uma temática, de uma música, um domínio dos elementos estéticos já codificados por diversos estudiosos da dança, como espaço, tempo, peso, fluência, equilíbrio, fragmentação e a linearidade em relação ao corpo em movimento, também se utiliza de diferentes emoções, como a dramaticidade, alegria, surpresa, espanto, entre outras. A proposta deste momento está dividida em duas etapas:

1ª Etapa: escolha pelo menos 3 (três) coreógrafos indicados a seguir e faça uma pesquisa sobre como é a poética coreográfica de cada um, montando um quadro comparativo apresentando imagens, informações relevantes sobre como eles criam e/ou criaram coreografias e se existe a utilização de tecnologia em seus trabalhos.

1. Clarisse Abujamra	5. Jaime Arôxa
2. Carlinhos de Jesus	6. Pina Bausch
3. Deborah Colker	7. Wagner Pereira Meneses (Fly)
4. Ivaldo Bertazzo	8. Wagner Miranda Schwartz

2ª Etapa: Pesquise informações e imagens (impressas e/ou vídeos) de danças que se tornaram “memes”, e escrever um texto colocando suas ideias, argumentos e posicionamentos sobre: “Por que você acha que as danças pesquisadas viraram um “meme” e viralizam na mídia?”. Organize junto com o professor e seus colegas um cronograma de apresentações dos quadros e dos textos.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

MOMENTO 1 – ARTES VISUAIS – LEITURA DE IMAGENS: A LEGITIMIDADE NO UNIVERSO IMAGÉTICO

Estudante, a proposta para este momento é que você, em grupo, utilize processos híbridos de produção artísticas visuais e/ou audiovisuais, misturando tecnologia com técnicas tradicionais, para apresentarem uma análise sobre diálogos e processos de disputa por legitimidade em práticas de linguagem e produções artísticas visuais.

Para iniciar, se organizem em grupo, façam a leitura e análise das questões norteadoras e dos textos indicados, busquem outras fontes de informações, planejem e registrem em seu portfólio individual como acontecerão as apresentações (síntese dos pontos relevantes que serão abordados, formato, materiais, ferramentas e equipamentos necessários etc.). É importante organizar com os grupos e com o professor um cronograma de socialização dos trabalhos.+

Questões norteadoras:

1. O que legitima um artista e/ou uma obra de arte? O que representa essa legitimação?
2. Como acontecem os processos de disputa por legitimidade nas práticas de produções artísticas?
3. Quais são as instâncias de legitimação, entendidas como as pessoas ou instituições que definem a qualidade e o valor de uma produção artística?
4. Quais profissionais seriam os responsáveis por determinar o valor das obras de arte? Como você acha que acontece este processo?

1. Leitura de texto:

Legitimidade pode ser definida como uma característica atribuída a tudo aquilo que cumpre o que é imposto pelas normas legais e é considerado um bem para a sociedade, ou seja, tudo que é legítimo, original; autêntico; genuíno. A esfera artística tem uma lógica própria de ação no mundo, a qual envolve conflitos e consensos de validação em prol de sua própria manutenção e permanência. Estudiosos apontam que a curadoria estaria na contemporaneidade tomando das mãos da crítica um espaço na esfera de legitimação da arte, pois antes seria função específica do crítico de arte ser o responsável por julgar os artistas e seus trabalhos, decidindo se tais artistas seriam relevantes e se seus trabalhos poderiam ser considerados obras de arte.

2. Leitura de texto:

Os processos de legitimação de um artista e/ou uma obra de arte vão da autolegitimação à legitimação por diferentes instâncias como: **Instituições** (museus, galerias, mostras, bienais. etc.), **Mercado de Arte** (Feiras, exposições, leilões - espaços onde se realizam compras e vendas de obras de arte, podem acontecer em lugares físicos e/ou online), **Especialistas** (Críticos de Arte, Curadores de Exposições, Artistas, Pintores, Ilustradores etc.), **Mídia** (jornais, revistas especializadas em arte, televisão, o rádio e a internet), **Público** (Admiradores de Arte, Frequentadores de museus e galerias, Estudantes, Professores, e o Público Geral), **Ensino** (Faculdades de Arte, Cursos de Arte, Ateliês, Workshop, Oficinas de Criação) entre outras. Uma obra para ser valorizada no mercado da arte, precisa estar em exposições, ser avaliada pela crítica, comentada por historiadores e ter merchandising.

3. Leitura de textos:

Na leitura e releitura de imagens, a releitura pode ser considerada, não como uma cópia, mas um novo processo de criação, dependendo como o artista faz esta leitura. O quadro *Moça com brinco de pérola*, foi pintado pelo artista holandês Johannes Vermeer ou *Johannes van der Meer* no ano de 1665, e através de pesquisas em livros, revistas e internet é possível encontrar inúmeras releituras dessa obra.



Imagem 1. Moça com Brinco de Pérola. 1665. Johannes Vermeer.
Disponível em: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Jan_Vermeer#/media/Plik:Johannes_Vermeer_\(1632-1675\)_-_The_Girl_With_The_Pearl_Earring_\(1665\).jpg](https://pl.wikipedia.org/wiki/Jan_Vermeer#/media/Plik:Johannes_Vermeer_(1632-1675)_-_The_Girl_With_The_Pearl_Earring_(1665).jpg). Acesso em: 24. fev.2020.



Imagem 2. Moça com Brinco de Pérola – Afresco Restaurado.
Fonte: Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/mo%C3%A7a-com-o-brinco-de-p%C3%A9rola-2846349/> Acesso em: 24 fev. 2020.



Imagem 3. Fonte: Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/escultura-est%C3%A1tua-vermeer-2412475/>. Acesso em: 16 ago.2020.



Imagem 4. Fonte: Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/vermeer-arte-de-rua-giz-3604163/>. Acesso em: 16 ago.2020.



Imagem 5. Fonte: Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/vermeer-mo%C3%A7a-com-o-brinco-de-p%C3%A9rola-2351379/>. Acesso em: 16 ago.2020.



Imagem 6. Fonte: Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/mo%C3%A7a-com-brinco-de-p%C3%A9rola-menina-3777084/>. Acesso em: 16 ago.2020.



Imagem 7. Fonte: Acervo pessoal de Evania Rodrigues Moraes Escudeiro. Caraguatatuba. 2016.

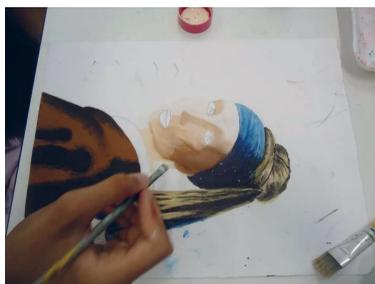


Imagem 8. Fonte: Acervo pessoal de Evania Rodrigues Moraes Escudeiro. Caraguatatuba. 2016.



Imagem 9. Fonte: Acervo pessoal de Evania Rodrigues Moraes Escudeiro. Caraguatatuba. 2016.

4. Leitura de texto:

O escritor e jornalista **Frank Wynne** narrou em seu livro **“Eu fui Vermeer”**, a história do holandês **Han van Meegeren**, um dos maiores falsários que viveu no período da segunda guerra mundial. Sua especialidade era criar quadros que reproduzem nos mínimos detalhes o estilo e a técnica do pintor holandês **Johannes Vermeer**. Van Meegeren faturou mais de 50 milhões de dólares vendendo seus quadros falsos, para os maiores museus da Europa, e fez uma verdadeira fortuna fornecendo aos nazistas inúmeras obras falsas. O livro narra em clima de suspense, não só a vida desse **“artista falsário”**, mas também todo o ambiente e o trabalho de especialistas que identificam quadros falsos e perseguem seus criadores.

5. Leitura de texto:



Imagem 1. Monograma/ assinatura do artista. Disponível em: https://pl.wikipedia.org/wiki/Jan_Vermeer#/media/Plik:Vermeer_autograph.svg. Acesso em: 24. fev.2020.

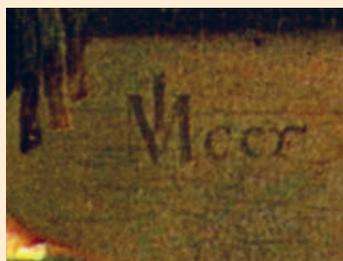


Imagem 2. Assinatura do artista, visível na pintura Dama Sentada ao Virginal (1670). Disponível em: https://pl.wikipedia.org/wiki/Jan_Vermeer#/media/Plik:Jan_Vermeer_van_Delft_005fragment.jpg. Acesso em: 24. fev.2020.

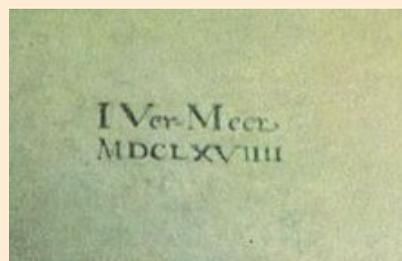


Imagem 3. Assinatura do artista, visível na pintura O Geógrafo (1669). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Johannes_Vermeer#/media/Ficheiro:Jan_Vermeer_van_Delft_009.jpg. Acesso em: 24. fev.2020.

Entre os historiadores e críticos de arte há opiniões contraditórias quanto à autenticidade de alguns quadros do pintor holandês **Johannes Vermeer**. Pouco se sabe sobre a vida e a história das obras deste pintor, pois ela é cheia de mistérios e informações imprecisas. Este mistério todo ajudou no sucesso posterior. Sua qualidade como pintor e a beleza única de suas obras foram os principais motivos que fizeram dele um grande representante da arte barroca. Um dos responsáveis pela descoberta de Vermeer foi o escritor francês Marcel Proust. As formas como Vermeer assina suas telas variam muito em dimensões absolutas e relativas. Algumas assinaturas são tão pequenas que parecem ter sido intencionalmente escondidas, levando o espectador a procurá-las, enquanto outras estão em grande destaque.

MOMENTO 2 – DESAFIO EM CASA: MÚSICA – PAISAGEM SONORA

Estudante, a proposta deste momento é que você discuta sobre o conceito de paisagem sonora, observe as imagens, faça uma lista de sons, barulhos, ruídos, músicas, silêncio, vozes, sirenes, buzinas, gargalhadas, entre outros, que compõem cada uma delas.

Em seguida selecione duas das imagens e utilize recursos, equipamentos, ferramentas digitais, para gravar os sons que traduzem a composição dessas paisagens.

Finalizada a atividade, compartilhe o resultado com o professor e os colegas de turma e participe de uma roda de conversa.

O ambiente sonoro em que vive um compositor interfere diretamente em sua produção musical. A escuta das músicas de determinada época pode nos fazer imaginar as interferências de sons e ruídos que cercavam seus compositores. Esses sons e ruídos que se manifestam em um campo de 360° ao redor do ouvinte compõem o que Murray Schafer (músico, compositor, ambientalista, professor e investigador) denominou de “**paisagem sonora**”. O termo é uma interpretação da expressão em inglês *landscape* (paisagem visual) para o que seria o seu equivalente sonoro (*soundscape*), é formada pela soma de diferentes sons que compõem um determinado ambiente, sejam esses sons de origem natural, humana, industrial ou tecnológica. Este conceito teve origem e definiu-se através dos estudos do grupo de trabalho dirigido por Schafer. Diferente do que é comumente abordado nos estudos tradicionais da acústica ambiental – a do controle do ruído – a paisagem sonora foca na valorização e gestão dos sons como elementos fundamentais na transformação dos ambientes acústicos a partir do interesse da sociedade.



Imagem 1. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/a-estrada-vigas-caminho-floresta-815297/>.

Acesso em: 30 dez. 2020.



Imagem 2. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/carros-constru%C3%A7%C3%A3o-cidade-rua-3819225/>.

Acesso em: 30 dez. 2020.



Imagem 3. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/praias-republica-dominicana-caribe-1236581/>. Acesso em: 30 dez. 2020.



Imagem 4. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/colombia-trem-esta-aeroporto-central-1510555/>. Acesso em: 30 dez. 2020.



Imagem 5. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/animais-vaqueiro-equino-potro-1853264/>. Acesso em: 30 dez. 2020.



Imagem 6. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/o-festival-de-tintas-holi-moscou-2475521/>. Acesso em: 30 dez. 2020.



Imagem 7. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/concerto-show-desempenho-estadio-984276/>. Acesso em: 30 dez. 2020.



Imagem 8. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/deserto-sol-paisagem-paisagem-do-sol-2774945/>. Acesso em: 30 dez. 2020.

MOMENTO 3 – DANÇA: DANÇA CORAL

Estudante, para este momento, a proposta é a realização de um Seminário em grupo. Seu professor vai orientar uma pesquisa em livros, revistas, jornais, internet entre outras, sobre o tema **Dança Coral**.

Para a socialização dos seminários organizem junto com seus colegas e o professor um cronograma com datas, horários e local. Vocês poderão utilizar diversas formas e formatos de apresentação, integrando em seus processos de criação, ferramentas digitais, tecnologias, diferentes mídias, entre outras de suas escolhas. **A Situação de Aprendizagem 2 do componente de Educação física** traz informações importantes sobre o universo da Dança que podem contribuir com a apresentação do seminário.

MOMENTO 4 – TEATRO: DRAMATURGIA – TEATRAL, TELEVISIVA E CINEMATOGRAFICA

Estudante, a proposta para este momento é que você participe de oficinas de escrita dramática, tendo como foco **os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem em produções escritas, e processos criativos, estéticos e ficcionais**, apresentando formas de escrita dramática, em diferentes tempo e espaços, representando os seres humanos, suas vestimentas sociais, significações estéticas, éticas, políticas, contextos históricos, e o status social das personagens. Aproveite para buscar e articular no processo criativo das oficinas, os conhecimentos, informações, reflexões e discussões apresentadas nos **Momentos 1, 2, 3 e 4 do componente de Língua Inglesa** que trata sobre o que é legitimidade nas produções artísticas no gênero comédia, e nos **Momentos I e II de Língua Portuguesa** que traz um trecho da peça teatral do gênero comédia - “O Rio de Janeiro em 1877”, um texto definindo o que é um gênero dramático (ou teatral) e alguns questionamentos reflexivos sobre o texto.

Finalizada a produção, socialize seu texto individualmente e/ou coletivamente por redes sociais e através de suportes digitais e/ou publicando esses textos dramáticos através da confecção de livros artesanais ou em formato digital. Para estimular a sua produção individual e/ou coletiva de textos autorais variados (dramaturgia teatral, televisiva, cinematográfica), leia os textos indicados e escolha qual dramaturgia vai utilizar antes de iniciar a produção escrita.

Dramaturgia – Teatral: é a arte de criação do drama e sua apresentação no palco. Algumas obras são escritas especificamente para a representação no palco, e outras são adaptadas por um profissional chamado dramaturgo. A dramaturgia não está relacionada somente ao texto teatral, ela está presente em toda obra escrita com o intuito de se contar uma história como: roteiros cinematográficos, romances, contos e telenovelas. Sua escrita difere da literária comum por ser mais como uma estruturação da história aos elementos específicos do teatro.

- **Enredo:** e trama, intriga, mexerico, confusão, maquinação. A palavra enredo tem origem na palavra “rede”, o que sugere o entrelaçamento, o emaranhado, o envolvimento. sucessão de acontecimentos que constituem a **ação, em uma produção literária (história, novela, conto etc.); entrecho, trama.**
- **Personagens:** Um (a) personagem é um ser (podendo ser humano, animal, sobrenatural ou de qualquer outro tipo) que intervém numa obra artística (teatro, cinema, livro etc.). Os personagens costumam ser os atores principais de uma ficção e quem dá impulso às ações.

- **Atos:** no contexto teatral, é uma das divisões ou unidades que compõem uma peça de teatro ou uma ópera. O número de atos de uma produção pode variar de um para cinco ou mais, dependendo de como o autor estrutura a sua obra. A duração de um ato costuma variar entre 30 e 90 minutos.
- **Momentos da ação:** por exemplo, a mudança de cenário e/ou de personagens.
- **Encenação:** função que lhe é atribuída: Ato ou efeito de pôr em cena, de montar um espetáculo teatral.
- **Diálogo:** conversa entre as personagens fala em que há a interação entre dois ou mais indivíduos; colóquio, conversa.
- **Didascálias:** observações no corpo do texto, tal qual o espaço, cena, ato, personagens, rubricas (de interpretação, de movimento).

Fontes: Texto Teatral. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/texto-teatral/>. Acesso em: 18 set. 2020.

Dramaturgia – História. Disponível em: <https://www.portalsaofrancisco.com.br/historia-geral/dramaturgia-historia>. Acesso em: 21 set. 2020.

Dramaturgia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Dramaturgia#Dramaturgia_Televisiva. Acesso em: 19 out. 2020.

Dramaturgia – Televisiva: a dramaturgia criada para a televisão é conhecida como teledramaturgia e pode ser classificada da seguinte forma: programa unitário, seriado, minissérie e telenovela.

Características do gênero literário telenovela:

- **Pluralidade dramática:** A novela apresenta vários enredos que ao longo da narrativa estabelecem conexões entre si.
- **Sucessividade:** O enredo é desenvolvido de maneira sequencial, sendo que em determinados momentos da narrativa alguns recursos que quebrem essa sucessividade de acontecimentos podem ser empregados.
- **Tempo:** O tempo do gênero literário - novela é histórico, ou seja, é determinado pelo calendário e pelo relógio.
- **Espaço:** Espaço e tempo na novela são indissociáveis. A pluralidade dramática definirá a pluralidade espacial, pois, de acordo com as ações, os personagens podem ser continuamente deslocados para diferentes ambientes na narrativa.
- **Linguagem:** A linguagem da novela tende a ser clara e objetiva, podendo variar de acordo com as circunstâncias históricas inscritas na narrativa.
- **Personagens:** Na novela, não há um limite de personagens, o novelista pode acrescentar ou retirar personagens ao longo da trama, recurso que será importante para o fio da narrativa.
- **Enredo:** A narração segue um ritmo mais acelerado do que aquele empregado em um conto ou romance, mesmo porque são as ações que norteiam a narrativa. Por esse motivo, a novela é um gênero tão conveniente à tele dramatização ou radio dramatização.
- **Foco narrativo:** A linearidade da novela depende de um escritor onisciente, pois o novelista é aquele que sabe de todos os aspectos da narrativa, inclusive aspectos psicológicos de suas personagens.

Fonte: Características do gênero literário novela. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/literatura/caracteristicas-genero-literario-novela.htm>. Acesso em: 19 out.2020.

Dramaturgia – Cinematográfica: é a arte de criação do drama e sua apresentação nas telas do cinema. Algumas obras são escritas especificamente para a produção de um filme, e outras são adaptadas por um profissional chamado dramaturgo. Em um filme, cada cena é muito bem escolhida,

dramaturgicamente. Toda a preparação e a construção do personagem – que inclui entender o arco dramático, pesquisar referências e decorar falas – precisam ser muito bem-feitas, antes de se pisar no set. O ator recebe uma obra fechada, na qual é possível conhecer todo o arco do personagem e trabalhar em sua composição dramática do início ao fim, mesmo que as cenas sejam gravadas de maneira não linear.

Arco de personagem é a transformação ou a jornada interior de um personagem ao longo de uma história cinematográfica.

- **Arco de mudança ou transformação:** talvez o mais comum, é de mudança ou transformação completa. Ele anda de mãos dadas com a jornada do herói – uma estrutura de enredo encontrada em mais livros e filmes do que você pode contar. Esse arco de personagem envolve uma mudança completa de pessoa “normal” para herói ou salvador. Harry Potter é um exemplo de Arco de Mudança ou Transformação.
- **Arco de crescimento:** nesse tipo de arco o personagem cresce, mas não necessariamente passa por uma mudança ou transformação completa. Até o final da história, ele ainda é essencialmente a mesma pessoa, mas superar algo dentro de si mesmo. Como resultado, ele é uma pessoa melhor ou simplesmente diferente de alguma forma. Sam de “O Senhor dos Anéis” é um exemplo de Arco de Crescimento.
- **Arco de queda:** enquanto os dois tipos de arco acima são geralmente positivos, este é um arco negativo. Envolve o declínio ou ‘queda’ de um personagem através de más escolhas que fez, o que causa sua destruição, e potencialmente a destruição de outros também. Anakin Skywalker de “Star Wars” é um exemplo de Arco de Queda.

Os filmes são divididos em gêneros e subgêneros, normalmente obedecendo a uma categorização comercial. Há filmes que se ajustam a um determinado gênero, outros que podem ser incluídos em dois ou mais gêneros, mas existem outros que são difíceis de enquadrar em qualquer categoria.

- **Categorias:** ação, animação, aventura, cinema catástrofe, cinema de montanha, cinema direto, cinema de guerrilha, cinema militante, comédia cinematográfica, comédia de ação, comédia de terror, comédia dramática, comédia maluca comédia romântica, cult, curta-metragem, documentário, drama, erótico, espionagem, fantasia, faroeste (ou western), filme noir, ficção científica, guerra, musical, terror, trash, policial, pornochanchada, pornográfico, romance, suspense.

Fontes: OS GÊNEROS DO CINEMA. Disponível em: <https://virusdaarte.net/os-generos-do-cinema/>. Acesso em: 17.out.2020.

O que é dramaturgia. Disponível em: Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/o-que-e-dramaturgia/>. Acesso em: 17.out.2020.

O que é arco de personagem? Disponível em: <https://mbeck.com.br/blog/hqs/o-que-e-arco-de-personagem>. Acesso em: 17.out.2020.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3

MOMENTO 1 – DANÇA: O PÚBLICO E O ESPETÁCULO

Estudante, a proposta para este momento é que você participe de uma roda de conversa para discutir, expor ideias, opiniões, defender seus argumentos e analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo presentes nos discursos de práticas corporais. E, com isso, construir uma compreensão crítica sobre o modo como espetáculos de dança circulam, constituem-se, produzem

significação e ideologias; e como acontecem as relações entre o público e o espetáculo, seja em um palco, na rua, nas mídias e no universo virtual.

Para iniciar a atividade, individualmente, faça a leitura dos textos e imagens indicadas a seguir, registrando em seu portfólio as informações e conhecimentos elencados na discussão.



Origem da Dança: as pinturas rupestres nas cavernas e rochas demonstram a influência que a dança exerceu, associada à prática mágica e religiosa com fim de promover com sucesso a caça, a principal atividade de sobrevivência. Os ritos dos homens primitivos, os acontecimentos relevantes das comunidades que pertenciam e suas celebrações típicas estiveram acompanhadas pela dança.



Na antiguidade: a civilização grega foi a primeira a reconhecer a dança como arte, ela era frequentemente vinculada aos jogos olímpicos e estava presente em quase todos os setores da vida social: na religião, na educação, nas datas de comemorações, nos ritos agrários, nos estudos filosóficos e na vida cotidiana.



Palco tradicional: no palco italiano, o espaço da cena e do público é hierárquico. Ou seja, o centro é o lugar privilegiado, onde se desenrolam as ações. No princípio da história, o espectador privilegiado era o rei. A dança passou a ocupar esse tipo de teatro em meados do século XVII. A “caixa” cênica foi inúmeras vezes reinventada, ao longo da história da dança.



Espaços não convencionais: a partir do século XX, inicia o movimento de “desteatralização” da dança. Com isso, os artistas de companhias de dança começaram a explorar outros espaços, como ruas, galerias, museus e até mesmo telhados. A cenografia é hoje uma dramaturgia do espaço, e para o cenógrafo todo espaço é um palco.



Dança na era digital: em tempos de pandemia, isolamento social e protocolos de segurança, as salas de espetáculos foram fechadas e o público se isolou em casa. Companhias de dança e bailarinos encontraram no palco online uma oportunidade para continuar oferecendo acessibilidade ao espectador, e uma nova possibilidade de apreciação e fruição da dança.

Imagem 1. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/pinturas-rupestres-pr%C3%A9-hist%C3%B3rico-936619/>. Acesso em: 28 jan.2021.

Imagem 2. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/gr%C3%A9cia-atenas-parthenon-acr%C3%B3polis-1776244/>. Acesso em: 28 jan.2021.

Imagem 3. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/bal%C3%A9-lago-de-cisnes-bailarina-dan%C3%A7a-2124652/>. Acesso em: 30 dez.2020.

Imagem 4. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/bal%C3%A9-dan%C3%A7a-rua-retrato-senhoras-3662940/>. Acesso em: 30 dez.2020.

Imagem 6. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/hip-hop-dan%C3%A7a-menina-mulher-jovem-2159913/>. Acesso em: 30 dez.2020.

MOMENTO 2 – ARTES VISUAIS - ENCONTRO ENTRE ARTE E PÚBLICO

“No encontro entre Arte e Público a experiência estética se faz presente nas diferentes formas de mediação, seja em processos individuais e/ou colaborativos”. SÃO PAULO (Estado) Secretaria da Educação. Caderno do professor: arte/Secretaria da Educação. São Paulo: SEE. 2009.



Imagem 1. Acervo pessoal da Professora Lia Marques. 2019.

Imagem 2. Acervo pessoal da PCNP¹. DE² - Região de Caraguatatuba, Evania Rodrigues Moraes Escudeiro, 2019.

Imagem 3. Acervo pessoal da PCNP. DE - Região de Mogi Mirim, 2019.

Imagem 4. Acervo pessoal da PCNP. DE - Região de Caraguatatuba, Evania Rodrigues Moraes Escudeiro, 2019.

Imagem 5. Acervo pessoal da PCNP. DE - Região de Caraguatatuba, Evania Rodrigues Moraes Escudeiro, 2019.

Estudante, a proposta agora é que você, neste momento, pense, reflita e faça uma análise sobre como discursos de práticas de linguagem visual acontecem na interação comunicativa de diálogos entre arte e público.

Leia atentamente os textos indicados, que trazem a conceituação de mediação cultural, interação comunicativa, prática de linguagem, relação de arte e poder, divulgação cultural. Observe cada detalhe das imagens e tente fazer a relação correspondente, registrando o número ao texto.

Em seguida, escreva em seu portfólio um comentário com suas considerações pessoais sobre a temática, utilizando como base os textos e imagens indicadas. Aproveite para resgatar as informações e discussões feitas no componente de **Língua Portuguesa – MOMENTO 1 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS** sobre o **Texto II: foto-denúncia** para compor o seu comentário.

1. Interação Comunicativa entre Arte e Público; 2. Prática de linguagem visual; 3. Mediação Cultural; 4. Relação de Arte e Poder; 5. Espaço expositivo; 6. Divulgação Cultural

1 PCNP -Professor Coordenador de Núcleo Pedagógico

2 DE – Diretoria de Ensino

() Refere-se a Salões de arte, Bienais, Feiras de arte, Museus, Galerias e Arte na rua (muros, prédios, pontes). São geralmente pensados e organizados de forma a estabelecer e estreitar a relação entre a obra e o público. O ambiente característico destes espaços de arte resulta do uso de estratégias arquitetônicas e técnicas que estruturam e organizam a percepção sensorial. A apresentação de obras de artes visuais e a constituição de espaços expositivos físicos e/ou digitais precisam ser adequados para a fruição da arte. Essa tarefa envolve o trabalho dos profissionais que fazem a curadoria e o designer gráfico.

() Refere-se a todas as estratégias utilizadas para que a informação seja comunicada aos visitantes/público de um sítio educativo, natural ou de lazer, tal como um museu, lugares históricos, galerias de arte, parques, centro de ciências ou uma sala de aula, promovendo o senso crítico e a assimilação da informação como meio de construção do conhecimento. O principal objetivo da mediação é a de ampliar e enriquecer a experiência do espectador, ajudando-o a compreender e apropriar-se dos significados da informação transmitida.

() Refere-se às informações sobre os eventos culturais que podem chegar ao público através da produção e distribuição de folhetos, flyers, cartazes, folders, ingressos, cartões postais, jornais, guias, revistas e/ou livros impressos e/ou digitais, contendo programações culturais locais, regionais, nacionais ou mundiais, informando local, datas, horários, valores de ingressos, temas, linguagens da arte e artistas envolvidos .

() Refere-se ao diálogo existente entre o espectador e a obra de arte. Cada vez mais, os museus e galerias apresentam exposições onde a interatividade acontece das mais diferentes formas, seja em visitas presenciais e/ou virtual, atendendo à necessidade contemporânea de se ter um museu aberto e acessível a todos os públicos. De outra parte, os artistas vêm se interessando por uma nova forma de comunicação em ruptura com o contexto massa-midiático e unidirecional, uma tendência que procura a participação do espectador para a elaboração da obra de arte, modificando, assim, o estatuto desta e do autor.

() Refere-se às manifestações artísticas que se organizam ao longo da história da arte, bem como suas formas de dominação. A maneira como a arte é compreendida por diferentes segmentos ou grupos sociais apontam as normas adotadas por governantes, patrocinadores e artistas, para legitimar uma obra de arte, acentuando o contexto histórico, social, político e econômico ao qual foi produzida. Na contemporaneidade, cultura e arte vêm sendo aclamadas como elementos de combate à desigualdade social, o que faz com que diversas expressões artísticas e culturais integrem as atividades e currículos de projetos sociais dentro de diversas comunidades.

() Refere-se à produção de discursos artísticos - desenho, pintura, fotografia, escultura, gravura, colagem, entre outras manifestações. Estas práticas na contemporaneidade envolvem novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, como também novas formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir. As novas ferramentas de edição de imagens, fotos, vídeos tornam acessíveis a qualquer um, a produção e disponibilização de textos multissemióticos nas redes sociais e outros ambientes da Web. Por meio dessas práticas, as pessoas interagem consigo mesmas e com os outros, constituindo-se como sujeitos sociais. Nessas interações, estão entrelaçados conhecimentos, atitudes e valores culturais, morais e éticos.

MOMENTO 3 – TEATRO: LEITURA DRAMÁTICA



Texto dramático: é um texto que representa algum tipo de conflito da vida a partir do diálogo entre os personagens. A noção de drama permite nomear, de uma forma genérica, qualquer obra escrita por um dramaturgo teatral, televisivo ou cinematográfico. Os fatos têm lugar num espaço e num tempo determinado. Sua finalidade é a representação da história e dos fatos na presença do público. É importante ter em conta que a ação do texto dramático não é narrada diretamente pelo dramaturgo, uma vez que decorre a partir da ação e do diálogo dos personagens.

Leitura dramática: é uma apresentação em voz alta de um texto dramático para um público. Ao contrário da dramatização que se utiliza do figurino, da cenografia, dos adereços, da sonoplastia etc., esta atividade enfoca especificamente o ato de ler, a entonação, a fluidez na fala e a transposição das emoções. Como o sucesso da apresentação depende unicamente das palavras, é preciso que os participantes entendam cada termo que recitam, desenvolvendo a capacidade de compreensão.

Imagem 1. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/livro-idade-nuvens-%C3%A1rvore-aves-863418/>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Imagem 2. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/vectors/homem-mulher-%C3%B3pera-fantasma-canto-158329/>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Estudante, para realizar este momento, organize-se em grupo, seguindo o roteiro de atividades:

- Entrar em contato com diversos textos dramáticos (teatrais) - textos oferecidos pelo professor, texto que você tenha em casa, textos pesquisados na Sala. Realizar a leitura individual e coletiva e compartilhada;
- Analisar e discutir com seus colegas quais interesses, relações de poder e perspectivas de mundo estão presentes nos textos selecionados;
- Pesquisar o modo como esses textos dramáticos escritos e verbalizados pelos atores circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias ao longo da história do Teatro;
- Organizar junto ao professor e outros grupos um cronograma para a realização de uma leitura dramática do texto selecionado.

MOMENTO 4 – DESAFIO EM CASA: MÚSICA - FESTIVAIS DE MÚSICA

Estudante, o professor vai organizar a turma em grupos, e orientar a realização de uma pesquisa em livros, revistas e internet informações sobre **Festivais de Música**. O foco da pesquisa será: interesses artísticos, estilos musicais, relações de poder comercial, perspectivas de mundo presentes na

produção destes festivais, o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias, a utilização de tecnologias digitais na produção e divulgação dos mesmos, os profissionais envolvidos nesse tipo de produção e seu impacto durante a pandemia da Covid 19. Para sintetizar as informações pesquisadas, criem um **“Mapa Conceitual”** impresso ou digital.

Sugestão de Festivais para pesquisa:

- **Festival de Música Popular Brasileira:** o evento fez história no país. Os Festivais da Canção ocorreram de 1965 a 1972, promovidos por emissoras de TV.
- **Montreux Jazz Festival:** este festival ocorre em uma belíssima paisagem, à beira do Lago Léman, na Suíça, sendo feito regularmente todos os anos desde 1967.
- **Glastonbury Festival:** é um dos mais antigos festivais de música mundiais que faz sucesso, anualmente, na Inglaterra, desde 1970. Este é conhecido como o maior festival a céu aberto do mundo, com atrações que vão além da música, contando com diversas formas de arte como dança, humor, teatro, circo e cabaré.
- **Rock in Rio:** este festival de música aconteceu pela primeira vez em 1985, sendo, desde sua criação, reconhecidamente, o maior festival musical do planeta. Foi originalmente organizado no Rio de Janeiro, de onde vem o nome.
- **Lollapalooza:** é um festival de música alternativa que acontece anualmente, é composto por gêneros como rock alternativo, heavy metal, punk rock, grunge e performances de comédia e danças, além de estandes de artesanato, foi concebido e criado em 1991 pelo cantor do Jane's Addiction, Perry Farrell.
- **Planeta Atlântida:** é um festival de música realizado em Santa Catarina todos os anos, desde 1996. Este evento reúne grandes nomes do pop rock nacional, sempre com um artista internacional como atração principal.
- **João Rock:** é um Festival de Música realizado desde 2002 em Ribeirão Preto, interior de São Paulo, que busca celebrar a diversidade presente na música brasileira. Todas as edições contam com grandes artistas do nosso país, realizando uma mistura de ritmos e bandas.
- **Virada Cultural:** é um megaevento realizado todos os anos, desde 2005 pela prefeitura de São Paulo que leva shows gratuitos de bandas e artistas nacionais para as ruas da cidade. Uma das características do evento é o fato dele ser realizado por 24 horas seguidas, virando a madrugada.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

MOMENTO 1 – CULMINÂNCIA

Estudante, chegou o momento de transformar todo conhecimento adquirido neste semestre em um Projeto de Criação Artística, articulado aos componentes de **Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Educação Física**, com foco central nas questões norteadoras. Aguarde orientações de seu professor, e participe das discussões e tomadas de decisões.

MOMENTO 2 – TEATRO - GESTUALIDADE NOS JOGOS TEATRAIS NA PANTOMIMA E NO TEATRO NÔ

Estudante, a proposta para este momento é que você fique atento às explicações de seu professor e participe da conversa sobre os conceitos de Gestualidade nos Jogos Teatrais, na Pantomima e no Teatro Nô.

Durante a discussão sobre a execução de movimentos e gestos repetidos na prática corporal e como o uso excessivo do computador pode causar lesões provocando LER e DORT - DDS Online, tire suas dúvidas e traga suas experiências sobre esta importante temática na vida contemporânea.

Após a conversa, você vai participar de um jogo teatral. Para isso, observe as imagens indicadas, utilize os movimentos corporais apresentados de forma consciente e intencional interagindo socialmente com seus colegas durante o jogo.



Imagem 1. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/confundido-m%C3%A3os-at%C3%A9-d%C3%BAvidas-2681507/>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Imagem 2. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/segredo-m%C3%A3os-sobre-a-boca-2681508/>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Imagem 3. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/ponto-para-baixo-gesto-dire%C3%A7%C3%A3o-2649314/>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Imagem 4. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/razo%C3%A1vel-ok-mulher-sim-positivo-2385794/>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Imagem 5. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/apontando-mostrando-mulher-dire%C3%A7%C3%A3o-2649315/>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Imagem 6. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/pessoa-polegares-para-cima-sorrindo-2385787/>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Imagem 7. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/segredo-boca-abrangidas-mulher-2840241/>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Imagem 8. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/ouvir-mulher-jovem-menina-pessoa-2840235/>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Imagem 9. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/mulher-polegares-para-cima-sorrindo-2385785/>. Acesso em: 30 dez. 2020.

MOMENTO 3 – ARTES VISUAIS - PAUL JACKSON POLLOCK - ACTION PAINTING



Imagem 1. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Gestualismo_\(pintura\)#/media/Ficheiro:Action_painting_1.JPG](https://pt.wikipedia.org/wiki/Gestualismo_(pintura)#/media/Ficheiro:Action_painting_1.JPG). Acesso em: 30 dez. 2020.

Imagem 2. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/local-de-trabalho-macbook-computador-4155023/>. Acesso em: 30 dez. 2020.

Estudante, as atividades, para este momento, estão baseadas no Expressionismo Abstrato, em especial nos trabalhos de Action Painting (ou pintura de ação) do artista americano Jackson Pollock. Nesse tipo de pintura, a concepção da obra dava-se a partir de uma grande tela. O artista saltava sobre ela jogando respingos de tinta de modo bem arranjado até que a tela estivesse completamente coberta de modo bem harmonioso.

Agora, partindo da ideia desse artista, você, individualmente ou em grupo, também pode selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para realizar pinturas de ação, escolha uma das opções a seguir e mão na massa!

1ª Opção: Materiais necessários: 4 (quatro) folhas sulfite, cola branca, lápis de cor e/ ou canetas hidrocor e fita crepe. **Processo de criação:** Cole as quatro folhas de sulfite com cola branca e prenda na carteira com a fita crepe; utilize o lápis de cor e /ou as canetas de hidrocor para fazer gestos bem espontâneos, sobre o papel de modo a preencher todos os espaços.

2ª Opção: Materiais necessários: uma cartolina, giz de cera e fita crepe. **Processo de criação:** Prenda a cartolina na carteira com a fita crepe; utilize o giz de cera para fazer gestos bem espontâneos, sobre o papel de modo a preencher todos os espaços.

3ª Opção: Materiais necessários: Uma folha de papel pardo grande, tinta (guache, acrílica e/ou PVA), pincel e fita crepe. **Processo de criação:** Prenda a folha de papel pardo no chão da sala (pátio, corredor, entre outros) com a fita crepe; utilize as tintas e o pincel para fazer gestos bem espontâneos, sobre o papel de modo a preencher todos os espaços.

4ª Opção: Materiais necessários: tecido e ou TNT, tinta (guache, acrílica e/ou PVA), pincel e fita crepe. **Processo de criação:** Prenda o tecido no chão da sala (pátio, corredor, entre outros) com a fita crepe; utilize as tintas e o pincel para fazer gestos bem espontâneos, sobre o papel de modo a preencher todos os espaços.

5ª Opção: Materiais necessários: painel de madeira, tinta (guache, acrílica e/ou PVA), pincel.
Processo de criação: Utilize as tintas e o pincel para fazer gestos bem espontâneos e coloridos sobre o painel de modo a preencher todos os espaços. (verifique se a escola possui um painel de madeira que pode ser utilizado e/ou traga de casa)

6ª Opção: Materiais necessários: parede ou muro da escola, tinta (PVA), pincel largo ou brocha.
Processo de criação: Utilize as tintas e o pincel para fazer gestos bem espontâneos e coloridos sobre o painel de modo a preencher todos os espaços. (verifique junto a gestão da escola a possibilidade de desenvolver esta atividade)

7ª Opção: Materiais, equipamentos e ferramentas digitais: Existe uma grande variedade de programas que podem ser usados para trabalhar com pintura digital, sendo os mais comuns o Corel Painter (específico para isso é riquíssimo em recursos), o Photoshop (principalmente editor de imagens, mas também preparado para pintura digital) e o Gimp, uma alternativa decente e grátis. Outras opções: ArtRage, OpenCanvas. (verifique junto a gestão da escola a possibilidade de desenvolver esta atividade na Sala de Informática).

MOMENTO 4 – DANÇA – OS GESTOS E A GESTUALIDADE CORPORAL

Estudante, para este momento, a sua turma será dividida em 04 equipes para realizar as tarefas indicadas a seguir. Após receber orientação sobre elas, organize com o professor um cronograma de apresentações das tarefas.

Equipe 1. Movimentos gestuais no Cotidiano



Equipe 2. Movimentos gestuais na Capoeira



Equipe 3. Movimentos gestuais na Dança



Equipe 4. Movimentos gestuais na Ginástica Rítmica Desportiva



Imagem 1. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/alinhe-os-dedos-dedos-indicadores-71282>. Acesso em: 09 out. 2020

Imagem 2. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/cora%C3%A7%C3%A3o-amor-p%C3%B4r-do-sol-forma-3147976/>. Acesso em: 09 out. 2020.

Imagem 3. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Capoeira#/media/Ficheiro:Rasteira_em_p%C3%A9.jpg. Acesso em: 09 out. 2020.

Imagem 4. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Capoeira#/media/Ficheiro:Cobra_Mansa_roda.jpg. Acesso em: 09 out. 2020.

Imagem 5. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/bailarina-bailarino-dan%C3%A7arina-3055155/>. Acesso em: 09 out. 2020.

Imagem 6. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/dan%C3%A7arina-%C3%A1sia-arte-bangkok-belo-1807516/>. Acesso em: 09 out. 2020.

Imagem 7. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/equil%C3%ADbrio-exerc%C3%ADcio-bal%C3%A9-ativos-3223319/>. Acesso em: 09 out. 2020.

Imagem 8. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/gym-meninas-gin%C3%A1stica-r%C3%ADtmica-512873>. Acesso em: 09 out. 2020.

Tarefas:

Pesquisar em jornais, revistas, livros, internet, entre outras fontes, informações e imagens de movimentos corporais ligados à temática escolhida. Esta pesquisa poderá ser realizada em casa ou na sala de leitura.

Montar um painel criativo, utilizando as imagens pesquisadas (papel pardo e/ou cartolina, cola, tesoura, fita adesiva, tinta, papéis coloridos, retalhos de tecidos, entre outros materiais). O painel também pode ser construído utilizando ferramentas e equipamentos digitais.

Criar uma sequência de gestos e movimentos coreográficos embasados na leitura do texto a seguir e nas informações sobre a temática escolhida.

É importante entender o processo de composição gestual, até mesmo para eliminar excessos ou acrescentar o que está faltando na composição de uma prática de expressão corporal. O gestual é uma noção que se aproxima da noção de gestualidade. É a maneira de se mexer específica de um bailarino, de uma personagem ou de um estilo de representar a dança. Gestual implica uma formalização e uma caracterização dos gestos do bailarino, preparando, portanto, para a noção de gestos. A gestualização se opõe, por outro lado, ao gesto individualizado, ela constitui um sistema mais ou menos coerente de maneiras de ser corporais, ao passo que o gesto se refere a uma ação corporal singular. Cabe ao coreógrafo, mesmo que isso não seja feito de maneira consciente, estabelecer uma ordem gestual, para garantir o sentido da obra. É esse sentido de ordenação que o obriga a procurar formas compatíveis entre gesto e mensagem. Dessa forma, o bailarino camufla habilmente as marcas da práxis gestual, dotando-a de valor estético. Elimina, assim, a fronteira entre o gesticular e o dançar, transformando-os num único projeto de sentido.

Fazer uma apresentação corporal, utilizando gestos e os movimentos coreográficos criados, figurinos, objetos, músicas etc.

Responder às questões indicadas:

1. Existem gestos e movimentos corporais que utilizamos no cotidiano que também são encontrados na dança, capoeira e/ou Ginástica Rítmica Desportiva? Comentem.
2. Qual o motivo da escolha em fazer parte desta equipe? Já tinham algum conhecimento, intimidade e/ou habilidade corporal com o tema escolhido?
3. No seu bairro, cidade ou região existem locais que oferecem práticas de Dança, Capoeira e/ou Ginástica Rítmica Desportiva? Existe ampla divulgação destas práticas e locais?
4. Quais dificuldades e/ou facilidades a equipe teve para montar a coreografia?

MOMENTO 5 – MÚSICA - CANTO CORAL - CORAL EM LIBRAS



Imagem 1. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/vectors/coral-cantar-crian%C3%A7as-coro-cantor-3871734/>. Acesso em: 30 dez. 2020.



Imagem 2. Disponível em: Por Tânia Rêgo/Agência Brasil - <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=43605874>. Acesso em: 11 fev.2022.

Estudante, a proposta, para esse momento, é pensar como a Gestualidade vocal e visual - expressão de emoções e comunicação falada e corporal, podem ser trabalhadas na formação de um coral cantando junto com um coral em libras. Buscando parcerias da comunidade escolar, comunidade familiar, comunidade do entorno da escola - Instituições de cultura, escolas de música, grupos comunitários, entre outros.

MOMENTO 6 – RETOMADA DO SEMESTRE

Estudante, neste momento, participe de uma conversa para retomar os principais tópicos (temas e subtemas) abordados nas diversas linguagens da Arte desenvolvidos ao longo do segundo semestre.

MOMENTO 7 – AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO - DIÁRIO DE BORDO DO PROFESSOR - PORTFÓLIO DO ESTUDANTE

Estudante, participe deste momento final de avaliação, revisitando seu portfólio compreendendo seu processo de aprendizagem e do percurso trilhado ao longo do ano letivo.

LÍNGUA PORTUGUESA

3º BIMESTRE

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

Tema: O uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

Questão norteadora: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?

MOMENTO 1 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

A Tecnologia e a era da Informação (ou da desinformação?)

Prezado estudante:

Hoje, muitas pessoas recebem informações via aplicativo de mensagens e as compartilham imediatamente, sem a preocupação de verificar a origem e a intencionalidade do que foi enviado.

Mas, e você? Já compartilhou notícias, fotos ou imagens sem antes checar se o conteúdo compartilhado era de fato verdade? E aquele *furo* de reportagem que você adorou saber em primeira mão e compartilhou na rede social e pelo celular, mas que, logo após, descobriu que não passava de uma notícia *furada*?

As atividades propostas, a seguir, têm como ênfase discussões que permeiam as questões tecnológicas, com foco nas relações que são construídas através das redes sociais.

Texto I

1. Em grupo (ou em pares), analise atentamente as imagens a seguir.



Imagens editadas especialmente para este material.

Disponível em: <https://cutt.ly/4PgHdOR>. Acesso em: 16 fev. 2022. Disponível em: <https://cutt.ly/QPgHczF>. Acesso em: 16 fev. 2022. Disponível em: <https://cutt.ly/dPgKsVR>. Acesso em: 16 fev. 2022. Disponível em: <https://cutt.ly/kPgKvXx>. Acesso em: 16 fev. 2022.

- a) Discuta as questões a seguir com os seus colegas, anotando as respostas em seu caderno:
- O que as imagens possuem em comum?
 - Observe-as atentamente e liste por meio de palavras-chave, a que ideias elas remetem?

SAIBA MAIS

Aplicativos para **Nuvem de Palavras**. Ministério da Educação e Cultura, App educacao. Disponível em: <https://cutt.ly/cPgLkfY>. Acesso em: 16 fev. 2022.



Se dentre todas as palavras-chave, você citou: tecnologia, comunicação, modernidade, internet, redes sociais, entre outros termos afins, você compreendeu a ideia sobre os temas que abordaremos nesta SA1, juntamente com os demais componentes da área de Linguagens: Arte, Educação Física e Língua Inglesa.

Dica: A fim de iniciarmos a discussão sobre o **tema: O Uso da Tecnologia no Mundo Contemporâneo** e a **questão norteadora: “Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?”**, você poderá utilizar os estudos e discussões que também estão sendo realizados nas Situações de Aprendizagem dos demais componentes da área Linguagens, além dos recursos das plataformas digitais e livros didáticos.

- b) Pesquise em *sites* de busca (ou retome as anotações realizadas durante o estudo nos demais componentes da área de Linguagens) o conceito do termo tecnologia e reproduza-o em seu caderno.
- c) Retorne às imagens e indique qual (is) desse (s) objeto(s) você utiliza para se comunicar de forma prática e rápida, diariamente?
- d) Você prefere ligar para as pessoas ou se comunica por aplicativo de mensagens e redes sociais? Por quê?
- e) Sendo a rede social, atualmente, um dos meios de comunicação mais utilizados no mundo, quais são as redes sociais que você mais utiliza? Informe, aproximadamente, quanto tempo você permanece *on-line* em cada uma delas, diariamente.

2. Leia o texto a seguir.

Texto II

SUICÍDIO DIGITAL

Marcos Rohfe



Pixabay. Disponível em: <https://cutt.ly/mPgLFx8>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Andar pelas ruas, pegar o ônibus, fazer compras, ir ao cinema. Qualquer atividade cotidiana inclui o uso do celular, em alguns casos quase como uma extensão do próprio corpo. Nenhuma dessas atividades, aparentemente simples, está imune à existência deste aparelho. Imersas em um mundo quase utópico, caminham as pessoas, comprometidas com uma realidade que aparenta não dialogar de forma explícita com as relações de convívio humanas.

Mas o que caracterizaria, então, as tais relações citadas? Muitas pessoas discorrem sobre a solidão que sentem, mesmo estando cercadas de pessoas em suas redes, compartilhando cada passo realizado durante o dia. Compartilhar virou sinônimo de “estar presente”, de encarar uma personagem virtual

que deveria ser um simulacro daquilo que se é na realidade. Fotos selecionadas, feitas com o auxílio dos mais potentes filtros; discursos de ódio, construídos a partir de uma ignorância meticulosamente encorajada pelos donos do poder instituído; frases racistas e homofóbicas destiladas; *fake news* distribuídas como verdades absolutas... Perfis falsos criados especialmente para atrair pretendentes...

Tudo isso e a percepção sobre tais coisas têm encorajado um número cada vez maior de pessoas a cometerem o chamado suicídio digital, ou seja, um procedimento que possibilita desaparecer do mundo virtual. É possível apagar as contas das redes sociais e solicitar aos mecanismos de busca e pesquisa, como o *Google* por exemplo, que os dados que possibilitam rastrear as trajetórias no universo *on-line* do interessado sejam efetivamente deletados. Tentar retomar a realidade e efetivamente viver, sem filtros. Decisão complicada, quando nosso dia é tomado pela participação efetiva em redes sociais, compartilhando sonhos, ideias e perfis falsos, tentando acreditar que somos aquilo que gostamos de teclar.

Poucas pessoas relacionam-se com as redes sociais sem serem tragadas para um universo digital paralelo. O sociólogo e filósofo polonês Zygmunt Bauman¹, em seu livro “Modernidade Líquida”, trata da ideia do sujeito líquido, ou seja, aquele em que inúmeras identidades se manifestam em momentos diferentes. Esse conceito se aplica perfeitamente à construção de uma identidade fragmentada que podemos observar nas pessoas que são usuárias de várias redes sociais. É relativamente simples viver uma fantasia de poder e empoderamento através da navegação *on-line*.

Decidir, então, por afastar-se desse universo torna-se muito difícil, principalmente para a geração dos denominados nativos digitais, que possuem uma relação muito mais imbricada ao uso das ferramentas tecnológicas. Libertar-se, portanto, de uma vida regrada pela dependência de participação em um mundo virtual significa amadurecer a ideia de conviver de forma mais simples, mais humana.

Obviamente não significa distanciar-se da tecnologia ou algo nesse sentido, mas deixar de expor publicamente suas escolhas e sua vida como algo natural. Claro que se a vida da pessoa se baseia 100% em articulações presentes no mundo digital, é preciso verificar as consequências que um sumiço das redes pode proporcionar.

1 BAUMAN, Zygmunt. Modernidade Líquida. In: **Mundo da Educação**. Disponível em: <https://cutt.ly/oPgZUyG>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Ter milhares de amigos nas redes sociais e ninguém para conversar pessoalmente, em um barzinho, ou mesmo em casa. Coisa de gente velha? Coisa obsoleta já que é possível trocar impressões via redes digitais? Pode ser ... Ou não.

Retomando a ideia de identidade fragmentada, somos seres múltiplos, mas a identidade de cada um é particular e única. Criar no meio digital uma ilusão a respeito do que somos, em algum momento, nos colocará em situações difíceis de resolver. Além disso, ao associar-se a uma rede qualquer, nossa privacidade deixa de existir e podemos ser expostos, a qualquer momento, a toda sorte de situações.

Nesse caso, cometer o chamado suicídio digital pode ser uma boa saída para tentar ter uma vida real, mais saudável e verdadeiramente próxima de nossa família e amigos.

Texto cedido pelo autor para uso neste material.

SAIBA MAIS

BAUMAN, Zygmunt. Modernidade Líquida. In: **Mundo da Educação**. Disponível em: <https://cutt.ly/oPgZUyG>. Acesso em: 16 fev. 2022.

MOMENTO 2 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS

Discuta com o seu grupo as questões a seguir, anotando as informações consideradas importantes em seu caderno.

1. Os Textos I e II possuem uma conexão, uma relação temática em comum. Qual é essa ligação e por que ela existe?
2. Além do tema “tecnologia”, quais outros você consegue identificar no Texto II?
3. No Texto II, considerando a citação feita ao sociólogo Zygmunt Bauman, é apresentada uma visão otimista ou pessimista sobre as redes sociais? Comente e retire elementos do texto para justificar a sua resposta.
4. No Texto II, o autor diz: “Hoje em dia, dificilmente encontramos pessoas que não se comunicam pelo celular e redes sociais [...]”. Você concorda com essa afirmação? As suas relações pessoais são mais estabelecidas no mundo real ou virtual? Justifique a sua resposta.
5. De acordo com a leitura do Texto II, “Suicídio Digital”, e do seu conhecimento em navegar constantemente pelas redes sociais, você acredita que existam mais vantagens ou desvantagens nesse tipo de comunicação virtual? Discuta com seus colegas e descreva-as em um quadro em seu caderno, defendendo o seu ponto de vista com a inserção de argumentos.
6. Ao intitular o Texto II de “Suicídio Digital”, que efeito de sentido o autor parece imprimir ao texto, considerando sua temática? Transcreva passagens do texto que justifiquem a sua resposta.
7. Releia o trecho a seguir “[...] *Imersas em um mundo quase utópico, caminham as pessoas, comprometidas com uma realidade que aparenta não dialogar de forma explícita com as relações de convívio humanas.* [...]” e responda:
 - a) Qual o sentido da expressão “*mundo quase utópico*”?
 - b) Por que a realidade virtual não dialoga explicitamente com as relações de convívio humanas, segundo o autor do texto?
 - c) Atitudes consideradas comuns nas redes sociais como “compartilhar” estão se distorcendo do objetivo real. Você concorda com essa afirmação? Por que compartilhar está virando sinônimo de “estar presente”?

- d) Quais outras atitudes (algumas consideradas até criminosas) alguns internautas têm realizado nas redes?
8. O que Bauman chama de “Modernidade Líquida”? Pesquise em *sites* de “busca” ou plataformas digitais sobre esse tema e sintetize as ideias sobre o conceito que o sociólogo e filósofo polonês aborda em sua obra “A Modernidade Líquida”.
9. Na obra “Modernidade Líquida”, há termos como: “amor líquido” e “relações líquidas”. Pesquise os significados dessas expressões em *sites* e/ou plataformas digitais por meio dessas palavras-chave, insira os significados e exemplos em um quadro no seu caderno.
10. O que é a geração denominada “nativos digitais”? Você se considera um nativo digital? Comente.

MOMENTO 3 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Leia os textos a seguir.

Texto III

A GUERRA DOS MUNDOS

Marcos Rohfe

Em 1898, o escritor inglês H. G. Wells publicou o livro de ficção científica **A Guerra dos Mundos**.



Orson Welles explica para jornalistas a transmissão de “**A guerra dos Mundos**”, 1938. Imagem disponível em: <https://cutt.ly/9PgXaKc>. Acesso em: 16 fev. 2022.

O livro narra uma invasão marciana na Terra e já teve várias adaptações. Uma das mais famosas é o filme estadunidense de 2005, com o ator Tom Cruise.

Em 1938, quarenta anos depois da publicação do livro, o americano Orson Welles dirigiu e narrou uma adaptação da obra em uma rádio americana. A narração que ele fez é considerada impressionante até hoje. Mas, o que seria apenas mais um programa de rádio, tornou-se um pesadelo para muitos ouvintes. Várias pessoas que sintonizaram a rádio no meio da transmissão e perderam o início, que explicava do que se tratava, acreditaram que, realmente, a Terra estava sendo invadida. Isso provocou pânico em algumas

regiões, com pessoas saindo às ruas amedrontadas, sem saber o que fazer.

O programa foi elaborado como um típico programa de rádio musical com boletins noticiosos. No entanto, durante os boletins é que as informações referentes à invasão dos extraterrestres eram narradas, criando uma impressão de tratar-se de notícia real.

O formato de boletim de notícias foi duramente criticado pela mídia da época, porque criava a ilusão de que o fato realmente estava ocorrendo. Na época, ainda não existia televisão e, muito menos, internet. Isso fez com que Orson Welles tivesse que ir a público explicar o que havia ocorrido.

A obra de H. G. Wells está em domínio público desde 2017, o que significa que seus livros podem ser reproduzidos, reeditados, copiados, relançados e mesmo sofrerem alterações sem necessidade de autorização prévia. Vale a pena conhecer obras como **A Máquina do Tempo** (1895), **A Ilha do Dr. Moreau** (1896), **O Homem Invisível** (1897), além, é claro, da **Guerra dos Mundos** (1898).

Texto do **Caderno do Professor**, 8a série, Vol.3. Cedido pelo autor para uso neste material.

SAIBA MAIS

Para auxiliá-los nessa atividade, sugerimos os *links* a seguir:

A Guerra dos Mundos. Áudio em Português. Disponível em: <https://cutt.ly/8PgXGOC>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Orson Welles. A Guerra dos Mundos. Disponível em: <https://cutt.ly/TPgCqhg>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Texto IV

CIDADÃO KANE

Marcos Rohfe



Wikipedia. Imagem disponível em: <https://cutt.ly/iPgCljw>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Cidadão Kane é o título de um filme norte-americano lançado em 1941, considerado por muitos críticos como um dos melhores, senão o melhor filme já produzido (está no topo da lista de muitos críticos de cinema).

Após sua polêmica transmissão de rádio de A Guerra dos Mundos, em 1938, que provocou uma ampla discussão nos Estados Unidos devido ao pânico e as controvérsias que gerou, Orson Wells ficou muito conhecido e, devido a fama e prestígio alcançados, conseguiu assinar contrato com um grande estúdio hollywoodiano, podendo assim desenvolver o filme Cidadão Kane com sua própria equipe.

A história examina a vida e legado de Charles Foster Kane, uma personagem interpretada por Orson Welles, que também escreveu e dirigiu o filme. Esta personagem foi criada por Welles com base na vida do magnata da imprensa William Randolph Hearst, famoso por usar o poder de seus jornais para tentar manipular a opinião pública, trazendo apoio às suas iniciativas políticas. Indignado com a obra, durante seu lançamento, Hearst proibiu que seus jornais fizessem qualquer alusão ao filme.

Embora não tenha sido um grande sucesso na época, o filme foi se consolidando como um grande *Cult* no cinema.

Cedido pelo autor para uso neste material.

MOMENTO 4 – VISÕES DE MUNDO NO TEXTO

Discuta com o seu grupo as questões, a seguir, anotando suas considerações em seu caderno.

1. O Texto III traz informações sobre um fato ocorrido em 1938. Como ele se relaciona com o Texto IV?
2. A transmissão de A Guerra dos Mundos, por Orson Welles, acabou gerando confusão porque muitas pessoas acreditaram tratar-se de um fato verdadeiro. Essa era a intenção dele?
3. Hoje, muitas notícias falsas são compartilhadas intencionalmente. Discuta com seus colegas, por que isso ocorre?
4. Descreva a última informação falsa que você recebeu (via mensagem de texto no celular ou nas redes sociais). Qual atitude você teve em relação ao recebimento da *fake news*?
5. As *fake news* que você recebe o afetam de alguma forma? Explique.

SAIBA MAIS

Desafios Fake News. Disponível em: <https://cutt.ly/1PgC4s0>. Acesso em: 16 fev. 2022.

FAKE NEWS SEMPRE EXISTIU? Disponível em: <https://cutt.ly/DPgVDTh>. Acesso em: 16 fev. 2022.

MOMENTO 5 – MIRANDO AS *FAKE NEWS*



#MÃONAMASSA

#TRABALHOEMGRUPO

#DIGANÃOÀFAKENEWS



Em grupos, imaginem que vocês possuem um canal de *podcasts* na internet, e recebem a informação de que está circulando uma notícia falsa, que afeta a vida da sua comunidade de forma extremamente negativa.

O que vocês fariam? Elaborem um roteiro de um programa de rádio, em formato *podcast*, com informações passo a passo sobre formas de evitar que essa notícia se propague ainda mais. Atendem para as seguintes tarefas:

- ✓ Distribuição de papéis - locutores, repórteres, pessoas entrevistadas etc.
- ✓ Responsáveis pelo roteiro, efeitos de som, edição e gravação.

Decidam se usarão efeitos sonoros baixados da internet ou criarão seus próprios efeitos usando os materiais disponíveis.

Lembrem-se que vocês ficarão responsáveis por buscar notícias falsas para poder desmenti-las, trazendo argumentos e fatos que sustentem o que vocês irão defender.

Criem o programa e o divulguem. Vocês podem compartilhá-lo no *Blog* da turma, em redes sociais ou apresentá-lo para estudantes de outras séries.

Utilize um roteiro para elaborar o seu *podcast*. Para obter informações que podem subsidiar, acesse o QR Code ao lado.

COPED/CEM. Equipe de Língua Portuguesa. **Roteiro de Podcast**. São Paulo: Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, 2022. Disponível em: <https://cutt.ly/oPgV5t8>. Acesso em: 16 fev. 2022.



Como fazer um Podcast!!! Coisa de Nerd. Disponível em: <https://cutt.ly/rPgBbAI>. Acesso em: 16 fev. 2022.

SAIBA MAIS como verificar **FAKE NEWS**

EducaMídia. Disponível em: <https://cutt.ly/oPg0QWA>. Acesso em: 16 fev. 2022

Verificado. Disponível em: <https://cutt.ly/jPg0Ku3>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Agência **Lupa**. Disponível em: <https://cutt.ly/FPg099G>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Como Mentir Com Gráficos?. Disponível em: <https://cutt.ly/OPg4cet>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Os perigos das fake news na era da informação. Disponível em: <https://cutt.ly/CPg4Or7>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Diversos temas sobre Fake News. Nerdologia, Youtube. Disponível em: <https://cutt.ly/hPg7sBs>. Acesso em: 16 fev. 2022.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

Tema: O uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

Questão norteadora: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?

Prezado estudante:

O mundo contemporâneo passa por um processo de transformação, constantemente influenciado pelas inovações tecnológicas. Com essas mudanças, surge também uma comunicação global cada vez mais ampla, prática e veloz, mediada por uma tecnologia que se comunica, em todos os aspectos, por meio de multiletramentos, de novas culturas digitais. Diante disso, esta Situação de Aprendizagem vem abrir diálogos sobre:

- O uso do inglês como língua de comunicação global, o respeito às variedades linguísticas e o combate a preconceitos linguísticos.
- O uso da tecnologia no mundo contemporâneo e como utilizá-la de forma ética e consciente.

As atividades propostas, a seguir, têm como ênfase discutir questões voltadas à dinâmica da língua inglesa em nosso cotidiano e o fenômeno da variação linguística, em seus diferentes níveis e dimensões. Trabalharemos com leitura e análise de imagens, letra de música e um dos grandes clássicos da literatura universal. Vamos conhecer mais sobre a história do nascimento de uma obra que, provavelmente, você já ouviu falar: **Frankenstein**, de Mary Shelley (1797-1851). Considerado o primeiro livro do gênero de ficção científica, com temas direcionados à ética, ao mundo das ciências e

tecnologia, que vem para dialogar com o **Tema**: O uso da tecnologia no mundo contemporâneo e a **Questão norteadora**: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente? É o que se busca levar à discussão nessa Situação de Aprendizagem.

MOMENTO 1 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Texto I

1. Analise atentamente as imagens, a seguir, e discuta as questões com os seus colegas, anotando as respostas em seu caderno:

Imagem 1



Pixabay. Disponível em: <https://cutt.ly/xPg7YK1>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Imagem 2



Fotografia de **Mary Jacomine**

Imagem 3



Pixabay. Disponível em: <https://cutt.ly/KPg7ZgR>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Imagem 4



Pixabay. Disponível em: <https://cutt.ly/EPg75ah>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Imagem 5



Pixabay. Disponível em: <https://cutt.ly/2Pg5Y2G>. Acesso em: 16 fev. 2022.

- a) Essas cinco imagens possuem algumas semelhanças ou conexão entre elas? Qual (ais)?
 - b) O que as imagens possuem em comum?
 - c) Transcreva as palavras estrangeiras que denominam o que se vê nas imagens.
2. Pense no significado das palavras em língua estrangeira não somente nestas ilustrações, mas também em outros usos comuns na atualidade, em especial, a língua inglesa, a qual circula em aplicações diversas na cultura de forma geral.
 3. A mistura da língua inglesa com a língua portuguesa acontece em diversas situações. Vamos retomar alguns termos que já fazem parte de nosso vocabulário há um bom tempo.

Responda em seu caderno:

- a) *Which English words do you use in your daily life?*
 - b) Escolha 3 (três) dessas palavras que você descreveu na questão anterior e elabore orações, que você geralmente utiliza em seu cotidiano.
4. Novos acontecimentos, em nosso dia a dia, trazem também termos novos e variados. Por exemplo, você notou que o nosso vocabulário aumentou em meio à pandemia, decretada em março de 2020? Vimos em noticiários e ouvimos vocábulos e expressões diferentes em nossa língua, como “isolamento social”, “quarentena”, mas também, tivemos outros, de origem inglesa que se instalaram naturalmente, como **lockdown**.
 - a) Acesse o *link* disponível em: <https://cutt.ly/ePg54II>. Acesso em: 16 fev. 2022, pesquise o vocábulo **lockdown**.
 - b) Transcreva em seu caderno qual é o significado do termo.
 - c) Forme uma frase com o termo pesquisado.

MOMENTO 2 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS

1. Em pares (ou em grupo), leia o texto a seguir.

Texto II**NÃO TEM TRADUÇÃO**

Noel Rosa

O cinema falado é o grande culpado da transformação
Dessa gente que sente que um barracão prende mais que o xadrez
Lá no morro, seu eu fizer uma falseta
A Risoleta desiste logo do francês e do Inglês

A gíria que o nosso morro criou
Bem cedo a cidade aceitou e usou
Mais tarde o malandro deixou de sambar, dando pinote
Só querendo/Na gafeira dançar o *Fox-Trote*

Essa gente hoje em dia que tem a mania da exibição
Não entende que o samba não tem tradução no idioma francês
Tudo aquilo que o malandro pronuncia
Com voz macia é brasileiro, já passou de português

Amor lá no morro é amor pra chuchu
As rimas do samba não são *I love you*
E esse negócio de alô, alô *boy* e alô Johnny
Só pode ser conversa de telefone...

Música **Não tem Tradução**. Composição Noel Rosa. Disponível em: <https://cutt.ly/BPIDZOW>. Acesso: 17 fev. 2022.

Versão (voz) Jorge Vercillo música Não Tem Tradução – Composição Noel Rosa. Disponível em: <https://cutt.ly/cPg6PNr>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Discuta com o seu grupo as questões, a seguir, anotando as informações consideradas importantes em seu caderno.

2. Há alguma conexão entre os Textos I e II? Qual(is)? Explique utilizando elementos do texto.
3. Do que trata o Texto II?
4. Qual é a sua opinião sobre o posicionamento do eu lírico, quanto aos estrangeirismos em “Não tem tradução”?
5. Esta canção é atual? Justifique as suas respostas, retirando elementos do texto.
6. Quem é o compositor da canção “Não tem Tradução” e quando foi escrita? Se necessário, busque informações em *sites* de busca na internet.
7. Transcreva as palavras de origem estrangeira encontradas no Texto II, descrevendo os significados em seu caderno.
8. Há uma defesa do eu lírico em relação ao samba, no Texto II. Qual é? Justifique, retirando elementos que comprovem a resposta.
9. Leia a estrofe da música “Não tem tradução”, de Noel Rosa, discuta com os seus colegas sobre a intenção do eu lírico, em relação aos seguintes versos:

*“O cinema falado é o grande culpado da transformação
Dessa gente que sente que um barracão prende mais que o xadrez
Lá no morro, seu eu fizer uma falseta
A Risoleta desiste logo do francês e do Inglês[...].”*

MOMENTO 3 – A LÍNGUA NA CONSTRUÇÃO DE TEXTOS

1. No Texto II, pesquise as palavras consideradas desconhecidas ou cujo sentido lhe pareça estranho. Transcreva-as em seu caderno e busque os significados em dicionários impressos ou *on-line*.
2. No Texto II, há gírias na canção? Se sim, transcreva-as em seu caderno, inserindo os significados que elas possuem:
3. Leia o trecho em destaque e responda às questões a seguir:

***“[...] Amor lá no morro é amor pra chuchu
As rimas do samba não são I love you
E esse negócio de alô, alô boy e alô Johnny
Só pode ser conversa de telefone [...]”***

(Noel Rosa, *Não Tem Tradução*, 1933).

- a) Noel Rosa faz uso de algumas palavras em inglês. Descreva-as.
 - b) Transcreva os significados destes termos.
 - c) Há também menção de gírias. Quais são elas?
 - d) Que outro vocábulo pode substituir o termo **chuchu**? Reescreva fazendo a substituição adequada.
 - e) Escreva uma frase em que **“chuchu”** seja utilizada com o sentido de “quantidade”:
 - f) Se a letra da música fosse escrita atualmente. Como você acha que ela poderia ser? Reescreva a estrofe da canção, adaptando-a para os dias de hoje. (Não se esqueça também das gírias e das palavras em inglês).
 - g) Identifique qual foi a intenção do compositor, ao utilizar gírias em meio aos versos do samba? Comente em seu caderno.
4. Noel Rosa possuía fortes tendências em relação às críticas sociais e políticas ao compor suas canções. Os versos de “Não Tem Tradução” não fugiram à regra. Releia a composição, discuta com seus colegas e responda:
 - a) Qual era a preocupação existente na época, que Noel Rosa deixa transparecer em meio aos versos?
 - b) Transcreva os elementos do texto que justifiquem a sua resposta.
 5. Você conhece outras músicas brasileiras que também trazem palavras em línguas estrangeiras, como o inglês? Pesquise em *sites* de busca, escolha uma e transcreva em seu caderno um trecho dela.

MOMENTO 4 – SEM PAPAS NA LÍNGUA – PRODUÇÃO TEXTUAL

#**DESAFIOMÃONAMASSA!**

#**DESAFIO_LANÇADO:**

1. Produção de texto:

- a) Em pares, retome as frases que foram criadas nas atividades anteriores, escolha um estilo musical e produza a letra de uma música.
A composição deve ser feita em versos e conter a mistura das línguas inglesas com a língua portuguesa, como Noel Rosa criou em sua canção “Não Tem Tradução”.

Em tempo: Para algumas dicas, peça ajuda ao seu professor de Arte.

MOMENTO 5 – TECNOLOGIA E A CRIAÇÃO

Você agora vai embarcar no clássico literário inglês mais adaptado para o teatro, filmes de terror, histórias em quadrinhos e desenhos animados e perceber que **Frankenstein não é apenas uma história de ficção e fantasia**, mas para muito além disso, é um mergulho nas reflexões mais profundas da humanidade.

MOMENTO 6 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Leia os textos a seguir.

Texto III

FRANKENSTEIN OR THE MODERN PROMETHEUS (FRANKENSTEIN OU O PROMETEU MODERNO)

Mary Wollstonecraft Shelley

CAPÍTULO 10

“[...] Passei o dia seguinte vagando pelo vale.

[...] Lembrei-me do efeito que a visão do movimento imenso e constante da geleira produziu em minha mente quando eu a vi pela primeira vez. Então, isso me encheu de um sublime êxtase que deu asas à alma e permitiu que ela voasse do mundo obscuro à luz e alegria. [...] Decidi ir sem guia, pois eu estava bem familiarizado com o caminho e a presença de outra pessoa destruiria a grandeza solitária da cena. A subida é íngreme, mas o caminho é cortado em enrolamentos contínuos e curtos, que permitem que você supere a perpendicularidade da montanha. É uma cena terrivelmente desoladora. Em mil pontos, os traços da avalanche de inverno podem ser percebidos, onde as árvores ficam quebradas e espalhadas pelo chão, algumas inteiramente destruídas, outras se curvaram, apoiando-se nas rochas salientes das montanhas ou transversalmente em outras árvores. [...]

Era quase meio-dia quando cheguei ao topo da subida. Por algum tempo, sentei-me sobre a rocha com vista para o mar de gelo. Uma névoa o cobriu tanto quanto às montanhas ao redor. Logo, uma brisa dissipou a nuvem, e eu desci sobre a geleira. [...] Meu coração, que antes era doloroso, agora pulsava com algo parecido com alegria; exclamei: *'Espíritos errantes, se vocês vagueiam e não descansam em suas camas estreitas, permitam-me esta leve felicidade, ou levem-me embora das alegrias da vida, como seu companheiro.'*

Ao dizer isso, de repente vi a figura de um homem, em alguma distância, avançando com uma rapidez sobre-humana em minha direção. Ele saltou sobre as fendas no gelo, em que eu tinha andado com cautela; sua estatura, também, conforme ele se aproximava, parecia exceder a de homem. Fiquei preocupado; uma névoa cobriu meus olhos e eu senti uma fraqueza tomar conta de mim, mas fui rapidamente restaurado pela ventania fria das montanhas. Percebi, conforme se aproximava (visão tremenda e abominável!) que era o desgraçado que eu tinha criado. Tremi de raiva e horror, decidi esperar sua aproximação e depois iniciar com ele um combate mortal. Aproximou-se; seu semblante parecia de uma amarga angústia, combinada com desdém e maldade, enquanto sua feiúra sobrenatural tornava-o quase horrível demais para olhos humanos. Mas eu mal observei isso; no início, raiva e ódio me privaram de expressão, e só me recuperei para dominá-lo com palavras expressivas de imenso aborrecimento e desprezo.

- 'Diabo', exclamei, 'você ousa se aproximar de mim e não teme a vingança feroz do meu braço sendo saciado na sua cabeça miserável? Vá embora, inseto vil! Ou melhor, fique, para que eu possa pisoteá-lo até virar pó! Assim eu poderia, com a extinção de sua existência miserável, restaurar aquelas vítimas que você tem tão diabolicamente assassinado!'

- 'Eu esperava essa recepção', disse o demônio. 'Todos os homens odeiam os miseráveis; como tal, então, devo ser odiado, que sou miserável além de todas as coisas vivas! No entanto, você, meu criador, me detesta e despreza, sua criatura, a quem você é vinculado por laços apenas dissolúveis pela aniquilação de um dos nós. Você pretende me matar. Como você se atreve a se divertir assim com a vida? Cumpra seu dever para comigo, e eu cumprirei o meu para com você e para com o resto da humanidade. Se você cumprir com minhas condições, deixarei todos em paz; mas se você recusar, vou fartar a boca da morte, até que seja saciada com o sangue de seus amigos restantes.'

- Monstro abominável! Demônio que é! As torturas do inferno são uma vingança muito branda para os seus crimes. Miserável diabo! Você me reprova com sua criação, vamos, então, para que eu possa apagar a faísca que eu concedi tão negligentemente.'

Minha raiva era sem limites. Eu saltei sobre ele, impelido por todos os sentimentos que podem armar um ser contra a existência de outro.

Ele facilmente me escapou e disse:

- 'Fique calmo! Eu imploro que você me ouça antes de dar vazão ao seu ódio à minha devotada cabeça. Eu não sofri o suficiente, para que você procure aumentar minha miséria? A vida, embora possa ser apenas um acúmulo de angústia, é querida para mim, e vou defendê-la. Lembre-se, você me fez mais poderoso do que você mesmo; minha altura é superior à sua, minhas articulações mais flexíveis. Mas eu não serei tentado a me colocar em oposição a você. Eu sou sua criatura, e eu serei ainda suave e dócil ao meu natural senhor e rei, se você também desempenhar a sua parte, a qual você me deve. Oh, Frankenstein, não seja justo com todos os outros e a mim atropele, a quem sua justiça, e até mesmo sua clemência e afeição, são mais devidas. Lembre-se de que sou sua criatura. Eu deveria ser seu Adão, mas eu sou antes o anjo caído, a quem você priva de alegria por nenhuma má ação. Em todos os lugares eu vejo felicidade, da qual, sozinho, estou irrevogavelmente excluído. Eu fui benevolente e bom; a miséria fez de mim um demônio. Me faz feliz e eu serei novamente virtuoso.'

- Vá embora! Eu não vou ouvi-lo. Não pode haver comunidade entre você e eu; nós somos inimigos. Vá embora, ou vamos testar nossa força em uma luta, na qual um deve cair.'

- Como posso comovê-lo? Nenhuma súplica fará com que você olhe favoravelmente para a sua criatura, que implora a sua bondade e compaixão? Acredite em mim, Frankenstein, eu estava benevo-

lente; minha alma brilhava com amor e humanidade; mas não estou sozinho, miseravelmente sozinho? Você, meu criador, me abomina; que esperança posso obter de seus semelhantes, que não me devem nada? Eles me rejeitam e me odeiam.

[...] Estes céus desolados eu saúdo, pois eles são mais gentis comigo do que seus companheiros. Se a multidão da humanidade sabia da minha existência, eles fariam como você, e se armariam para minha destruição. Não devo então odiar aqueles que me abominam? Não vou manter nenhum acordo com os meus inimigos. Eu sou miserável e eles compartilharão minha miséria. No entanto, está em seu poder me recompensar e livrá-los de um mal que só resta tão bem para você, que não só você e sua família, mas milhares de outros, serão engolidos nos redemoinhos de sua raiva.

Deixe sua compaixão ser movida, e não me desdenhe. Ouça minha história; quando você escutá-la, abandone-me ou tenha pena de mim, como você julgará que eu mereço. [...] Os culpados são permitidos, por leis humanas, sangrentas como são, para falar em sua própria defesa antes de serem condenados. Me escute, Frankenstein. Você me acusa de assassinato, e satisfatoriamente iria destruir a sua própria criatura. Oh, louvada seja a justiça eterna do homem! Ainda eu lhe pergunto para não me poupar; me escute, e então, se puder, e se quiser, destrua o trabalho de suas mãos.

- 'Por que você chama a minha lembrança,' eu repliquei, 'circunstâncias das quais estremeço ao refletir, que fui o autor de sua miserável origem? Maldito seja o dia, monstro abominável, no qual você viu a luz pela primeira vez! Malditas (embora eu me amaldiçoe) sejam as mãos que o formaram! Você me fez um miserável além da expressão. Não me deixou nenhum poder para considerar se apenas lhe devo ou não. Vá embora! Liberte-me da visão de sua forma detestada.'

- 'Assim eu te libero, meu criador,' disse ele, e colocou suas odiosas mãos diante dos meus olhos, que afastei com violência; 'assim, tiro de você uma visão que você abomina. Ainda assim você pode me ouvir e me conceder sua compaixão. Pelas virtudes que uma vez possuí, exijo isso de você. Ouça meu conto; é longo e estranho, e a temperatura deste lugar não condiz com as suas sensações; venha para a cabana na montanha.

[...]

Ao dizer isso, ele liderou o caminho através do gelo; eu o segui.

Meu coração estava cheio, e eu não respondi a ele, mas como eu procedi, pesei os vários argumentos que ele tinha usado e estava determinado a pelo menos ouvir sua história. Fui em parte instigado pela curiosidade e a compaixão confirmou minha resolução. [...] Pela primeira vez, também, eu senti quais eram os deveres de um criador para com sua criatura, e que eu deveria torná-lo feliz, antes de reclamar de sua maldade. Esses motivos me incentivaram a cumprir sua demanda. Cruzamos o gelo, portanto, e subimos na rocha oposta.

O ar estava frio, e a chuva começou a cair novamente; entramos na cabana, a criatura com ar de exultação, eu com o coração pesado e espíritos deprimidos. Mas consenti em ouvir, me sentei perto do fogo que meu odioso companheiro tinha acendido, ele então, começou a sua história...

Tradução livre para a Língua Portuguesa e adaptação de **Frankenstein or The Modern Prometheus** de Mary Shelley, elaborada e cedida por Leandro Henrique Mendes e Mary Jacomine da Silva. A versão em inglês está disponível em: <https://cutt.ly/BPIHBAs>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Texto IV

“Há uma diferença entre usar uma máquina para restaurar vida, e criar algo que nunca deveria ter existido.” Frankenstein – Mary Shelley



Pixabay. Imagem disponível em: <https://cutt.ly/OPhqQE4>. Acesso em: 16 fev. 2022.

O MITO DE FRANKENSTEIN

A história da gênese de Frankenstein é já tão famosa e conhecida quanto o seu monstro. A 16 de Junho de 1816, encontravam-se retidos na Villa Diodati, perto de Genebra e devido a uma violenta tempestade estival, Mary Shelley, Percy B. Shelley, Claire Clairmont, Lorde Byron e o seu médico pessoal, John William Polidori. Estes tinham estado a ler histórias de fantasmas e de terror, um passatempo muito vulgarizado nessa altura. Lorde Byron desafiou cada um dos presentes a escreverem uma história de terror. Mary Shelley conta, (na 3ª edição de Frankenstein, em 1831), que durante dias foi incapaz de escrever uma única linha até que, um dia, depois de presenciar uma discussão entre Byron, Percy Shelley e Polidori sobre o galvanismo e as teorias de Darwin sobre a criação de vida, Mary teve nessa noite um pesadelo em que viu um jovem estudante pálido ajoelhado ao pé de um corpo inanimado e que sentiu um terror enorme, quando verificou que aquele corpo foi animado por uma “agulha de vida”, levantando-se então e olhando para o seu criador “com olhos amarelados, aguados mas especulativos”.

Inspirada neste pesadelo, Mary irá escrever um texto que irá resultar nessa obra espetacular que é Frankenstein. Quanto aos outros intervenientes, só Polidori cumprirá a sua parte do desafio lançado por Byron, tendo publicado o seu Vampyre em abril de 1819 e introduzido com esta obra, pela primeira vez na ficção inglesa, o vampiro como personagem. Duzentos anos depois, não podemos deixar de nos maravilhar como pôde uma jovem rapariga, então com 18 anos, escrever uma obra que se tornou um verdadeiro marco na história da Literatura Universal. É reconhecido que não é um texto exemplar do ponto de vista rigorosamente literário. Tem falhas, certamente. Mas a verdade é que quem lê esta obra nem sequer se apercebe dessas possíveis falhas técnicas; é imediatamente envolvido na história, não quer parar a sua leitura, fica cativo do romance.

E é ainda mais extraordinário como este romance se presta às leituras mais variadas e diferentes sobre problemas verdadeiramente atuais, malgrado estes duzentos anos que nos separam. Desde os aspectos mais imediatamente óbvios como o poder ilimitado da ciência, da técnica, do meio ambiente, às questões éticas sérias que levanta acerca do modo como nós, seres humanos, nos (mal)tratamos, às relações paren-

tais e filiais, ao lugar da mulher, a condenação de inocentes pela justiça, a *hubris*², o que nos faz ser humanos e o que nos faz ser monstruosos. E como a imagem do monstro, a que erradamente chamam de “Frankenstein”, mas que nunca recebeu um nome, se tornou imagem de marca para uma miríade³ de aplicações desde a política à alimentação. Se há alguma obra que podemos ler e reler e continuar a descobrir sempre coisas novas, reflexões inolvidadas⁴, momentos de deleite e de reflexão, é esta, sem dúvida.

Parabéns, Mary Shelley.

Coleção Mitos da Pós-Modernidade Vol.I, FEUSP. **O mito de Frankenstein**. Disponível em <https://cutt.ly/2PhqLgb>. Acesso em: 16 fev. 2022. (adaptado)

SAIBA MAIS

200 Anos de Frankenstein – Nerdologia. Disponível em: <https://cutt.ly/EPhq7ff>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Outras histórias de Frankenstein...

O gênero não se limita às adaptações do clássico de Shelley. De acordo com Ni Fhlainn, os filmes *Blade Runner*, *o Caçador de Andróides* (1982), *O Exterminador do Futuro* (1985), *Edward Mãos de Tesoura* (1991), *A.I. - Inteligência Artificial* (2001) e *Prometheus* (2012) podem ser considerados “histórias Frankenstein”. Disponível em: <https://cutt.ly/PPhwkCX>. Acesso em: 16 fev. 2022.

MOMENTO 7 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS II

Discuta com o seu grupo as questões, a seguir, anotando as informações consideradas importantes em seu caderno.

1. Qual(is) é (são) o(s) tema(s) em comum apresentado(s) nos Textos III e IV? Especificamente do que se trata em cada um dos dois textos?
2. Sobre o título do Texto III, transcreva-o em seu caderno e busque o significado do termo “O Prometeu Moderno”, anotando o resultado de sua pesquisa.
3. O Texto III, além do assunto referir-se ao monstro e ao seu criador, quais outros temas podem ser abordados? Retire os elementos do texto, justificando a sua resposta:
4. No Texto III, pesquise as palavras consideradas desconhecidas ou cujos sentidos lhe pareçam estranhos. Transcreva-as em seu caderno e busque os significados em dicionários impressos ou *on-line*.
5. Identifique no Texto III:
 - a) Qual é o foco narrativo? Identifique e transcreva em seu caderno, elementos do texto que justifiquem a sua resposta.
 - b) Em que tempo cronológico se passa a história?
 - c) Em qual(is) espaço(s) a narrativa acontece, nesse capítulo X?
 - d) Que linguagem apresenta-se na obra?
 - e) Quais são as personagens presentes no capítulo X?
6. Sintetize o caminho percorrido pelo narrador da história antes do encontro dele com a criatura.
7. Explique o motivo dele estar caminhando sozinho pelo vale.

2 **Hubris**: arrogância.

3 **Miriade**: quantidade indeterminada, porém considerada imensa.

4 **Inolvidadas**: inesquecíveis.

8. Leia o trecho, do Texto III:

"[...] de repente vi a figura de um homem, em alguma distância, avançando com uma rapidez sobre-humana em minha direção. Ele saltou sobre as fendas no gelo, que eu tinha andado com cautela; sua estatura, também, conforme ele se aproximava, parecia exceder a de homem. [...] Aproximou-se; seu semblante parecia de uma amarga angústia, combinada com desdém e maldade, enquanto sua feiúra sobrenatural tornava-o quase horrível demais para olhos humanos."

(Frankenstein, capítulo X)

Discuta em pares (ou em grupos) as questões, a seguir, e responda em seu caderno:

- a) Ao observar sua criação, Frankenstein a descreve. Qual das duas descrições, a seguir, o narrador-personagem utiliza? Assinale com um X:
- () descrição objetiva.
() descrição subjetiva.
- b) Explique utilizando elementos do texto.
09. Como você interpreta as emoções de Frankenstein, no capítulo X, durante o encontro com a criatura?
10. Ao longo do diálogo entre a criatura e Victor Frankenstein, notam-se quais sentimentos presentes? O que você conseguiu identificar na conversa entre criador & criatura? Discuta com seus colegas e apresente à turma.

Sobre o Texto IV

11. Quem escreveu Frankenstein? De acordo com o Texto IV, em que local e data deu-se a criação da obra?
12. Sintetize com as suas palavras, como isso aconteceu?
13. Quais figuras estavam presentes naquele momento e qual era o entretenimento que estavam compartilhando?
14. Lord Byron, figura amiga de Mary Shelley, foi um dos principais escritores de uma escola literária. Pesquise em sites de busca maiores informações sobre o escritor e a escola em que ele se destacou.
15. O que representa em sua opinião, a citação inicial, no Texto IV, *"Há uma diferença entre usar uma máquina para restaurar vida, e criar algo que nunca deveria ter existido."* de Mary Shelley ao falar sobre Frankenstein?
16. Mesmo sendo escrita há 200 anos, a obra ainda desafia as fronteiras que separam a ficção da realidade, estimulando indagações sobre as contradições da natureza humana e os avanços científicos e tecnológicos. Discuta entre os colegas e responda à questão: **Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente no mundo contemporâneo?**

MOMENTO 8 – A LÍNGUA NA CONSTRUÇÃO DE TEXTOS

1. Durante o capítulo X, no Texto III, a autora utiliza intencionalmente um efeito de sentido para denotar a intensidade da monstruosidade da personagem criada por Victor.
- a) Qual é o recurso utilizado?
b) Retire elementos do texto, justificando a sua resposta.
2. No trecho a seguir, há características apresentadas na descrição do narrador-personagem, que a autora utilizou como uma ferramenta bastante útil para criar um efeito de sentido por meio da subjetividade de Victor Frankenstein ao dialogar com a criação.

"[...] Percebi, conforme se aproximava (visão tremenda e abominável!) que era o desgraçado que eu tinha criado. Tremi de raiva e horror, decidi esperar sua aproximação e depois iniciar com ele um combate mortal. Aproximou-se; seu semblante parecia de uma amarga angústia, combinada com desdém e maldade, enquanto sua feiúra sobrenatural tornava-o quase horrível demais para olhos humanos. Mas eu mal observei isso; no início, raiva e ódio me privaram de expressão e só me recuperei para dominá-lo com palavras expressivas de imenso aborrecimento e desprezo."

- Qual(is) é(são) esse(s) recurso(s)?
- Retire-o(s) e transcreva-o(s) em seu caderno:
- Qual foi o efeito de sentido que esse(s) recurso(s) causa(m) na narrativa?

MOMENTO 9



#MÃONAMASSA

#TRABALHOEMGRUPO

#DIGANÃOÀSFAKENEWS

#PRODUÇÃO TEXTUAL

#FANFICTIONS



O #DESAFIOMÃONAMASSA hoje será elaborar uma *Fanfiction*. Você já ouviu falar?

Fanfic (ou fanfiction)

Fanfic é um gênero (ou narrativa ficcional) que surgiu e circula no âmbito da tecnologia digital, a *Fanfic* (ou *fanfiction*), cujo termo pode ser traduzido como “ficção de fã”. São histórias que os fãs criam das suas personagens favoritas ou de um mundo de ficção preferido já existentes em livros, histórias em quadrinhos, anime, filme, seriado de TV, entre outros. Os meios de circulação geralmente são *blogs*, plataformas virtuais e demais *sites* que divulgam o gênero. Os criadores das *fanfictions*, denominados *Fics* (ou *Fictores*), ou informalmente “fanfiqueros, adoram ler narrativas no mundo virtual e escrevem com o propósito de divulgar as suas histórias para fãs como eles, a fim de que apreciem e conheçam as novas ficções.

O que é *Fanfic*. Techtudo. Disponível em: <https://cutt.ly/zPhw9W3>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Para essa produção, vocês precisarão de computadores ou outros aparelhos que possam acessar a internet, a fim de finalizar com a postagem da história no *Blog* da Turma.

Leia o fragmento, a seguir, e crie a continuidade, a partir do que se pede:

Era noite de Halloween, Dia das Bruxas, e como era de se esperar, uma chuva fina caía lá fora. A criatura abriu os olhos e viu que havia dormido em sua maca, no laboratório de seu pai Victor Frankenstein. Um grito desesperador de uma mulher, vindo da rua, o acordara.

Saiu sonolento até à porta e viu que, no chão, havia um caderno. Na capa estava escrito Death Note (era um caderno paranormal, que matava as pessoas que tinham o seu nome escrito em suas páginas malignas).

De repente, o livro cai das mãos do monstro como que num passe de mágica e se abre sozinho. Ele lê o seguinte nome: _____.

Arregalou os olhos e saiu em passos rápidos pela noite escura. Quando de repente, vira a esquina e vê a seguinte cena: ...

Para esse desafio, siga as seguintes instruções:

1. Continue a história a partir de onde ela parou.
2. Escolha uma das personagens, a seguir, e a inclua em sua narrativa (ou se preferir, inclua personagens de qualquer história que desejar), mas o importante é que se mantenha o tema central:
 - ✓ Doutor Estranho (personagem da Marvel Comics)
 - ✓ Homem-Formiga (personagem da Marvel Comics)
 - ✓ Ravena (personagem dos Jovens Titãs)
3. O que você pode fazer em sua história:
 - * Incluir ou misturar outras personagens de histórias ou contos de que você gosta, ou que já foram criados por você.

Dica: Ao inserir personagens de narrativas já existentes, elas devem manter as características que possuem em suas histórias originais.

4. Terminado e corrigido o texto, escolha uma música que tenha o estilo da sua narrativa para servir de tema musical à personagem principal do enredo.

SAIBA MAIS

Dicas incríveis para escrever uma *Fanfic*. Disponível em: <https://cutt.ly/JPheiqO>. Acesso em: 16 fev. 2022.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3

Tema: O uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

Questão norteadora: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?

MOMENTO 1 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Prezado estudante:

Os textos, a seguir, trazem perspectivas sobre o tema em estudo “O uso da tecnologia no mundo contemporâneo” e em relação à questão norteadora “Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?”, abrindo desta forma, momentos para possíveis diálogos nas Situações de Aprendizagem do 3º bimestre.

Retomaremos o estudo da obra “Frankenstein ou o Prometeu Moderno”, considerada uma das primeiras obras literárias no gênero ficção científica, a fim de dialogar com os Textos I, **O Mito de Prometeu** e II, **Frankilinstein...**, que por sua vez, vão ao encontro do tema “O uso da tecnologia no mundo contemporâneo de forma ética e consciente”, presentes nas discussões dos Textos III, **Nasce o Primeiro Bebê de Proveta do Mundo!**, e IV, **1978 – Louise. Don’t Let Me Be Misunderstood!**.

Você se lembra qual era o título da obra da escritora Mary Shelley estudada anteriormente, na Situação de Aprendizagem 2?... (Se respondeu “Frankenstein ou Prometeu Moderno”, você acertou!) Para essa atividade, você precisará da Situação de Aprendizagem 2, estudada anteriormente. Em seu caderno, em grupos (ou em pares):

1. Retomem na Situação de Aprendizagem 2 as informações sobre a obra clássica, considerada um dos primeiros no gênero de ficção científica, publicada no início de 1818. Escreva uma síntese da obra.
2. Ao escolher o nome da obra “Frankenstein ou o Prometeu Moderno”, qual foi a intenção da escritora Mary Shelley ao sugerir que o cientista Victor Frankenstein também poderia ser chamado de “Prometeu Moderno”? Comentem.
 - a) Vocês já ouviram falar de Prometeu? Qual a conexão que pode haver entre os nomes Prometeu e Frankenstein?
 - b) Pesquisem em *sites* de busca a palavra-chave “Prometeu” e descrevam as principais informações em seu caderno.

Agora que sabemos um pouco mais sobre a obra de Mary Shelley “Frankenstein ou o Prometeu Moderno”, vamos conhecer no Texto I, uma das inúmeras histórias sobre o mito de Prometeu, para que possamos compreender essa relação dialógica que se encontra presente entre:



O professor irá realizar uma leitura compartilhada do texto a seguir. Fique atento às observações que ele fizer. Tome nota dos assuntos que não estejam em seu repertório pessoal, ou seja, que você desconheça ou que gerem dúvidas. Após essa leitura e discussão sobre o tema, responda às questões propostas. Boa leitura!

Texto I**O MITO DE PROMETEU**

Olga Pombo

O Céu e Terra já estavam criados. A parte ígnea, mais leve, tinha-se espalhado e formado o firmamento. O ar colocou-se de seguida. A terra, como era mais pesada, ficou por baixo e a água ocupou o ponto inferior, fazendo flutuar a terra. Neste mundo assim criado, habitavam as plantas e os animais. Mas faltava a criatura na qual pudesse habitar o espírito divino.

Foi então que chegou à terra o Titã Prometeu, descendente de uma antiga raça de deuses destronada por Zeus. O gigante sabia que na terra estava adormecida a semente dos céus. Por isso, apanhou um bocado de argila e molhou-a com um pouco de água de um rio. Com essa matéria fez o homem, à semelhança dos deuses, para que fosse o senhor da terra. Tirou das almas dos animais características boas e más, animando assim a sua criatura. E Atena, deusa da sabedoria, admirou a sua criação e insuflou naquela imagem de argila o espírito com o sopro divino.

Foi assim que surgiram os primeiros seres humanos, que logo povoaram a terra. Mas faltavam-lhes conhecimentos sobre os assuntos da terra e do céu. Vagueavam sem saber a arte da construção, da agricultura, da filosofia. Não sabiam caçar ou pescar — e nada sabiam sobre a sua origem divina.

Prometeu aproximou-se e ensinou às suas criaturas todos esses segredos. Inventou o arado para o homem poder plantar, a cunhagem das moedas para que houvesse o comércio, a escrita e a extração do minério. Ensinou-lhes a arte da profecia e da astronomia, enfim, todas as artes necessárias ao desenvolvimento da humanidade.

No entanto, faltava-lhes ainda um último dom para se puderem manter vivos — o fogo. Este dom, entretanto, havia sido negado à humanidade pelo grande Zeus. Porém, Prometeu apanhou um caule, [...] aproximou-se da carruagem de Febo (o Sol), incendiando-a [...]. Com esta tocha, entregou o fogo à humanidade, dando-lhe assim, a possibilidade de dominar o mundo e os seus habitantes.

Zeus, porém, irritou-se ao ver que o homem possuía o fogo e que a sua vontade tinha sido contrariada. Por isso, preparou no Olimpo a sua vingança. Mandou que Hefesto fizesse uma estátua de uma linda donzela, a que chamou Pandora — «a que possui todos os dons». Afrodite deu-lhe a beleza, Hermes o dom da fala, Apolo, a música.

Zeus pediu ainda que cada imortal reservasse um malefício para a humanidade. Esses presentes maléficis foram guardados numa caixa, que Pandora levava nas mãos. Pandora, então, desceu à terra, conduzida por Hermes, e aproximou-se de Epimeteu — «aquele que pensa depois», o irmão de Prometeu — «aquele que pensa antes», e diante dele abriu a tampa do presente de Zeus. Foi então que a humanidade, que até aquele momento havia habitado num mundo sem doenças ou sofrimentos, se viu assaltada por inúmeros malefícios. Pandora tornou a fechar a caixa rapidamente, antes que o único benefício que havia na caixa escapasse — a esperança.

Zeus dirigiu a sua fúria contra o próprio Prometeu, mandando que Hefesto e seus serviçais Crato e Bia (o poder e a violência) o acorrentassem a um penhasco do monte Cáucaso. Mandou ainda uma águia devorar diariamente o fígado de Prometeu que, contudo, se regenerava cada dia. O seu sofrimento durou por inúmeras eras, até que Hércules passou por ele e viu o seu sofrimento. Abateu a gigantesca águia com uma flecha certa e libertou o cativo das suas correntes. Entretanto, para que a vontade de Zeus fosse cumprida, o gigante passou a usar um anel com uma pedra retirada do monte. Assim, Zeus sempre poderia afirmar que Prometeu se mantinha preso ao Cáucaso.

Texto II**FRANKILINSTEIN...**

Marcos Rohfe

- Mãe....
- Sim?
- O que é um Frankenstein?
- Como assim filho?
- O que é um Frankenstein? O que isso quer dizer?

A mãe suspirou fundo... Explicar certas coisas é complicado.... Na verdade, ela ficou surpresa até com a pergunta. A maioria dos jovens da idade dele curtem filmes de terror. Ela amava desde a adolescência. Até participava de um grupo em um aplicativo de mensagens que compartilhava listas sobre filmes de terror, artistas, datas e curiosidades. Embora acabasse assistindo sempre sozinha, porque o marido morria de medo, a maioria dos filmes. Lembrava do quanto havia aprendido sobre mitologia nas comparações entre Frankenstein e Prometeu.

— Frankenstein é uma personagem de filme de terror...Achei que você soubesse...tem várias versões...até séries... É baseado em um livro. Mas porque a pergunta? Alguém te chamou assim?

— Minha professora de Língua Portuguesa disse que minha redação parecia um Frankenstein. Tirei 5...

A mãe respirou mais aliviada. Ao menos não fora *bullying*.

- Como assim? Ela explicou?
 - Ela disse que eu escrevi muito, mas na verdade era um amontoado de partes sem muito sentido.... Por isso prefiro Matemática...Odeio escrever....
 - Qual era o tema?
 - Estamos escrevendo alguns textos dissertativos-argumentativos... Daí eu precisava escrever sobre os avanços da Ciência no século XXI. Daí li alguns arquivos, pesquisei na internet e juntei as informações. Daí não deu muito certo....
 - Daí talvez se você prestasse mais atenção ao invés de ficar jogando, enquanto assiste as aulas *on-line*... Aposto que tem um monte de “Daí” no seu texto.... Pior que o tema tem tudo a ver com a história de Frankenstein.
 - Não tenho paciência... A tela do aplicativo é muito pequena... Ela disse para eu pesquisar conectivos inter e intraparágrafos.... Acho que já vimos isso em alguma aula... Mas não lembro....
 - Sei.... a tela para assistir aulas é pequena.... Para jogar *on-line*, não... Então tá....
 - Agora preciso reescrever, organizar as partes... dar coesão ao texto, segundo ela.
 - Faça isso....
 - Tô com preguiça....
 - Ela falou só que o texto parecia um Frankenstein? Porque você, às vezes, também parece...
 - Credo, mãe!...
 - Sim, você é devagar quase parando.... Vai lá, vou pegar uma gramática e te ajudo.
- E lá se foi Frankilin....Alto, magro, lento...

SAIBA MAIS sobre mitologia grega e Grécia antiga

Grécia antiga. Disponível em: <https://cutt.ly/WPhdd6t>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Deuses mitológicos. Disponível em: <https://cutt.ly/GPhdBy0>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Mitologia Grega. Disponível em: <https://cutt.ly/MPhfyGC>. Acesso em: 16 fev. 2022.

MOMENTO 2 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS

1. Você conhece ou já ouviu falar de alguma história e/ou personagem da mitologia grega? Se sim, qual (is)?
2. Quais temas são abordados nos Textos I e II?
3. Apesar de escritos em períodos tão distintos, os dois textos apresentam alguma conexão, coincidência?

Sobre o Texto I

4. A partir da leitura do texto O Mito de Prometeu, responda:
 - a) Como deu-se a criação do homem, segundo o Mito de Prometeu?
 - b) No instante em que iniciou a criação da humanidade, Prometeu extraiu algumas características das almas dos animais, transpondo-as no homem. Em sua opinião, quais características eram essas?
5. Releia o texto e identifique os elementos estruturais da narrativa mitológica presente, preenchendo o quadro a seguir:

Foco narrativo	
Narrador	
Personagens	
Tempo	
Espaço	
Enredo	

6. O que o Titã Prometeu notou na humanidade que o fez tomar diversas atitudes em favor dela? Explique, transcrevendo elementos do texto.
7. Descreva, em seu caderno, qual(is) atitude(s) tomou o Titã, após a detecção da ausência de saber do homem em relação às inúmeras técnicas e áreas de conhecimento? Justifique a sua resposta, retirando elementos do texto.
8. Localize no texto:

- a) A ação de Prometeu ao roubar o fogo de Zeus e qual foi o castigo que Zeus decretou para punir o Titã.
 - b) Zeus ordenou, entre todos os deuses, que **Hefesto** executasse o castigo a Prometeu. Pesquise a representação deste deus na mitologia e responda, de acordo com as informações encontradas, o porquê de ele ter sido o escolhido.
9. Nessa narrativa de Prometeu, encontra-se também a origem de uma outra história mitológica, porém a personagem principal não é mais Prometeu. Identifique qual narrativa é e a sua personagem principal, transcrevendo uma síntese em seu caderno.

Sobre o Texto II

10. Observe a estrutura do Texto II, Frankilinstein, e responda:
- a) O texto apresenta, predominantemente, diálogo, ou a presença de narrador?
 - b) Qual o tipo de narrador presente? Justifique com um trecho do texto.
11. Releia o seguinte trecho:
- [...] “A maioria dos jovens da idade dele curtem filmes de terror. Ela amava desde a adolescência. Até participava de um grupo em um aplicativo de mensagens que compartilhava listas sobre filmes de terror, artistas, datas e curiosidades. Embora acabasse assistindo sempre sozinha, porque o marido morria de medo, a maioria dos filmes [...]”.*
- Responda:
- a) Há uma afirmação do narrador sobre os adolescentes gostarem de filmes do gênero terror. Você concorda? Se sim, descreva em seu caderno três filmes desse gênero que você indicaria aos seus colegas, e comente sobre cada um deles, justificando o porquê as pessoas que apreciam filmes de terror, deveriam assisti-los?
12. Qual era o assunto solicitado pela professora para ser desenvolvido por meio de uma redação e por que Frankilin teve dificuldade em fazer a atividade?

MOMENTO 3 – A LÍNGUA NA CONSTRUÇÃO DE TEXTOS

1. A cultura, as artes e a literatura da cultura ocidental possuem grande influência da mitologia grega. Desde a antiguidade os temas mitológicos gregos são inspirações para muitos artistas e poetas, transmitindo como legado inúmeros significados considerados relevantes para a nossa contemporaneidade.
 - a) Pesquise em *sites* de busca ou em plataformas digitais as representações dos deuses mitológicos citados no Texto I e elabore, por meio das informações encontradas, uma tabela. O professor irá sugerir um modelo.

2. Sobre o Texto II

Retome o trecho a seguir e observe os tipos de discursos:

[...] “ — Estamos escrevendo alguns textos dissertativos-argumentativos... Daí eu precisava escrever sobre os avanços da Ciência no século XXI. Daí li alguns arquivos, pesquisei na internet e juntei as informações. Daí não deu muito certo [...]”

- a) Destaque o termo em que há repetição e explique qual a função que ele exerce em meio às frases.
 - b) Nas falas presentes entre as personagens, no trecho da questão 2, a linguagem é informal por se tratar de um diálogo entre mãe e filho. Reescreva a frase, adaptando o diálogo para uma linguagem formal, fazendo as alterações necessárias.
3. Com o auxílio da internet e sites de busca, ajude a personagem Frankilin na pesquisa dele e encontre as informações sobre os conectivos inter e intraparágrafos:
 4. Por que, segundo o diálogo entre mãe e filho, a professora alegou que o texto parecia um “Frankenstein”?
 5. Analise o final do diálogo entre as personagens do Texto II e dê a sua opinião sobre a intenção do narrador com a seguinte frase.
[...] — Sim, **você é devagar quase parando**.... Vai lá, vou pegar uma gramática e te ajudo.
E lá se foi **Frankilin...Alto, magro, lento...**

MOMENTO 4 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Para os **Textos III e IV**, o professor irá realizar uma leitura compartilhada. Fique atento às observações que ele fizer. Tome nota das questões que não estejam em seu repertório pessoal, ou seja, que você desconheça ou que gerem dúvidas. Após essa leitura e as discussões sobre o tema, responda às questões propostas. Boa leitura!

1. Em grupo (ou em pares), façam a leitura dos textos.

Texto III

1978 – LOUISE. *DON'T LET ME BE MISUNDERSTOOD!*

Marcos Rohfe

A propaganda dizia que aquela marca de fita cassete mimava os ouvidos. E era verdade! A qualidade da gravação tinha ficado ótima. Por sorte meu amigo Johnny era especialista em providenciar coletâneas. E tinha dado trabalho juntar as 10 músicas preferidas da Luíza, até porque colocar Roberto Carlos, Bee Gees, Queen e As Frenéticas... todo mundo junto...era meio doido... Mas ela ia ficar feliz, afinal era um presente exclusivo e os LP estavam muito caros.

— Quais músicas? – Carlos perguntava afoito, fazendo questão de sacudir os cabelos cortados à moda Bee Gees.

— Só coloquei as dez preferidas dela.

— Desperdício, vai sobrar espaço no K-7.

Pela ordem são essas:

1ª) NightFever - Bee Gees

2ª) Outra Vez - Roberto Carlos

3ª) Força Estranha - Roberto Carlos

4ª) Sampa - Caetano Veloso

5ª) How Deep Is Your Love - Bee Gees

6ª) Don't Let Me Be Misunderstood - Santa Esmeralda

7ª) Dancin' Days - As Frenéticas

8ª) MacArthurPark – Donna Summer

9ª) We are the champions – Queen

10ª) Stayin' Alive (Saturday Night Fever) – Bee Gees

— Sério que você colocou Santa Esmeralda e Roberto Carlos na mesma *playlist*? Nada contra, também gosto dos dois, só é meio estranho. E o rei em dose dupla...

— E daí? Bee Gees está em dose tripla... Além do que, você não é quem adora *Star Wars* e é obcecado pelos filmes de Frankenstein? Uma combinação igualmente inusitada... Mas pode crer que essas músicas vão estar nas mais tocadas do ano, você vai ver.

— Não sei se as pessoas vão se preocupar muito com isso. A notícia que está na boca do povo é o nascimento lá do tal bebê de proveta. Você viu?

— Lógico! Louise é o nome, você acha que a Luíza não ia comentar sobre isso? Ela fica se gabando dizendo que a bebê tem o mesmo nome dela. Pode?

— Então... Isso me lembra um pouco aquela peça que fomos assistir há um tempo. “Esperando Godot”. Lembra?

— O que uma coisa tem a ver com a outra?

— Esse casal que não podia ter filhos e resolveu se arriscar com essa técnica do bebê de proveta! Bicho! Rasgaram a barriga dela para tirar os óvulos... Loucura... Minha avó está em um grupo de oração pedindo para que o bebê e o casal sejam abençoados e a menina não seja o anticristo... já que não nasceu por meios convencionais...

— Ainda não entendi o que isso tem a ver com a peça...

— Na peça as personagens ficam esperando por algo que nunca vem... Os pais dessa menina foram pioneiros, correram atrás daquilo que queriam... Ajudaram a ciência a avançar... Isso é incrível... Não aceitaram ficar submissos diante de uma adversidade... Esse protagonismo é que faz as coisas avançarem.

— A ciência e a tecnologia avançam, ué! É como essa gravação em fita cassete. Olha que coisa mágica! Isso seria algo impensável tempos atrás, imagine o que poderá acontecer daqui a um século!

— Você vai dar só a fita para a Luíza? Meio xoxo esse presente...

— Eu fiz uma lista das dez coisas que quero compartilhar com ela. E vou levar flores.

— Bom, dessa lista nem quero saber o conteúdo... hehehe...

— Quando ela aceitou assistir *Os Embalos de Sábado à Noite* comigo eu quase a pedi em namoro.

— E você acha que ela aceita?

— Vou tentar. Quem sabe.

— Ainda estou impressionado com essa história da Louise Brown. Sou superfã de ficção científica, você sabe! É incrível mesmo você ver algo que só seria possível em um filme ou livro virar realidade.

— Sim, mas vamos terminar esse guaraná logo que quero ir encontrar a Luíza.

Era agosto de 1978. Éramos jovens, a ditadura no Brasil começava a dar sinais de afrouxamento. A ciência avançava. Eu e Carlos saímos rindo da lanchonete naquela fria avenida São João. Éramos jovens e deslumbrados. De repente, começamos a cantarolar *NightFever*, dos Bee Gees, rindo e correndo pela calçada.

— É para você, Louise Brown! Que a ciência que te trouxe ao mundo nos ajude a tornar esse planeta melhor!

E subimos a São João até a esquina da Ipiranga, lugar em que realmente alguma coisa acontece em nossos corações.

Texto IV

SÃO PAULO, 26 DE JULHO DE 1978 – EDIÇÃO 01

CORREIO DO POVO**NASCE O PRIMEIRO BEBÊ DE PROVETA DO MUNDO!**

A ESPERADA LOUISE. Bebê nasceu perfeita e saudável.

"Nasce o primeiro bebê de proveta do mundo!"**LEANDRO MENDES**

Nasceu, em Oldham – pequena cidade do interior da Inglaterra -, o primeiro bebê de proveta do mundo. Louise Joy Brown veio ao mundo em 25 de julho de 1978 sendo recebida com festa pelos pais, Lesley e John Brown, que tentavam engravidar há nove anos. A menina nasceu de uma cesariana eletiva (aquela realizada sem necessidade prévia, sem haver riscos nem para o bebê, nem para a gestante), com apenas 2,608 kg, pequena, porém perfeita, segundo os médicos. Louise foi concebida mediante fertilização *in vitro*, técnica inovadora desenvolvida pelo embriologista Robert Edwards e pelo ginecologista Patrick Steptoe, médicos que o casal Brown procurou depois de tantas tentativas frustradas. Para tanto, Lesley Brown, mãe de Louise, recebeu anestesia geral, a fim de que fosse feita a coleta dos óvulos por intermédio de uma cirurgia que abriu sua barriga. As células dos ovários foram fecundadas pelo espermatozoide no tubo de ensaio, ou seja, *in vitro* (vidro, em latim).

O último passo foi colocar o embrião em seu útero. Embora o nascimento dessa criança seja uma feliz notícia para a família Brown, que realiza um sonho, e um grande passo para a medicina, por meio dos estudos de Edwards e Steptoe, ainda existem muitas dúvidas sobre a real condição que uma vida gerada em laboratório pode ter. Não se sabe embora se esse método traz sequelas à saúde da criança ao longo de seu crescimento. Será que no futuro a pequena Louise poderá ser mãe e gerar uma vida pelos meios convencionais?

E quanto a senhora Brown, que precisou se submeter a um procedimento invasivo para coletar os óvulos? Será que sentirá dores permanentes? Seu corpo voltará a ter a mesma estrutura de antes, depois da gravidez? Vamos ver quem responderá primeiro a essas perguntas: a ciência ou o tempo.

MOMENTO 5 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS

1. Há elementos comuns entre os textos? Quais? Identifiquem, descrevendo-os no caderno.
2. No Texto III, analisem em grupos (ou em pares), e discutam com seus colegas a escolha do título “1978 – Louise. *Don’t Let Me Be Misunderstood!*”
 - a) Façam a tradução e elaborem uma lista de possibilidades que justifiquem a escolha. Por que esse texto recebeu esse título? Elenquem (no mínimo) duas hipóteses para compartilhar com os demais colegas.
3. Os Textos III e IV se diferem por serem gêneros distintos. Enquanto o Texto III “1978 – Louise. *Don’t Let Me Be Misunderstood!*” é uma crônica, o Texto IV “Nasce o Primeiro Bebê de Proveta do Mundo” refere-se a uma notícia jornalística. Pesquisem e identifiquem os elementos estruturais dos dois gêneros, preenchendo os quadros, a seguir, de acordo com o que se pede:
 - a) Complete com os elementos estruturais do Texto III, preenchendo o quadro, a seguir, de acordo com o solicitado:

Crônica	
Título	
Foco narrativo	
Narrador	
Personagens	
Tempo	
Espaço	
Enredo	
Tipologia textual predominante	
Esferas de circulação do gênero crônica	

- b) Completem o quadro, a seguir, retirando as informações solicitadas do Texto IV, de acordo com os elementos constitutivos do gênero notícia.

Notícia	
	Nome do Jornal
	Título
Lead	1. O quê (aconteceu)?
	2. Quem? (personagens, pessoas)
	3. Quando? (tempo)
	4. Onde? (lugar)
	5. Como?
	6. Por quê?
Corpo do Texto	(Informações detalhadas)
	Tipologia textual predominante
	Esfera de circulação do gênero notícia

- c) Levando-se em consideração os elementos constitutivos do texto jornalístico (informações na tabela), infere-se que o autor teve o quê como objetivo?
4. Em grupos (ou em pares), releiam o Texto III, e analisem a *playlist* dos(as) cantores(as) descritos(as), em destaque e respondam:
- a) Dessa seleção, vocês conhecem algum(ns) cantor(es)? Se sim ou não, aponte-os no quadro a seguir:

Cantores conhecidos	Cantores desconhecidos

- b) E quanto às músicas? Descrevam de qual (is) mais gostam ou não gostam, justificando as respostas.

5. Johnny, o amigo da personagem fez o favor de juntar 10 canções que Luíza gostava de ouvir em uma fita cassete.
- Vocês sabem o que é uma fita cassete? Busquem informações em *sites* e expliquem (anotando no caderno) que objeto tecnológico é esse?
 - Se hoje fosse para fazer uma coletânea de músicas para alguém especial, qual o método que utilizariam no lugar de gravar em uma fita K7? Qual(is) meio(s) e/ou lugar(es) pesquisariam? Onde armazenariam? Expliquem.
6. No Texto III, no trecho: “[...] —Então...Isso me lembra um pouco aquela peça que fomos assistir há um tempo. **“Esperando Godot”**. Lembra? — **O que uma coisa tem a ver com a outra?** [...]”
- Busquem informações sobre a referida peça, mas não somente no texto, pesquisem também as informações que estão disponibilizadas no componente Arte, a Situação de Aprendizagem 3 e em *sites* e/ou plataformas sobre esse clássico, descrevendo quem é o autor da peça e o que ela aborda?
 - Ainda no trecho, a frase “— **O que uma coisa tem a ver com a outra?**” presente no diálogo, os amigos conversam sobre a peça apresentar um tema totalmente contrário às atitudes tomadas pelo casal Brown. Discutam sobre esse diálogo e expliquem, justificando a resposta por meio de elementos retirados no texto.
7. O que estava acontecendo em agosto de 1978, segundo o Texto III? Façam um levantamento dos contextos histórico e sociocultural no final dos anos 70 e início dos anos 80:
8. No final do Texto III, o narrador cita que a avó dele, muito assustada, recorreu às orações, porque o bebê noticiado era de proveta, ou seja, não tinha sido gerado por meios convencionais e sim por métodos científicos e tecnológicos. Questões como essa, ainda hoje, causam muitas polêmicas e protestos. Vocês sabiam que ao longo da história, sempre existiram pessoas que temeram ou negaram as inovações tecnológicas? Hoje em dia, há uma denominação para as pessoas que se opõem e uma outra denominação para os que negam à tecnologia.
- Investiguem qual é o termo e o significado de quem tem aversão, medo da tecnologia e transcrevam as informações no caderno.
 - Pesquisem qual é o nome e o significado de quem nega a ciência, transcrevendo os dados no caderno.
 - Discutam entre os colegas e pesquisem as descobertas atuais tecnológicas e científicas dos últimos anos, que geraram polêmicas e/ou protestos no mundo, tal qual a notícia ocorrida em 1978.

Relembre:

Notícia tem a função principal de divulgar um acontecimento real no meio jornalístico. O conteúdo dela, em geral, retrata fatos políticos, sociais, econômicos, culturais, entre outros assuntos significativos para a sociedade. Além disso, a organização de uma notícia requer não só informações sobre o fato, como também onde e quando ocorreu (lugar e tempo) e quem participou dele. O fato é, geralmente, relatado com tempos verbais do pretérito (processo verbal do passado), mas o presente também pode ser usado.

Todo acontecimento que, de alguma forma, tem relevância e repercussão é potencialmente objeto de investigação jornalística. A notícia raramente vem assinada.

Reportagem possui, também, um caráter investigativo, entretanto, trata-se de relatos organizados mais detalhadamente, com o objetivo de evidenciar causas e efeitos do que ocorreu, contextualizando um fato. Esta possui mais amplitude e menos rigidez em sua estrutura textual que a notícia. Os textos encontram-se em 1ª e 3ª pessoa; o foco, geralmente, são os temas sociais, políticos, econômicos etc. Possui uma linguagem objetiva, formal, com discurso direto e indireto e a reportagem sempre vem com a assinatura do (autor) repórter. Em uma reportagem podemos encontrar depoimentos, entrevistas, análises de dados e pesquisa, dados estatísticos etc.

Os dois gêneros (notícia e reportagem) encontram-se em diversos suportes (local em que é divulgado), tais como jornais (impresso e/ou digital), revistas (impressa e/ou digital), programas televisivos, entre outros.

Características de uma **notícia**:

1. Presença de informações novas, atuais.
2. Proximidade (interesse) do leitor.
3. Relevância da informação (acontecimentos pouco significativos geralmente não interessam ao público-leitor).
4. Linguagem clara e objetiva na narração do acontecimento.

Elaborado especialmente para este material.

9. Sobre o Texto IV

- a) Após completar o quadro (questão 3 b) com os elementos constitutivos do gênero jornalístico notícia, a forma como o texto “Nasce o Primeiro Bebê de Proveta do Mundo” é relatado, caracteriza-se como notícia ou reportagem? Por quê? Expliquem.
- b) Em qual suporte a notícia está sendo divulgada? Comentem.
- c) Descreva o que observam na imagem da notícia. Qual(is) mensagem(ns) os elementos presentes na ilustração podem transmitir?

SAIBA MAIS

Negacionismo a onda do ceticismo sobre o valor da ciência. Disponível em: <https://cutt.ly/IPhf34v>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Cinco Manobras da negação da ciência. Disponível em: <https://cutt.ly/8PhgmRQ>. Acesso em: 16 fev. 2022.

MOMENTO 6



#MÃONAMASSA
#NOTÍCIACHALLENGE
#PLAYLISTSCOMENTADAS
#TALKLISTS



DESAFIO1 - PRODUÇÃO DE NOTÍCIA JORNALÍSTICA:



1) Divididos em grupos, escrevam uma notícia sobre o avanço da ciência e da tecnologia na área (a escolher):

- Aviação.
- Mobilidade urbana.
- Reaproveitamento de material.
- Moradia sustentável.
- Avanços dos estudos sobre Genética.

Para esse desafio, retome a tabela com os elementos constitutivos do gênero notícia (questão 3b), **MOMENTO 5 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS**. Isso auxiliará na produção escrita.

Questões para definição temática, suporte de veiculação da notícia:

- O tema será científico e/ou tecnológico?
- Qual será a notícia inédita?
- Em qual suporte a notícia será veiculada? (jornal impresso, notícia digital, jornal criado no programa do *Word*?)
- Elaborem um rascunho para o texto a ser produzido (não esqueça da estruturação dos elementos que compõem o gênero notícia).

Questões para auxiliar na produção:

- Qual o nome do jornal?
- Qual será o título da notícia?
- Qual o público-alvo? (a quem será dirigida a notícia?)
- Em quais meios de comunicação serão divulgados (mural da sala de aula, da escola, em páginas das redes sociais, em apresentações por meio de jornal impresso (e/ou digital), revista impressa (e/ou digital), *podcasts*, *blogs*)?

Questões para auxiliar na busca da melhor imagem para a notícia:

- Usarão outros recursos como fotografia, para criação da imagem da notícia ou uso da câmera do celular? Ou será realizado à mão livre? Quais cores usarão, tipos de letras etc.
- O *layout*, as imagens, cores, tipos e tamanhos de letras também devem ser discutidos. Pesquisem mais sobre a diagramação de um jornal, busque as informações em *sites* e plataformas do respectivo tema.

SAIBA MAIS

Agora que os grupos aprenderam sobre o gênero em estudo, acessem os *links* para conhecer alguns aplicativos *layouts* de editores de jornal.

Como criar uma capa de jornal ou um portal de notícias

Template de jornal tradicional. Disponível em: <https://cutt.ly/kOMQ7CC>. Acesso em: 09 fev. 2022.

Modelos de jornais escolares. Disponível em: <https://cutt.ly/UOMWp28>. Acesso em: 09 fev. 2022.

Newspaper templates. Disponível em: <https://cutt.ly/ROM46wa>. Acesso em: 09 fev. 2022.

Recursos com direitos autorais abertos

Pixabay é um *site* internacional para compartilhamento em domínio público de imagens, fotos, ilustrações, cenas de vídeo de alta qualidade. Disponível em: <https://cutt.ly/fPhhrDf>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Freepik é necessário indicar o *link* e o fotógrafo. Disponível em: <https://cutt.ly/gPhhhFd>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Wikipedia é obrigatório indicar o autor e o *link*, mas é preciso que a licença *Creative Commons*, seja da categoria 2.0. Disponível em: <https://cutt.ly/ZPhhTMg>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Pexels é um *site* que compartilha fotos gratuitas. Disponível em: <https://cutt.ly/MPhhBU4>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Freeimages é um banco de imagens e fotos que verifica na página de *download* da imagem selecionada, quais as condições de atribuição de crédito, sempre indicando também a fonte para análise de Direitos Autorais. Disponível em: <https://cutt.ly/APhjo8H>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Flickr é uma plataforma com imagens identificadas com licença *Creative Commons* - obrigatório indicar o autor e o *link*. Disponível em: <https://cutt.ly/NPhjbbp>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Empresa Brasil de Comunicação. Banco de imagens da Agência Brasil: fotos estão disponíveis para reprodução quando o uso não for comercial. Disponível em: <https://cutt.ly/cPhjAyZ>. Acesso em: 16 fev. 2022..

DESAFIO2

PRODUÇÃO DE *PLAYLIST* COMENTADA:

Sabe aquelas músicas que não saem da sua *playlist* e você consegue ouvi-las, incansavelmente, o dia todo? Pois bem, agora é a sua vez de mostrar que também entende de música boa!



Pixabay. Disponível em: <https://cutt.ly/OPhj4jJ>. Acesso em: 16 fev. 2022.

1. No Texto III, “**1978 – Louise. Don’t Let Me Be Misunderstood!**”, Johnny, uma das personagens ajudou o amigo dele criando, mediante uma combinação inusitada, uma coletânea com as 10 músicas preferidas de Luíza.
 - a) Em grupos (ou em pares), criem uma **Playlist Comentada** que contenha 4 (quatro) músicas cujo tema será especificado pelo seu professor. Os comentários sobre as músicas da *playlist*, deverão ser textos elaborados em caráter explicativo ou opinativo e podem ser escritos ou orais.

Para esse desafio, retomem as questões **a** e **b**, **MOMENTO 5 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS**, elas poderão auxiliá-los.

SAIBA MAIS

Playlist Comentada. Sabrina Lopes — **Acústicos para Relaxar**. Disponível em: <https://cutt.ly/qPhkk7m>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Playlist Comentada (em *podcast*). *TalkList* #1. **Gramofone de Bolso**. Disponível em: <https://cutt.ly/KPhklwC>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Playlist comentada. **Filho de Mil Homens** - 2EM Escola São Paulo. Disponível em: <https://cutt.ly/OPhKNbs>. Acesso em: 16 fev. 2022.

O professor irá propor um modelo de planejamento de *playlist* comentada.

Agora que os grupos já estão por dentro desse gênero, acesse o *link*, a seguir, para conhecerem um roteiro que, se desejarem, poderão seguir no momento de elaboração da *Playlist* Comentada.

Disponível em: <https://cutt.ly/UPI32zo>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Bom trabalho!

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

Tema: O uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

Questão norteadora: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?

MOMENTO 1 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Prezado estudante:

Você já ouviu falar das TDICs? É a sigla que usamos para as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs). Como as tecnologias digitais passaram a fazer parte de nossa rotina, transformando nossa maneira de nos comunicar, de trabalhar e de aprender, nos conectando à globalização e às redes sociais por meio de *smartphones* e internet, tem-se observado, cada vez mais na história, a necessidade de saber usar (e aplicar) a tecnologia em prol da humanidade. Portanto, sendo ela um instrumento fundamental em inúmeras áreas, iremos sempre abrir possíveis diálogos para temas voltados a pesquisas e produções científicas e tecnológicas. E nesse material, em especial, para a revolução na área da medicina.

Para tanto, vamos conhecer um pouco da obra “**Recordações do Escrivão Isaías Caminha**”, de Lima Barreto ao relatar sobre a guerra no Rio de Janeiro (no início do século XX), denominada a “Revolta dos Sapatos” e tentar descobrir o que fez André (em “**André e o Capsídeo**”) mudar os hábitos de sua rotina após a “resenha” que ele teve com um “ser” que jamais imaginara que fosse conhecer.

Então, vamos lá? Bom estudo para todos!

Em pares (ou em grupo), leiam os textos a seguir.

Texto I

“O Napoleão de seringa e lanceta”

Autor: chargista e jornalista Leonidas Freire



Oswaldo Cruz, “O Napoleão de seringa e lanceta” (O Malho, 24/10/1904; charge de Leonidas Freire). Disponível em: <https://cutt.ly/JPI8zPC>. Acesso em: 16 fev. 2022.

SAIBA MAIS

Biografia de **Leonidas Freire**. Disponível em: <https://cutt.ly/4PI6y0M>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Charge. Mundo Educação. Disponível em: <https://cutt.ly/9PI6EC6>. Acesso em: 16 fev. 2022.

As charges da Revolta da Vacina. Infoescola. Disponível em: <https://cutt.ly/IPi69Dt>. Acesso em: 17 fev. 2022.

GRUNER, Clóvis. **De uma revolta a outra: memória, história e ressentimento em Lima Barreto**. Disponível em: <https://cutt.ly/LPzqcXy>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Obra na íntegra:

BARRETO, Lima. **Recordações do Escrivão Isaías Caminha**. São Paulo: Ática, 1995. p. 77-112 (Bom Livro). Disponível em: <https://cutt.ly/qPze0Bd>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Síntese da obra: Recordações do Escrivão Isaías Caminha. Resumos literários. Algo Sobre. Disponível em: <https://cutt.ly/2PzrfCM>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Texto II**RECORDAÇÕES DO ESCRIVÃO ISAÍAS CAMINHA**

Lima Barreto

Capítulos X, XI e XII

“[...] Nascera a questão dos sapatos obrigatórios de um projeto do Conselho Municipal, que foi aprovado e sancionado, determinando que todos os transeuntes da cidade, todos que saíssem à rua seriam obrigados a vir calçados. Nós passávamos então por uma dessas crises de elegância, que, de quando em quando, nos visita. Estávamos fatigados da nossa mediania, do nosso relaxamento; a visão de Buenos Aires, muito limpa, catita, elegante, provocava-nos e enchia-nos de loucos desejos de igualá-la. (...). Nós invejávamos Buenos Aires imbecilmente. Era como se um literato tivesse inveja dos carros e dos cavalos de um banqueiro. [...]

Levantara-me muito cedo naquela manhã para ir ao jornal. [...] e por ser assim eu tive que [...] pedir na véspera um *par de punhos* a Dona Felismina. Ela entregou-mos, indagando:

— Diga-me uma coisa “Seu” Caminha: há aí uma lei que obriga todos a andarem calçados?

— Há uma postura municipal.

— Mas é verdade isso mesmo? Pois então todos, todos?

— Na rua, é. Por que se assusta?

— Dizem que as folhas falam nisso e que até, contam aí, que quem tiver pé grande tem que sofrer uma operação para diminuir os pés, como os chinas ... É verdade?

— Qual! É balela! Quem lhe contou?

Ao sair, ainda ouvi que, pelos corredores, se discutia o assunto com calor, girando sempre a conversa em torno daquela operação chinesa que o governo queria impor à população. [...]

Quase todos previam um motim; julgavam-no certo pelas observações que tinham feito. [...] Recolhi-me cedo nessa noite e dormi profundamente durante toda ela. Não vi a destruição dos combustores de iluminação, que os populares tinham levado a efeito. Só a notei de manhã, já pelas oito horas, descendo a ladeira. Na rua, o trânsito era ralo e o tráfego dos bondes parecia ter cessado completamente. Nas esquinas, havia patrulhas de infantaria e cavalaria e de distância em distância, à porta de estalagens, afastados da polícia, havia grupos compactos de populares. Um bonde aproximou-se, e, embora cheio, dependurei-me com dificuldade num dos balaústres. A fisionomia das ruas era de expectativa. As patrulhas subiam e desciam; nas janelas havia muita gente espiando e esperando qualquer coisa. Tínhamos deixado a estação do Mangue, quando de todos os lados, das esquinas, das portas e do próprio bonde partiam gritos: Vira! Vira! Salta! Salta!

Queima! Queima!

O cocheiro parou. Os passageiros saltaram. Num momento o bonde estava cercado por um grande magote de populares à frente do qual se movia um bando multicolor de moleques, espécie de poeira humana que os motins levantam alto e dão heroicidade. Num ápice, o veículo foi retirado das linhas, untado de querosene e ardeu. Continuei a pé. Pelo caminho a mesma atmosfera de terror e expectativa. Uma força de cavalaria de polícia, de sabre desembainhado, corria em direção ao bonde incendiado. Logo que ela se afastou um pouco, de um grupo partiu uma tremenda assuada. Os assobios eram estridentes e longos; havia muito da força e da fraqueza do populacho naquela ingênua arma. E por todo o caminho, este cenário se repetia.

Uma força passava, era vaiada; se carregava sobre o povo, este dispersava-se, fragmentava-se, pulverizava-se, ficando um ou outro a receber lambadas num canto ou num portal fechado. [...]

O Largo de São Francisco era mesmo uma praça de guerra. Por detrás da Escola Politécnica, havia uma força e os toques da ordenança sucediam-se conforme as regras e preceitos militares. Parei.

Um oficial a cavalo percorria a praça, intimando o povo a retirar-se. Obedeci e, antes de entrar na Rua do Ouvidor, a cavalaria, com os grandes sabres reluzindo ao sol, varria o largo com estrépito. Os curiosos encostavam-se às portas das casas fechadas, mas aí mesmo os soldados iam surrá-los com vontade e sem pena. Era o motim. As vociferações da minha gazeta tinham produzido o necessário resultado. Aquele repetir diário em longos artigos solenes de que o Governo era desonesto e desejava oprimir o povo, que aquele projeto visava enriquecer um sindicato de fabricantes de calçado, que atentava contra a liberdade individual, que se devia correr a chicote tais administradores, tudo isso tinha-se encrostado nos espíritos e a irritação alastrava com a violência de uma epidemia.

Durante três dias a agitação manteve-se. Iluminação quase não havia. Na Rua do Ouvidor armavam-se barricadas, cobria-se o pavimento de rolhas para impedir as cargas de cavalaria. As forças eram recebidas a bala e respondiam. Plínio de Andrade, com quem há muito não me encontrava, veio a morrer num desses combates. Da sacada do jornal, eu pude ver os amotinados. Havia a poeira de garotos e moleques; havia o vagabundo, o desordeiro profissional, o pequeno burguês, empregado, caixeiro e estudante; havia emissários de políticos descontentes. Todos se misturavam, afrontavam as balas, unidos pela mesma irritação e pelo mesmo ódio... [...]

O motim não tem fisionomia, não tem forma, é improvisado. Propaga-se, espalha-se, mas não se liga. O grupo que opera aqui não tem ligação alguma com o que tiroteia acolá. São independentes; não há um chefe geral nem um plano estabelecido. Numa esquina, numa travessa, forma-se um grupo, seis, dez, vinte pessoas diferentes, de profissão, inteligência e moralidade. Começa-se a discutir, ataca-se o Governo; passa o bonde e alguém lembra: vamos queimá-lo. Os outros não refletem, nada objetam e correm a incendiar o bonde.

O apagamento momentâneo da honestidade e a revolta contra pessoas inacessíveis levam os melhores a esses atentados brutais contra a propriedade particular e pública. Concorre também muito a nossa perversidade natural, o nosso desejo de destruir, que, adormecido no fundo de nós mesmos, surge nesses momentos, quando a lei foi esquecida e a opinião não nos vigia. No jornal exultava-se. As vitórias do povo tinham hinos de vitórias da pátria. Exagerava-se, mentia-se, para se exaltar a população. Em tal lugar, a polícia foi repelida; em tal outro, recusou-se a atirar sobre o povo. Eu não fui para casa, dormi pelos cantos da redação e assisti à tiragem do jornal: tinha aumentado cinco mil exemplares. Parecia que a multidão o procurava como estimulante para a sua atitude belicosa. O serviço normal da folha fazia-se com atividade. [...]

Houvera muitas mortes assim, mas os jornais não as noticiavam. Todos eles procuravam lisonjear a multidão, mantê-la naquelas refregas sangrentas, que lhes aumentava a venda. Não queriam abater a coragem do povo com a imagem aterradora da morte. A polícia atirava e não matava; os populares atiravam e não matavam. Parecia um torneio...Entretanto eu vi morrer quase em frente ao jornal um popular. Era de tarde. O pequeno italiano, na esquina, apregoava os jornais da tarde: *Notícia! Tribuna! Despacho!*

De há muito que a rua parecia retomar a sua vida normal. Durante todo o dia os passeios se fizeram como nos dias comuns; repetidamente, porém, uns grupos que paravam no canto do Largo de São Francisco, vaiaram a polícia. O esquadrão, com o alferes na frente, partiu como uma flecha e foi descendo a Rua do Ouvidor, distribuindo cutiladas para todos os lados. O pequeno vendedor de jornais não teve tempo de fugir e foi derrubado pelos primeiros cavalos e envolvido nas patas dos seguintes, que o atiraram de um lado para outro como se fosse um bocado de lama. Quando suspenderam a carga, alguns populares trouxeram-no morto para o escritório do jornal. O cadáver estava num estado ignóbil: tinha quase todos os ossos partidos, o crânio esmagado e o ventre roto.

Recordei-me então daquelas palavras de Loberant: — Esses f... hão de ver se valho ou não valho alguma coisa! Súcia!”

MOMENTO 2 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS

1. Em pares ou em grupo, discutam as questões, a seguir, anotando as informações que considerarem importantes no caderno.
 - a) Há semelhanças entre os Textos I e II? Quais?
2. Vocês conseguem identificar qual é o gênero textual jornalístico que a ilustração representa e a função social dele?

Sobre o Texto I

3. Analisem atentamente a *charge* e respondam:
 - a) O que vocês compreendem que o autor desejou nos passar por meio da imagem?
 - b) Na opinião do grupo, quem são as personagens da ilustração?
 - c) O que aparentemente estão fazendo essas figuras presentes na *charge*?
4. Na ilustração, nota-se que, em meio ao motim, há um estandarte levantado e com alguns destaques.
 - a) Que destaques são esses? Transcrevam as informações no caderno.
 - b) Na opinião do grupo, qual a mensagem na frase?
5. A *charge*, em sua opinião e de seus colegas, é um retrato da atualidade ou representa um momento histórico? Citem em qual época e acontecimento ela é retratada. Justifiquem, transcrevendo com elementos presentes no texto.
6. Pesquisem em *sites* de busca, os dados que se pedem a seguir, transcrevendo as principais informações no caderno. Não esqueçam de indicarem a(s) fonte(s) da(s) pesquisa:
 - a) Conceito do gênero *charge*.
 - b) Características da *charge*.
 - c) Busquem em *sites* ou plataformas na internet e/ou redes sociais dois chargistas (ou cartunistas) conhecidos; leiam e analisem algumas de suas *charges* e anatem, no caderno, as impressões que tiveram sobre elas.
7. O que há de semelhante entre **charge**, **histórias em quadrinhos** e **cartum**? Procurem em plataformas de busca. Não esqueçam de colocar as referências das fontes pesquisadas.
8. A questão abordada no Texto I sobre a Revolta da Vacina faz relação com o que acontece na sua cidade, bairro e noticiários atuais? Comentem.
9. Vamos imaginar que a Revolta da Vacina ocorresse também nos dias de hoje. O que poderíamos fazer para evitar de forma democrática (e não impositiva como ocorreu) um motim causado por revoltosos? Quais ações poderíamos tomar para conscientizar as pessoas e fazê-las compreender sobre a importância da vacinação?

Sobre o Texto II

10. Retomem os fragmentos da obra do Texto II, discutam em pares (ou em grupo) e respondam:
 - a) Por que o título da obra recebe o nome de “Recordações do Escrivão Isaías Caminha”?
 - b) Nos capítulos em estudo, quem são as personagens citadas?
 - c) Qual é o tipo de narrador e o foco narrativo do romance?
 - d) Em que tempo cronológico se passa a ação?
11. Por que os capítulos narrados podem ser intitulados de “A Revolta dos Sapatos”?
12. Durante o percurso pelos bairros cariocas, Isaías relata “[...] *A fisionomia das ruas era de expectativa [...] Pelo caminho a mesma atmosfera de terror e expectativa. [...]*”. Em sua opinião:
 - a) O que o narrador-personagem quis dizer com “clima” de expectativa?
 - b) Quais foram os acontecimentos observados enquanto ele caminhava pelas ruas? Justifiquem as respostas, no caderno, transcrevendo com elementos do texto:
13. Citem os nomes dos locais percorridos pelo escrivão, segundo a narrativa:
14. No trecho “*O motim não tem fisionomia, não tem forma, é improvisado. Propaga-se, espalha-se, mas não se liga.*”, o que o narrador quis dizer?
15. Leiam o fragmento do Texto I:
“[...] O apagamento momentâneo da honestidade e a revolta contra pessoas inacessíveis levam os melhores a esses atentados brutais contra a propriedade particular e pública. Concorre também muito a nossa perversidade natural, o nosso desejo de destruir, que, adormecido no fundo de nós mesmos, surge nesses momentos, quando a lei foi esquecida e a opinião não nos vigia. [...]”

Discuta com os colegas as questões a seguir:

- a) Nesta passagem, de acordo com o escrivão Isaías Caminha, o que leva o ser humano a se rebelar, criando motins e atentados brutais?
 - b) Vocês concordam ou discordam do trecho? Expliquem.
16. Apesar de Lima Barreto ter publicado o romance “Recordações do Escrivão Isaías Caminha” em 1909, início do século XX, vocês conseguem notar semelhanças com as notícias atuais publicadas em jornais, redes sociais ou outra forma de mídia? Comentem.

MOMENTO 3 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Leiam os textos a seguir.

Texto III

ANDRÉ E O CAPSÍDEO

Leandro Mendes

- Pronto! Essa aqui já era. – Disse André, em voz alta, externando sua felicidade por ter visto o último episódio da mais recente série de ficção científica disponível na sua plataforma preferida de *streaming*. A série não havia nem completado uma semana de lançamento e já ocupava a primeira posição no Top 10.

O rapaz clicou nos três pontinhos na barra de endereço de seu navegador, acessou o campo de ferramentas e foi na limpeza de dados, em alguns segundos seu *notebook* não registrava mais os *cookies* que auxiliaram na conexão do seu mundo com o universo que trouxera tanta alegria nesse final de terça-feira, quase começo de quarta. Fechou a aba do navegador de internet, enquanto observava o status do antivírus, a frase reforçava que seu sistema estava protegido.

Pegou seu *smartphone* pensando em responder mensagens antes de dormir e coçou os olhos pensando que a ardência que sentia era em decorrência das horas em frente à tela brilhante de LED, que abaixou lentamente. Não percebeu a figura que surgia diante dele, conforme a iluminação do ambiente parecia ser guardada junto à máquina que entrava em *stand by*.

- Nem começa... – Falou a figura com um tom firme e levemente irritado.

André levou um susto que quase o derrubou da cama. Ativou rapidamente a lanterna do celular para enxergar alguma coisa. Não compreendeu quem estava na sua frente.

- Caraca véi. Que susto! Quem é você?

- Eu sou um ser constituído por ácido nucleico, envolvido por um invólucro proteico denominado capsídeo.

- Quê?

- Eu sou um vírus.

- Um vírus? Sai fora! Eu acabei de conferir o antivírus e tá tudo bem.

- Tudo bem com seu computador. Já com seu corpo... É típico dessa nova geração “conectada”: cuidam mais das coisas do que de si próprio.

- Mas eu tô de boa, tô só cansadão, porque tava vendo série, tá ligado?

- Você acha que seus olhos estão ardendo por esse motivo? Não, não. Esse é o primeiro sintoma da minha presença. Quando o dia amanhecer, você já acordará com dor de cabeça, tosse e minha multiplicação no seu corpo.

- Que fita é essa? Eu não fiz nada pra acontecer isso.

- Lembra do rolê de domingo? Aquele no qual você estava num ambiente pouco ventilado, com várias pessoas conversando e curtindo? Foi lá que eu te conheci.

- Poxa, mano. Você quer me deixar doente? Que ideia errada!

- Eu não. Sou absolutamente contra a deixar as pessoas doentes. Elas não se cuidam como deveriam e eu sou o vilão da história? Eu sou só um ser frágil, menor que uma bactéria, que precisa de um lar pra chamar de seu e o organismo sem defesas de um desavisado sempre cumpre com essa função. Sabe de uma coisa; o vírus de computador e o vírus biológico têm muito em comum. Quando se trata da máquina, vocês colocam um programa que combate vírus, *worms*, *ransomware*, cavalo de troia etc., já quando se trata do seu corpo o que você faz? Se descuida com a higiene e esquece de se prevenir com as vacinas, aí dá nisso.

O garoto ficou em silêncio por alguns segundos, pensativo, então perguntou preocupado:

- E a Ritinha? Aquela mina que eu beijei na festa. Deu ruim pra ela também?

- Acho melhor você mandar uma mensagem para ela. Sorte de vocês eu não ser o fungo *Candida albicans*, que causa sapinho...

André acordou suado, assustado, com o celular sobre o peito e pensou: vou tomar um banho.

Texto cedido pelo autor para uso neste material.



Pixabay. Imagem editada. Disponível em: <https://cutt.ly/LPzyo79>. Acesso em: 17 fev. 2022. e disponível em: <https://cutt.ly/mPzyb4A>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Texto IV

“VACINAR É PROTEGER!”

**CAMPANHA DE
VACINAÇÃO
CONTRA O SARAMPO**

> PÚBLICO ALVO
DE 05 A 19 ANOS
 > PERÍODO
10/FEV A 13/MAR 2020
 > **DIA D / 15/FEV**
SÁBADO
DE 8HS ÀS 12HS - NA SALA DE VACINAÇÃO NA SECRETARIA MUNICIPAL DE SAÚDE

Procure o Sala de Vacinação, na Secretaria Municipal de Saúde, leve seu Cartão de Vacina e Documento de Identidade.

Para quem não vacinou ou só tomou a primeira dose da vacina triplíce ou tetra viral, procure a Unidade Básica de Saúde mais próxima.

Secretaria Municipal da Saúde de Ecoporanga. **Campanha de Vacinação contra o Sarampo**. Disponível em: <https://cutt.ly/SPzyXAp>. Acesso em: 17 fev. 2022. (Adaptação)

1. Em pares (ou em grupo) discutam as questões, anotando as respostas em seu caderno.
 - a) Quais são os temas apresentados nos Textos III e IV?
 - b) Há elemento(s) comum(ns) entre os Textos III e IV? Quais?
2. As linguagens utilizadas pelos autores nos Textos III e IV estão adequadas aos contextos? Explique.
3. A quais gêneros “André e o Capsídeo” e “Vacinar é Proteger!” pertencem?

Sobre o Texto III

4. Elementos da narrativa:
 - a) Quem são as principais personagens da narrativa?
 - b) Qual é o foco narrativo do texto?
 - c) Em que tempo cronológico se passa a ação?
 - d) Qual a mensagem presente no diálogo entre as personagens André e Capsídeo?
5. O que fez André assim que acabou de assistir ao último episódio de sua série favorita?
6. Busque o significado do termo Capsídeo em dicionários impressos ou *on-line*, transcrevendo-o em seu caderno.
7. Agora que você já pesquisou o significado do termo viral, responda: houve alguma intenção do autor ao escolher o nome Capsídeo para uma das personagens? Explique.
8. Por ser um vírus, Capsídeo pode ser considerado o vilão da história? Justifique, retirando trecho(s) da narrativa que comprove(m) a sua resposta.

9. Leia o trecho:

**“- Eu sou um vírus.
- Um vírus? Sai fora! Eu acabei
de conferir o antivírus e tá tudo
bem. [...]”.**

(André e o Capsídeo)

De acordo com o Capsídeo, há semelhanças entre os vírus tecnológico e o biológico? Explique.

10. Por meio das características descritas por Capsídeo e pelo primeiro sintoma apresentado (olhos vermelhos), você consegue identificar qual a doença que estava acometendo André?
11. Após o diálogo conflitante entre o vírus e seu interlocutor e pela seguinte ação: “[...] *André acordou suado, assustado, com o celular sobre o peito e pensou: vou tomar um banho [...]*” qual a impressão que você consegue inferir de André?

Sobre o Texto IV

12. O título **“VACINAR É PROTEGER!”** é um *Slogan* referente uma campanha publicitária.
- a) Qual ideia o autor quis transmitir?
13. Há na ilustração da campanha uma imagem na qual uma figura segura um objeto que contém uma frase.
- a) Quem é essa figura presente na campanha publicitária?
- b) Pesquise a origem da figura e o que ela representa nas campanhas de saúde do país inteiro.
14. O que é o objeto que a personagem está segurando nas mãos e qual a mensagem que o símbolo na campanha representa?
15. Imagine que você trabalha em uma agência de publicidade responsável pela campanha da vacina e lhe solicitaram a função de elaborar mais duas frases para possível substituição do slogan atual “Vacinar é Proteger”. Como elas seriam? Escreva-as em seu caderno.

Para algumas dicas de como criar um Slogan, acesse o QR Code ou o link a seguir:

Como Criar um Slogan Inesquecível. Disponível em: <https://cutt.ly/bPzur11>. Acesso em: 17 fev. 2022.



16. Observe a imagem.
- a) Você já viu alguma propaganda ou ilustração nos meios de comunicação semelhante a ela? Comente.
- b) Quem é o público-alvo da campanha? Qual é a intenção de uma campanha social e educativa?

MOMENTO 4 – A LÍNGUA NA CONSTRUÇÃO DE TEXTOS

1. Para nos relacionarmos em inúmeros espaços sociais, você deve ter notado que a comunicação se dá por diversos tipos de linguagem. Nos Textos III e IV há palavras que se referem às áreas tecnológica (mais especificamente de informática), da saúde e ainda em um contexto mais coloquial, há as gírias presentes no diálogo em “André e o Capsídeo”.

Busque as palavras que se pedem, a seguir, e as transcrevam em seu caderno, pesquisando os significados em dicionários impressos ou *on-line*:

Sugestões de links de dicionários *on-line* e alguns outros sites, a seguir:

Dicionário *On-line* de Português. Disponível em: <https://cutt.ly/QPzuxNE>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Priberam Dicionário. Disponível em: <https://cutt.ly/TPzuJdb>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Dicionário Informal. Disponível em: <https://cutt.ly/HPzu2Qu>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Tectudo. Disponível em: <https://cutt.ly/7PzihrA>. Acesso em: 17 fev. 2022.

- a) Texto III, termos da área de informática;
 - b) Texto IV, termos da área da saúde;
2. Agora, retire todas as **gírias** que se encontram no Texto III, contidas no diálogo entre as personagens. Busque-as, inserindo os significados e/ou pesquisando-as em dicionários impressos ou *on-line*. Relacione-as em seu caderno.
 3. Leia os trechos a seguir:

Texto II

“[...] O cocheiro parou. Os passageiros saltaram. Num momento o bonde estava cercado por um grande magote de populares à frente do qual se movia um bando multicolor de moleques, espécie de poeira humana que os motins levantam alto e dão heroicidade. Num ápice, o veículo foi retirado das linhas, untado de querosene e ardeu. Continuei a pé. Pelo caminho a mesma atmosfera de terror e expectativa. Uma força de cavalaria de polícia, de sabre desembainhado, corria em direção ao bonde incendiado. Logo que ela se afastou um pouco, de um grupo partiu uma tremenda assuada. [...]” .

Recordações do Escrivão Isaías Caminha, Lima Barreto. (fragmento)

Texto III

“[...] - Que fita é essa? Eu não fiz nada pra acontecer isso.

- Lembra do rolê de domingo? Aquele no qual você estava num ambiente pouco ventilado, com várias pessoas conversando e curtindo? Foi lá que eu te conheci.

- Poxa, mano. Você quer me deixar doente? Que ideia errada! [...]”.

André e o Capsídeo. (fragmento)

Discuta entre os colegas e responda em seu caderno:

- Retire os termos do fragmento do Texto II, que atualmente são considerados arcaicos:
- Por que essas palavras são consideradas em desuso, nos dias de hoje?
- Com qual dos dois Textos (II ou III) você mais se identifica, pensando no uso da língua? Explique.

MOMENTO 5 – PRODUÇÃO DE CAMPANHA PUBLICITÁRIA (EM FORMATOS IMPRESSO E DIGITAL)



#DESAFIO1
#MÃONAMASSA
#TRABALHOEMGRUPO



Campanha Publicitária

A **campanha publicitária**, gênero que se encontra dentro da linguagem da propaganda, envolve processos elaborados e eficazes. É constituída por meio de diversos anúncios em diferentes meios de comunicação, preservando uma única identidade tanto na linguagem verbal quanto na não verbal.

Campanha publicitária social: São campanhas criadas por meio de ações voltadas às causas sociais. Essas ações podem ser voltadas para cultura, educação, saúde ou trabalho. Essas campanhas objetivam possibilidades de transformação do mundo para um lugar melhor.



Características

- Título, escolha do produto ou ideia a ser apresentada.
- Subtítulo.
- Logotipo.
- *Slogan* (frase de impacto, curta e criativa).

PRODUÇÃO DE CAMPANHA SOCIAL:

Para a produção final da SA4, vocês deverão se preparar para duas etapas:

1ª etapa: **Elaboração da Campanha Social** em formato impresso, tais como *folders*, *flyers*, cartazes, *banners*, folhetos, panfletos, entre outros.

2ª etapa: **Transposição da Campanha Social para o formato digital**, tais como *podcast*, vídeo-minuto, *memes* etc.

1ª etapa: **Elaboração da Campanha Social** em formato impresso.

- Em grupos ou em pares, leiam os Textos I (gênero jornalístico) e o II (*podcast*) e discutam sobre o tema:

Texto I

DI@RIO CONECT- SP

Movimento antivacinas: uma séria ameaça à saúde global

Autor: **Luis Carlos Dias**, professor Titular do Instituto de Química da Unicamp, membro titular da Academia Brasileira de Ciências (ABC), Comendador da Ordem Nacional do Mérito Científico e membro da Força-Tarefa da UNICAMP no combate à Covid-19.
SEG, 21 SET 2020

“O movimento antivacinas é criminoso e uma séria ameaça crescente à saúde global. Existe sim um movimento antivacinas crescendo no Brasil, então não podemos ignorar. Um artigo publicado no dia 10/09/2020 na revista *The Lancet* envolvendo 284.381 pessoas em 149 países, mostra que o movimento antivacinas, o extremismo religioso, a instabilidade política, o populismo, as *fake news* e questões como segurança podem prejudicar as campanhas de vacinação em massa e a confiança nas vacinas em países com esses problemas. As vacinas, saneamento básico, esgoto tratado e água

de saúde pública. As vacinas são responsáveis pelo aumento da nossa expectativa de vida, foram as principais responsáveis pela diminuição da mortalidade infantil e são um marco na história da saúde humana. As vacinas salvam cerca de 3 milhões de pessoas por ano, ou 5 pessoas a cada minuto. No Brasil dos anos 1950, cerca de 10% das crianças morriam antes dos primeiros cinco anos de vida. Doenças como sarampo, poliomielite, catapora, caxumba, rubéola, tétano, difteria, rotavírus, coqueluche, estavam controladas. A varíola foi erradicada em 1980. [...]”

Dias, Luis C. UNICAMP. Artigo de Opinião, Site. **Movimento antivacinas: uma séria ameaça à saúde global**. Disponível em: <https://cutt.ly/QHXlyUG>. Acesso em: 23 maio 2022.



Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/laborat%C3%B3rio-teste-cura-vacina-572327/>. Acesso em: 08 fev 2021

PÁGINA 1

Texto II

LABIUFGSCAR - Laboratório Aberto de interatividade

Podcast _ Mídia e Ciência – Ep. 5 – “A ignorância pode matar seu filho”

Para ouvir o *podcast*, basta acessar o link (abaixo) da imagem ou o QR Code:

**A ignorância
pode matar
seu filho**

MÍDIA E CIÊNCIA

**Podcast – Mídia e Ciência – Ep. 5 – A
ignorância pode matar seu filho**

Lucas Stefanuto 26 de maio de 2017

Podcast Mídia e Ciência 473

04:45 04:59

Podcast (mídiaeciencia): Reproduzir em uma



Podcast _ Mídia e Ciência – Ep. 5 – “A ignorância pode matar seu filho”. *Podcast _ Mídia e Ciência*. Disponível em: <https://cutt.ly/wPzd0fZ>. Acesso em: 17 fev. 2022.

2. Criem uma campanha social com o tema: Conscientização sobre a importância da Vacinação.

Para ajudá-los na elaboração, retomem o tema e a estrutura composicional estudados na Campanha Publicitária “Vacinar é Proteger” e acompanhe o roteiro a seguir:

- Divididos em grupos, discutam sobre os Textos I e II (de apoio) e o tema solicitado.
- Elaborem um rascunho para a campanha social (incentivo, apoio, orientação, prevenção etc.) a partir da estrutura do gênero em estudo.
- Reflitam sobre o planejamento da campanha, pensando nas condições de produção.
- Dica1: busque *sites* e campanhas voltadas ao tema solicitado para analisar a estrutura composicional, bem como frases, *slogans* temáticos.
- Dica2: pesquise instituições que já atuam no projeto de Campanha de Vacinação, a metodologia (como fazem?), bem como estratégias utilizadas etc. Isso auxiliará na elaboração do desafio.

Questões para auxiliar na produção:

Qual será o *slogan*?

Qual o público-alvo? (a quem será dirigida a campanha?)

Em quais locais serão divulgados (mural da sala de aula, da escola, em páginas das redes sociais etc.)?

O trabalho será feito por meio de cartazes, o computador ou aplicativos de celular?

Usarão outros recursos como fotografia para criação da imagem da campanha?

Haverá filmagem? Ela será realizada com câmeras profissionais ou será feita por meio de aparelho celular?

O *layout*, as imagens, cores, tipos e tamanhos de letras também devem ser discutidos pelo grupo (quais cores usarão, tipos de letras utilizadas para o estilo de campanha social etc.).

Assim que toda discussão do grupo estiver finalizada, é o momento da criação.

O professor dará um tempo para a elaboração da campanha social, para que os grupos possam se preparar para a segunda etapa, que é a transposição da campanha social para o formato digital.

2ª etapa: **Elaboração da Campanha Social** em formato digital: *podcast*, *meme*, vídeo-minuto etc.

Vamos imaginar que a campanha social mudou a estratégia de divulgação e agora será realizada também nos principais veículos de comunicação digital, com o objetivo de atingir a todos os usuários do mundo virtual sobre o tema vacina, reforçando sobre ela ser uma decisão de proteção para todos.

1. Em grupos (ou pares), escolham um gênero digital a seguir para transpor a campanha em prol da vacinação:

PODCAST, *VÍDEO-MINUTO*, *FILMAGEM*, entre outros.

2. Escolhido o gênero, pesquisem a melhor forma de transpor, de remodelar a mensagem da campanha (já criada) dentro da nova estrutura digital.

Sugestão:

- Acessar os tutoriais na internet para pesquisas sobre a sua estrutura e o processo necessário para a criação os ajudará no momento da elaboração.
- Retomem as Situações de Aprendizagem anteriores do componente, que abordam os gêneros *podcast*, vídeo-minuto e *meme*.
- Com o auxílio do professor e do grupo, organizem o cronograma de planejamento e apresentação final.
- Lembrem-se: para todo o processo, será necessário o acesso aos computadores e à internet.

SAIBA MAIS

Podcast com celular! Melhores aplicativos para gravar *podcast* pelo celular. Disponível em: <https://cutt.ly/GPzfGT6>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Vídeo-minuto. **Missão Possível - melhor curta Festival do Minuto 2010.** Disponível em: <https://cutt.ly/BPzj49U>. Acesso em: 17 fev. 2022.

SAMBATECH. **Como fazer um roteiro de vídeo de forma simples.** Disponível em: <https://cutt.ly/0PzgeX6>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Bom desafio a todos!

LÍNGUA PORTUGUESA

4º BIMESTRE

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

Tema: O uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

Questão norteadora: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?

MOMENTO 1 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS I

A Literatura de Ficção e os textos de Divulgação Científica

Prezado estudante:

Todas as descobertas e modificações que vêm acontecendo na área da tecnologia, em especial no século XXI, têm ocorrido na velocidade da luz, tanto que nem sempre conseguimos acompanhá-las. Dia a dia, objetos inovadores são criados e temos de rapidamente aprender a manejá-los, pois, caso contrário, vamos ficando para trás. A necessidade de que o ser humano sempre nutriu em relação a desvendar o planeta e o universo nos levou a perguntas que incitaram a ampliação de conhecimentos e as investigações científicas. Essas investigações nos trouxeram grandes teorias como a da Evolução, criada por Charles Darwin e retratada em sua obra “A origem das espécies”, de 1859, além de descobertas como a lâmpada elétrica (Thomas Edison, 1883) e o automóvel (Karl Benz, 1886); no campo da arte, também, criou-se uma nova perspectiva no olhar, mediante a invenção da fotografia. Inúmeras, e em diversas esferas, foram (e são) as realizações, como a criação do computador, o surgimento da internet ou a concepção da vacina (invenção já abordada na SA anterior).

Desde o estudo do texto Frankenstein, na SA2 com “Frankenstein ou O Prometeu Moderno, 1818” e “O Mito de Frankenstein” e na SA3 (3º bimestre) com “O Mito de Prometeu” e “Frankilinstein”, estamos transitando pelo mundo da ficção científica, uma vez que a obra de Mary Shelley, considerada uma das primeiras obras universal voltada à ciência, conta uma história pautada em descobertas científicas e tecnológica narrando a criação de um Ser vivente formado por partes de diferentes corpos humanos.

E é também no cenário efervescente (dos progressos biológicos, químicos, físicos e astronômicos) do século XIX que desejamos propor diálogos possíveis com o objetivo de conhecer a forma como os aspectos da ciência são retratados na Literatura, por intermédio do texto de ficção científica.

Passaremos nesta SA1 do 4º Bimestre, portanto, por fragmentos das obras “Vinte Mil Léguas Submarinas”, de Júlio Verne, e “1984”, de George Orwell, a fim de dar continuidade na compreensão dos entrelaçamentos entre os discursos científico/tecnológico e o literário, enfatizando a literatura como veiculadora da ficção científica.

Em pares (ou em grupo), leiam os textos a seguir.

Texto I

Primeira Parte

O HOMEM DAS ÁGUAS

Capítulo 1

O ano de 1866 foi assinalado por um acontecimento estranho. Havia já algum tempo que vários navios vinham encontrando nos mares “uma coisa enorme”, um objeto comprido, em forma de fuso, às vezes rodeado por uma espécie de fosforescência, muito mais corpulento e rápido do que uma baleia. [...] Na época em que esses acontecimentos ocorreram, regressava eu de uma expedição científica nas inóspitas terras do Nebraska, nos Estados Unidos. À minha chegada, várias pessoas deram-me a honra de me consultar sobre o fenômeno, em vista de uma obra que eu publicara na França, intitulada “Os Mistérios dos Grandes Fundos Submarinos”. O acontecimento passara a preocupar várias camadas da população americana, e os Estados Unidos foram o primeiro país a adotar medidas enérgicas, em nível de governo, para esclarecer o mistério. A fragata “Abraham Lincoln”, moderna e muito rápida, recebeu ordens para se fazer ao mar o mais depressa possível, com esse objetivo. [...] Três horas antes da “Abraham Lincoln” deixar o cais do Brooklyn, recebi uma carta do Secretário da Marinha J.B. Hobson, que em nome de seu governo, convidava-me para representar a França participando daquela expedição. [...]

Subimos a bordo e um dos marinheiros conduziu-nos ao tombadilho. [...] Fui levado à presença de um oficial de aspecto agradável, que me estendeu a mão:

- Sr. Pierre Aronnax? - perguntou-me.
- O próprio - respondi. - O Comandante Farragut?
- Em pessoa. Seja bem-vindo, Sr. Professor.

Após os cumprimentos de praxe, deixei o capitão entregue ao seu trabalho e me encaminhei para a cabina que me estava reservada. A 20 de julho, atravessamos o Trópico de Capricórnio, a fragata rumou para oeste, entrou nos mares centrais do Pacífico e dirigiu-se para os mares da China. [...] E nada! Nada que se parecesse com um narval gigantesco, com uma ilhota submersa, com o casco de um navio afundado, com um escolho móvel ou com algo de sobrenatural. No dia 5 de novembro, [...] a noite aproximava-se. Acabavam de soar oito horas. [...] O mar ondulava calmo sob a quilha do navio. De repente, no meio do silêncio geral, ouviu-se uma voz. Era Ned Land quem gritava:

- Alerta! Vejo o monstro! Dirige-se para nós.

Àquele brado, toda a tripulação se precipitou para o arpoador. A escuridão era total e [...] não era um simples fenômeno de fosforescência. Não havia engano. Do monstro, submerso a alguns metros da superfície, emanava aquele brilho intenso e inexplicável, mencionado em vários relatos de capitães que o tinham visto. O comandante havia mandado parar a fragata. [...] Todos a bordo não podíamos nem respirar. A estupefação, mais do que o medo, mantinha-nos mudos e imóveis. O animal ultrapassava-nos com a maior facilidade. Deu uma volta à fragata, que navegava a quatorze nós e a envolveu com a sua claridade elétrica como se fosse uma poeira luminosa. Depois afastou-se duas ou três milhas, deixando um rasto fosforescente comparável aos turbilhões de vapor que lança a locomotiva de um expresso. De repente, dos obscuros limites do horizonte onde se encontrava, o monstro avançou para a “Abraham Lincoln” com aterradora velocidade, parou bem próximo de nós e se apagou mergulhando nos abismos profundos. O seu brilho não sofreu um desaparecimento gradual, mas repentino, como se a fonte do seu brilhante eflúvio se tivesse cerrado. Depois reapareceu do outro lado da fragata, rodeando-a ou passando-lhe por baixo do casco. Apesar de acompanhar cada movimento, não pudemos ver a sua manobra. Entretanto, eu me surpreendia com os movimentos da fragata. Ela fugia em vez de atacar. Era perseguida em vez de perseguir. [...] O narval parecia estar imóvel, talvez fatigado, deixando-se vogar ao sabor das ondas. Era uma oportunidade que o Comandante Farragut resolveu aproveitar. Deu as suas ordens.

De repente, ele estendeu o braço com toda a força e um arpão foi lançado. Ouvi o choque sonoro da arma, que parecia ter-se embatido num corpo duro. O foco elétrico apagou-se subitamente e duas enormes trombas de água abateram-se sobre a coberta da fragata, deslizando como uma torrente, de proa à popa, derrubando os marinheiros e quebrando os mastros. Deu-se um embate terrível. Pego de surpresa, não consegui me segurar e fui lançado por cima da amurada. Caí ao mar. [...] O mergulho na água não me fez perder o controle de minhas ações. [...] Descortinei uma massa negra que desaparecia para leste e cujos focos de luz se desvaneciam no horizonte. Era a fragata e eu me senti perdido. Com braçadas desesperadas nadei na direção dela, gritando por socorro. As minhas roupas me atrapalhavam, colando-se ao meu corpo e me impedindo os movimentos. Afogava-me. Sufocava. Minha boca se enchia de água. Debatia-me, arrastado para o abismo. Já me desesperava de fazer mais qualquer esforço, quando me senti agarrado por uma mão vigorosa que me levou de volta à tona.

- Se o senhor fizer o favor de se apoiar no meu ombro, nadará muito mais à vontade. Reconheci a voz de meu fiel criado e me agarrei ao braço dele.

- O choque o lançou ao mar ao mesmo tempo que a mim? - perguntei.

- De maneira nenhuma. Mas uma vez que estou ao serviço do senhor, tinha de segui-lo. O valente rapaz achava isso natural.

- E a fragata?

- Acho que o senhor não pode contar com ela. No momento em que me atirei ao mar, ouvi os homens gritando que a hélice e o leme haviam se quebrado.

- Partiram-se?

- Sim. Foi o dente do monstro. Penso que foi a única avaria sofrida pela fragata. Mas, infelizmente para nós, ela não ficou em condições de se governar.

- Então, estamos perdidos!

- Talvez - respondeu-me Conselho, tranquilamente. - No entanto, ainda temos algumas horas à nossa frente e durante esse tempo muita coisa pode acontecer.

O imperturbável sangue-frio dele animou-me um pouco. [...] A colisão entre a fragata e o cetáceo tinha ocorrido por volta das onze horas da noite. Tínhamos, portanto, ainda oito horas até o nascer do sol. [...] Conselho foi obrigado a sustentar-me e passou a ser o único responsável pelo nosso salvamento. Mas não demorou muito para que eu notasse o seu cansaço e concluísse que ele não poderia aguentar aquela situação por mais tempo.

- Deixe-me! - Falei-lhe.

- Abandonar o senhor? Nunca farei isso - afirmou. - Na verdade, espero afogar-me primeiro do que o senhor!

[...] Suspendemos os movimentos e nos pusemos à escuta. [...] Naquele momento, aos últimos raios da lua que desaparecia no horizonte, distingui um rosto que não era o do meu criado.

- Ned! - exclamei.

- Em pessoa, professor.

- Você também foi atirado ao mar?

- Fui. Mas tive mais sorte do que o senhor, porque quase imediatamente encontrei um escolho flutuante e me agarrei nele.

- Um escolho?

- Ou, para dizer melhor, agarrei-me ao nosso narval.

- Ao monstro?

- Nele mesmo. Agora sei por que o meu arpão não conseguiu furar-lhe a pele.

É que este animal, Sr. Aronnax, é feito de chapa de aço. Subi de imediato ao ponto mais elevado do objeto semi-submerso que nos servia de refúgio. Bati-lhe com o pé. Tratava-se evidentemente de um corpo duro, impenetrável, e não da substância mole característica dos mamíferos marinhos.

O dorso escuro que nos suportava era liso e polido. Ao ser tocado, produzia um som metálico. Não podia haver mais dúvida. O animal, o monstro, o fenômeno que tinha intrigado todo o mundo científico, agitado e transtornado a imaginação dos marinheiros dos dois hemisférios, era algo ainda mais espantoso, porque tinha sido feito pela mão do homem. A descoberta da existência do ser mais fabuloso e mais mitológico, não teria surpreendido mais a minha inteligência.

Que venha do Criador tudo o que é prodigioso, espera-se. Mas encontrar de repente, diante dos nossos olhos, o impossível realizado misteriosamente pelo homem, confunde as ideias. E, no entanto, era verdade. Encontrávamo-nos estendidos sobre o dorso de uma espécie de submarino, com a forma, tanto quanto pude perceber, de um imenso peixe. [...] Era, pois, urgente que nos comunicássemos com quem quer que estivesse no interior daquela máquina. Procurei uma abertura na superfície, mas as linhas das cavilhas, solidamente achatadas na junção das folhas, eram contínuas e uniformes. [...] Preparava-me para proceder a um exame atento do casco, que formava na parte superior uma espécie de plataforma horizontal, quando o senti submergindo.

- Com mil diabos! - gritou Ned Land, batendo com o pé no casco.

- Abram, seus marinheiros pouco hospitaleiros! Porém era difícil que o ouvissem no meio dos ruídos produzidos pelo barulho da hélice. [...] De repente, ouvimos o som de manuseamento de ferros no interior do barco. Abriu-se uma chapa e surgiu um homem que desapareceu imediatamente, assim que nos viu. Instantes depois, apareceram oito robustos marinheiros, com os rostos cobertos, que nos levaram para o interior da sua formidável máquina. [...]

Tradução livre (da versão em espanhol) realizada por Mary Jacomine e cedida pela autora para uso neste material. VERNE, Júlio. **Veinte mil leguas de viaje submarino**. Disponível em: <https://cutt.ly/LPzJj8b>. Acesso em: 17 fev. 2022. (adaptada)

SAIBA MAIS

JÚLIO Verne: a viagem da sua vida. A mente é maravilhosa, 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/ZPzJCmW>. Acesso em: 17 fev. 2022.

FRAZÃO, Dilva. Biografia de Júlio Verne. Ebiografia, 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/bPzKSfk>. Acesso em: 17 fev. 2022.

20.000 mil léguas submarinas. Direção Richard Fleischer. Publicado no canal película1. 07 out. 2016. 1 vídeo. (104min39s). Disponível em: <https://cutt.ly/QPzK1qA>. Acesso em: 17 fev. 2022.

VERNE, Júlio. 20.000 mil léguas submarinas. Prefeitura de Itapema. Zahar. Livraria Pública. Disponível em: <https://cutt.ly/YPzLc3G>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Texto II

POR QUE OS SUBMARINOS AFUNDAM?

Leandro Mendes
Mary Jacomine

A palavra *submarino*, originalmente, significava *sob o mar*. Algumas empresas que realizavam montagens sob o mar (submarinas) denominavam essas tarefas de engenharia submarina. Desta forma, uma designação referente a um navio submersível originou-se para reduzir o termo barco submarino, e obras literárias clássicas, como do autor Júlio Verne, "Vinte Mil Léguas Submarinas", acabaram utilizando estas denominações. Porém, a pergunta que vem a calhar é: Por que o submarino nunca afunda?

Segundo dados publicados na revista especializada *Science Sea*, em março de 2021, referente à pesquisa realizada pelo oceanógrafo e pesquisador holandês Cordelius Freebel do Instituto Holandês de Oceanografia (IHO), o submarino, uma embarcação especializada para operações submersas, foi usado pela primeira vez na Primeira Guerra Mundial com a finalidade científica, não somente em águas doces mas também no mar, a fim de operar em profundidades consideradas impossíveis de seres humanos mergulhadores alcançarem.

Esta embarcação submersível possui reservatórios entre a parte interna e externa do casco: para que ele afunde, esses reservatórios devem ser preenchidos com a própria água do mar, de maneira controlada, até ajustar o peso para o valor desejado. E, para que ele volte a flutuar, é necessário expulsar a água de seus tanques para deixá-lo mais leve e fazer com que o empuxo (força que empurra, que atua como elemento de impulsão) se torne maior do que seu peso. O raciocínio é simples.

É assim desde a criação dos primeiros modelos no século XVII, porém com um adendo: tais modelos desciam no máximo 5 metros e não possuíam os tanques de ar. Desta maneira, a cabine do piloto precisava ser inundada até seus joelhos para a submersão acontecer. E tudo isso impulsionado no braço, pois, na época, o motor a vapor que existia consumia todo o ar disponível para a tripulação.

Este conjunto teve evolução no século XIX, quando chegaram os motores elétricos, entretanto surgiu um novo inconveniente: o submarino precisava submergir toda hora para recarregar as baterias. Essa obrigação só foi sanada na década de 1950, com a chegada dos submarinos nucleares, que são movidos por reatores e podem ficar mergulhados por tempo indeterminado. A velocidade e profundidade também aumentaram bastante. Os modelos nucleares alcançam 78 km/h contra os 18 km/h dos elétricos, que só chegavam a 260 metros de profundidade, enquanto os nucleares atingem 850 metros.

Texto cedido pelos autores para uso neste material.

Baseado nos *links* a seguir:

LAPORTE, Franklin. Entenda a física por trás do funcionamento dos submarinos. **Estado de Minas**. Caderno Educação, 22 nov. 2019. Disponível em: <https://cutt.ly/1PzXreR>. Acesso em: 17 fev. 2022.

COMO os submarinos conseguem ficar debaixo d'água? **Super interessante**, 2018. Disponível em: <https://cutt.ly/yPzXQ5R>. Acesso em: 17 fev. 2022.

UFES (Universidade Federal do Espírito Santo). **O Princípio de Arquimedes**. Alegre: PIBID Física, 2016. Disponível em: <https://cutt.ly/xPzXGA3>. Acesso em: 17 fev. 2022.

MOMENTO 2 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS

Discuta as questões, a seguir, anotando as informações consideradas importantes em seu caderno.

1. Você conhece ou já ouviu falar de alguma história de ficção científica? Se sim, qual (is)?
2. Em sua opinião, há semelhanças entre os Textos I e II? Quais?
3. No início do capítulo 1 de “Vinte Mil Léguas Submarinas”, o narrador-personagem relatou um acontecimento “estranho” ocorrido em 1866. Que fato era esse?

Sobre o Texto I e os elementos da narrativa

4. Pesquise e em grupo faça um levantamento sobre os tópicos a seguir.
 - a) Que tipo de narrativa e gênero podem ser caracterizadas na obra “Vinte Mil Léguas Submarinas”?
 - b) Qual é o foco narrativo e tipo de narrador da obra de Júlio Verne? Justifique a sua resposta, transcrevendo com elementos do texto:
 - c) Em que tempo cronológico se passa a história?
 - d) Qual é o espaço físico que se passa a narrativa?
 - e) Descreva o enredo da obra.
 - f) Cite as personagens principais que aparecem nos capítulos do romance.
5. O que era o “narval” citado pelos tripulantes da “Abraham Lincoln”? Pesquise em dicionários impressos ou *on-line* o significado do termo. Sugestão: referencie o local pesquisado.
6. Transcreva com elementos retirados da obra o clímax do capítulo.
7. Ned Land, o arpoador da tripulação, também atirado da navegação ao mar, encontrava-se na mesma situação que Aronnax e Conselho, nadando para tentar sobreviver. Qual fato ocorreu, salvando-o de um afogamento?
8. No desfecho da narrativa, qual foi a surpresa inesperada que semi-submergiu no lugar do narval, refugiando os marinheiros? Eles conheciam uma máquina como aquela? Comente e transcreva as descrições dessa navegação presentes no texto.

Ficção Científica

Surgida no século XIX e denominada por alguns estudiosos de subgênero ficcional, a ficção científica convence o público leitor mediante explicação científica sem comprovações, com temas de teor científico, explicações quase impossíveis de acontecer; diferentemente das histórias de aventuras, mistérios, drama e horror, as quais contêm probabilidades verossímeis. Essas narrativas são em sua maioria voltadas a invasões alienígenas, viagens em túneis do tempo, seres espaciais, viagens ao centro da terra e interestelar, cyberpunk etc. Algumas obras clássicas literárias da ficção científica: Viagem ao Centro da Terra, de Júlio Verne; A Máquina do Tempo, A Guerra dos Mundos, obras de H. G. Wells; O Médico e o Monstro, de Robert Louis Stevenson; Eu, Robô, de Isaac Asimov entre outros.

PARANÁ. Biblioteca Pública do. Subgêneros da ficção científica. **Cândido**. Disponível em: <https://cutt.ly/oPzCzZO>. Acesso em: 17 fev. 2022.

SAIBA MAIS

O que é ficção científica? / Gênero Cinematográfico. Publicado pelo canal Julia Gavillan. 09 abr. 2018. 1 vídeo. (12min30s). Disponível em: <https://cutt.ly/IPzNuN6>. Acesso em: 17 fev. 2022.

MOTA, Carlos Eduardo. Ficção científica. **Info Escola**, 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/1PzNzWH>. Acesso em: 17 fev. 2022.

TRIGUEIROS, Bruna. Top 20 Melhores Livros de Ficção Científica em 2021 (Atuais e Clássicos). **Mybest**, 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/HPzNYiY>. Acesso em: 17 fev. 2022.

A FICÇÃO CIENTÍFICA NO CINEMA

O que os seriados de ficção científica possuem em comum? Ou os filmes *A Guerra do Amanhã* (2021), *Amor e Monstros* (2020) e *Lucy* (2014)? Se respondeu a ficção científica, acertou em cheio!

A sétima arte sempre teve uma relação muito próxima com a ficção científica, pois a distopia sempre rendeu imagens fantásticas. Com o avanço da tecnologia, o cinema tem nos apresentado com produções cada vez mais “realistas”, pois a computação gráfica cria e recria espaços, universos e criaturas, fazendo com que as invenções mais improváveis pareçam ser uma realidade de um futuro muito próximo.

Alguns lançamentos de filmes de ficção científica em 2021: *Oxigênio*; *The Tomorrow War* (ficção científica militar), entre outros disponíveis no *link*:

Filmes de ficção científica e fantasia para assistir na Netflix.

Oficina da Net. Disponível em: <https://cutt.ly/mPzMvqB>. Acesso em: 17 fev. 2022.



COMFREAK. Mulher robô triste. Pixabay. Disponível em: <https://cutt.ly/nPzN5XW>. Acesso em: 17 fev. 2022.

SAIBA MAIS

VIAGEM à Lua / A trip to Moon (1902). Direção Georges Méliès. Publicado no Canal da Elvira. 07 out. 2016. 1 vídeo. (12min51s). Disponível em: <https://cutt.ly/BPzMHxD>. Acesso em: 17 fev. 2022.

PASSOS, Bruno. Viagem à Lua: como Georges Méliès levou o cinema a novos patamares. **Cinema com rapidez**, 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/hPzM8oL>. Acesso em: 17 fev. 2022.

DIAZ, Lucas. 7 Filmes de ficção científica para usar na redação. **Guia do estudante**, 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/5Pz1a2E>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Sobre o Texto II

Estudante, as questões a seguir enfatizam as características do Texto de Divulgação Científica, ao qual o Texto II pertence. No *box* você encontrará a explicação necessária para compreender melhor e aprofundar seus estudos sobre as características desse texto.

Leia o *box* a seguir para responder às próximas questões.

Texto de Divulgação Científica

Os textos de divulgação científica são utilizados para compartilhar informações de cunho científico. São elaborados geralmente por pesquisadores, professores com a intenção de divulgar informações às outras pessoas (público leitor) que em grande parte desconhecem o tema. Apresentam dados, informações, teorias, conceitos, metodologias científicas como forma de pesquisas, estudos teóricos, resultados investigativos etc. sobre um determinado assunto. Os suportes de divulgação são revistas, *blogs*, *vlogs* e páginas de *sites* voltados à divulgação científica. A linguagem desse gênero é explicativa, acessível, ampla, de forma clara, objetiva e impessoal. Quanto à escrita, encontra-se na norma-padrão, ou seja, na 3ª pessoa e com verbos preponderantes no tempo presente do indicativo. Os recursos utilizados, na maioria das vezes, podem ser ilustrações, fotos, infográficos, dados estatísticos, relações de causa e efeito, entre outros. A estrutura específica é composta por: introdução, desenvolvimento e conclusão, tipicamente usada em textos argumentativos e expositivos.

Para conhecer outro modelo e aprofundar-se sobre o Texto de Divulgação Científica e forma composicional, acesse os *links* a seguir:

BRANDÃO, Carolina. 5 sites de divulgação científica para usar em sala de aula. **Geekie**, 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/IPz1EuJ>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Discuta e responda às questões com a ajuda de seus colegas:

9. O *box* explicativo, que acabou de ler, você o associa a qual dos dois textos lidos e por quê? Justifique a sua resposta.
10. Que expectativa o leitor cria ao observar o título do texto?
11. Qual parágrafo traz a informação que responde à pergunta presente no título do texto?
12. Os parágrafos descrevem diversas informações científicas. Como podemos saber, ao longo do texto, que essas informações são confiáveis?
13. Que outros assuntos podem ser abordados em textos de divulgação científica?
14. Além de jornais (imprensa ou *on-line*), em quais outros suportes os textos de divulgação científica podem circular?
15. Textos veiculados ao grande público costumam ter uma linguagem mais clara e objetiva. Percebemos esse tipo de linguagem presente no texto estudado, mesmo abordando uma temática científica. Qual a intenção dos idealizadores do texto ao usar tal linguagem?
16. Releia o texto de divulgação científica e pesquise, em dicionários impressos ou *on-line*, o significado dos termos que você desconhece, transcrevendo-os no quadro, conforme o exemplo:

Termo	Significado
<i>Empuxo</i>	<i>Força que empurra, que atua como elemento de impulsão.</i>

MOMENTO 3 – A LÍNGUA NA CONSTRUÇÃO DE TEXTOS

Agora que você já sabe para que serve um artigo de divulgação científica estudado no momento anterior, vamos ver se consegue identificá-lo? O Texto II “Por que os submarinos afundam?” é uma divulgação científica, portanto informa sobre algum assunto e, sendo assim, precisa ser claro e objetivo. Em sua construção, as relações entre os parágrafos precisam transmitir a informação de forma objetiva, sem causar ambiguidade. Para isso, os marcadores linguísticos são muito importantes, pois conectam o texto, fazendo-o ter sentido. Lembrando que toda estrutura textual se utiliza de conectivos e, utilizá-los de forma adequada, é essencial para passar a mensagem correta.

A seguir, refletiremos sobre qual foi a intenção do autor ao utilizar determinados conectores no momento de escrever o Texto II “POR QUE OS SUBMARINOS AFUNDAM?”.

SAIBA MAIS

NILC (Núcleo Interinstitucional de Linguística Computacional). **Lista de marcadores discursivos**. Disponível em: <https://cutt.ly/IPz1JbO>. Acesso em: 17 fev. 2022.

1. Leia o trecho a seguir, presente no primeiro parágrafo e responda:

“Desta forma, uma designação referente a um navio submersível originou-se para reduzir o termo barco submarino, e obras literárias clássicas e antigas, como do autor Júlio Verne, “Vinte Mil Léguas Submarinas”, acabaram utilizando estas denominações.”

- a) A expressão em negrito apresenta sentido de adição, conclusão ou consequência de uma ideia? Explique.
 - b) O marcador discursivo “Desta forma” se relaciona com uma palavra ou com todo o parágrafo anterior a ele? Justifique a sua resposta.
2. Releia o segundo parágrafo, prestando atenção aos marcadores discursivos presentes nele, transcreva-os e explique qual a função que eles exercem.
3. Localize, no último parágrafo, um marcador de contraste, circule-o e transcreva o trecho substituindo por outro marcador com o mesmo sentido.

MOMENTO 4 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS II - A “INVASÃO DE PRIVACIDADE”: DA FICÇÃO AO MUNDO VIRTUAL

Leia os textos a seguir.

Neste momento, conheceremos no Texto III a obra “1984”, de George Orwell, que, como “Vinte Mil Léguas Submarinas”, também pertence à ficção científica. Entretanto, se diferencia ao apresentar uma realidade futurística distópica (a obra retrata o ano de 1984, mas foi escrita em 1949).

No Texto IV, “Rede de intrigas”, vocês irão participar de um bate papo entre Fê e Ka. Eles conversam sobre uma invasão que um amigo em comum sofreu em suas redes sociais e as possíveis razões pela qual isso aconteceu. Nesta tentativa de descobrir quem foi responsável pela invasão às redes e vazamento de fotos e dados, várias situações são retratadas, que vão desde uma acusação infundada até o relato de um ato de violência propiciado pela exposição demasiada nas redes.

Será que os Textos III e IV têm algo em comum em relação ao tema? Vamos ver?

Texto III**1984**

George Orwell

Era um dia claro e frio de abril e os relógios marcavam treze horas. Winston Smith, com o queixo colado no peito na tentativa de enganar o vento extremamente irritante, deslizou rapidamente pelos portões de vidro da Mansão Victória, embora não rápido o suficiente para evitar que uma rajada empoeirada se precipitasse com ele.

O corredor cheirava a repolho cozido e esteiras velhas. Ao fundo, um pôster colorido, grande demais para ficar dentro de casa, estava preso à parede. Representava apenas uma enorme face de mais de um metro de largura: o rosto de um homem na casa dos quarenta e cinco anos com um grande bigode preto e feição atraente. Winston se dirigiu para as escadas. Era inútil tentar entrar no elevador. Não funcionava com frequência e nessa época a energia era cortada durante o dia. Isso fazia parte das restrições com as quais a Semana do Ódio era preparada. O apartamento ficava no sétimo andar, e Winston, que tinha trinta e nove anos e uma úlcera varicosa acima do tornozelo direito, subiu lentamente, descansando várias vezes. Em cada patamar, em frente à porta do elevador, o pôster do rosto enorme aparecia na parede. Era uma daquelas imagens feitas de tal forma que os olhos te seguem aonde quer que vá. O GRANDE IRMÃO ESTÁ OBSERVANDO VOCÊ, dizia a legenda no final.

Lá dentro, uma voz encorpada lia uma lista de números que tinham a ver com a produção de ferro-gusa. A voz veio de uma placa de metal retangular, uma espécie de espelho embaçado, embutido na parede à direita. Winston girou um interruptor e a voz diminuiu de volume, embora as palavras ainda fossem audíveis. O instrumento (chamado teletela) podia ser regulado, mas não havia como desligá-lo completamente. Winston foi até a janela: uma figura pequena e frágil cuja magreza era realçada pelo “macacão” azul, uniforme do partido. Tinha cabelo muito loiro, rosto vigoroso e pele arranhada por sabonete ruim, lâminas de barbear cegas e pelo frio de um inverno que acabara de terminar.

Lá fora, mesmo pelas janelas fechadas, o mundo parecia frio. Pequenos redemoinhos de vento e poeira se formavam rua abaixo; os papéis rasgados subiam em espirais e, embora o sol brilhasse e o céu fosse intensamente azul, nada parecia ter cor, exceto os pôsteres colados por toda parte. O cara de bigode preto olhava todos os cantos que tinham circulação. Na casa do outro lado da rua havia um desses pôsteres. O GRANDE IRMÃO ESTÁ OBSERVANDO VOCÊ, diziam as letras grandes, enquanto os olhos sombrios fitavam os de Winston. No nível da rua havia outro pôster rasgado em um dos cantos, que se agitava intermitentemente ao vento, descobrindo e cobrindo uma única palavra: INGSOC. À distância, um helicóptero passou entre os telhados, pairou no ar por um momento e depois mergulhou novamente em um voo curvo. Era a patrulha policial encarregada de vigiar as pessoas pelas varandas e janelas. No entanto, as patrulhas eram o de menos. O que realmente importava era a Polícia do Pensamento.

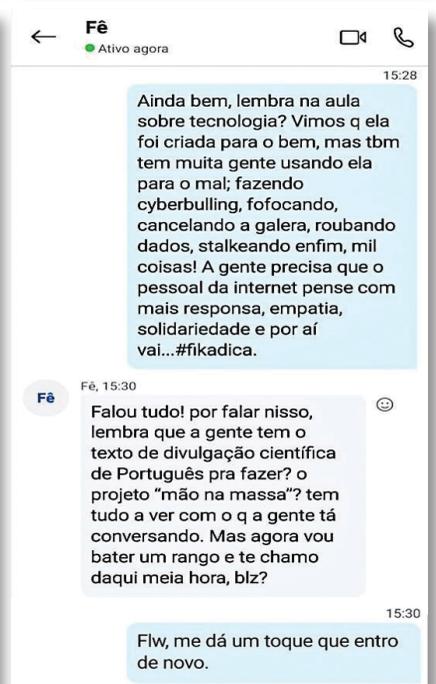
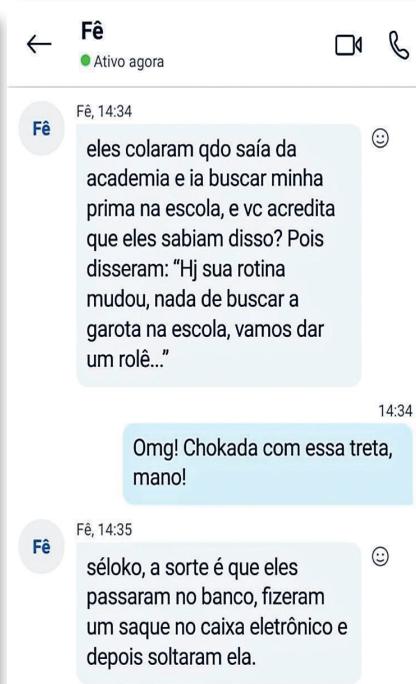
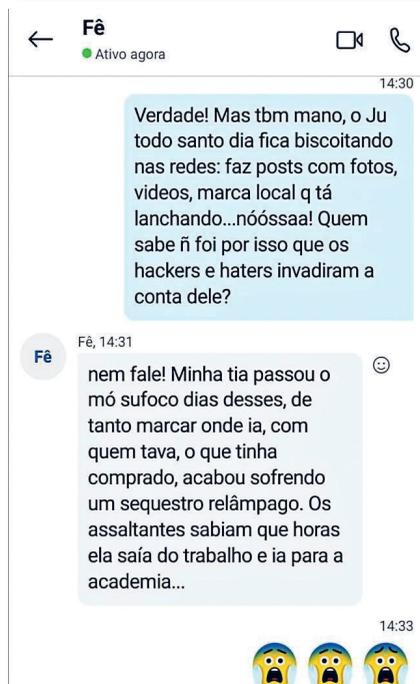
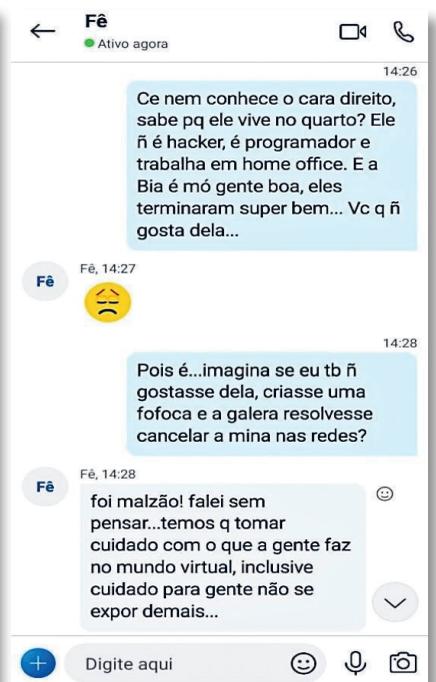
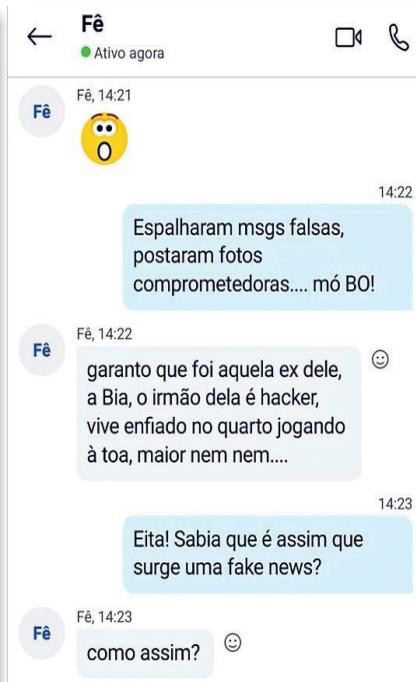
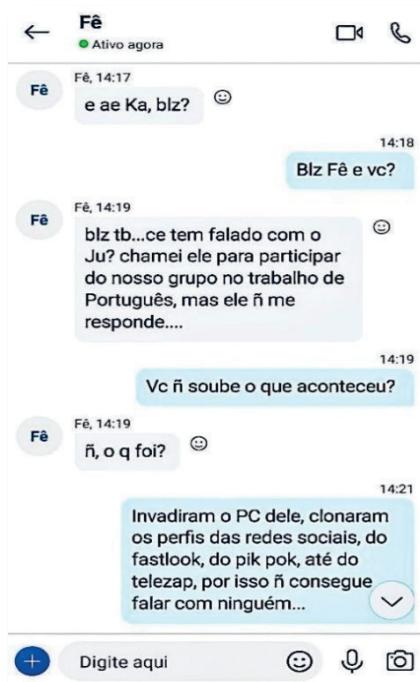
Atrás das costas de Winston, a voz da teletela estava ainda tagarelando sobre o ferro-gusa e o excesso de satisfação pelo Nono Plano Trienal. A teletela recebia e transmitia simultaneamente. Qualquer som que Winston fizesse acima do nível de um sussurro muito baixo, seria captado. Além disso, enquanto ele permanecesse dentro do campo de visão que a placa de metal comandava, poderia ser visto, bem como ouvido. Claro que não havia como saber se você estava sendo observado em um determinado momento. Era impossível entender com que frequência a Polícia do Pensamento ligaria para a casa de qualquer pessoa. Era até concebível que eles observavam todo mundo o tempo todo. Mas, de qualquer maneira, eles poderiam se conectar a sua linha telefônica sempre que quisessem. Tinha-se que viver – vivia-se, do hábito que se tornou instinto – na suposição de que cada som que você fez foi ouvido, e, exceto na escuridão, cada movimento examinado.

Tradução livre para a Língua Portuguesa e adaptação realizada por Michel Grellet. Cedido pelo autor para uso neste material. Versão em inglês: ORWELL, George. 1984. Planeteebook. Disponível em: <https://cutt.ly/ZPz0jGt>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Texto IV

REDE DE INTRIGAS

Michel Grellet



Texto cedido pelo autor para uso neste material.

MOMENTO 5 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS

1. Qual a relação entre os Textos III e IV?
2. Ainda sobre os Textos III e IV, há diferença(s) entre as estruturas desses gêneros? Explique.

Sobre o Texto IV

3. Como os ambientes percorridos por Winston Smith são descritos? Responda transcrevendo uma das passagens do texto.
4. O nome Mansão Victória retrata a realidade do local? Em sua opinião, qual a sensação que estes ambientes transmitem?
5. A teletela é um aparelho que observa as pessoas e transmite conteúdo de acordo com os interesses do Grande Irmão. Hoje, podemos dizer que temos uma teletela que nos acompanha o tempo todo? Que aparelho seria este?
6. Pensando nas distintas realidades da Oceania e da nossa, faça um paralelo sobre a superexposição em 1984 e o papel das redes sociais em nossa sociedade nos dias de hoje.
7. Winston Smith, a personagem principal da obra 1984, é um funcionário do governo que trabalha no **Ministério da Verdade**, um departamento responsável por alterar/falsificar documentos, notícias e textos literários do passado, ou ainda destruí-los quando não se consegue alterá-los de acordo com as conveniências de quem comanda. Qual a ironia presente no nome do ministério ser “Ministério da Verdade”?
8. Você acredita que existe forma de alguém ou alguma governança alterar fatos e notícias do passado e do presente para influenciar as pessoas? Se sim, que consequências isso pode trazer para a sociedade?
9. Como você costuma agir quando recebe uma notícia/informação compartilhada via aplicativo de mensagem ou em sua página nas redes sociais e não acredita na sua veracidade?

MOMENTO 6 – PRODUÇÃO FINAL



#DESAFIO1

#MÃONAMASSA



#TRABALHOINDIVIDUAL



PRODUÇÃO DE CONTO DE FICÇÃO CIENTÍFICA



ACTIVEDIA. Cabeça com óculos futurista. Pixabay. Disponível em: <https://cutt.ly/EPz2Jtr>. Acesso em: 17 fev. 2022.

1. Simulação: Retome (no *box* a seguir) os elementos estruturais do gênero solicitado e **escreva um conto de ficção científica** (entre 20 e 25 linhas).

Para isso:

- a) Você deverá ser o(a) narrador(a)-personagem.
- b) Imagine que, num experimento para ampliar o seu tempo de vida e de se manter para sempre jovem no futuro, você se sujeitou a um procedimento de congelamento até o ano de 2100. Após esse período, seu corpo será descongelado e reintegrado à sociedade.
- c) Construa uma narrativa em que você conhece outras personagens com as quais se relaciona no futuro.
- d) Apresente justificativas para a ação de manipular o tempo na tentativa de atingir a imortalidade.
- e) Por meio das ações e dos diálogos entre as personagens, discuta as diferentes formas de vigilância e de controle do corpo nos dois tempos vividos por você (antes do congelamento e após o descongelamento).

Fique atento: Utilize os mesmos critérios de produção textual apresentados aqui para realizar as etapas de revisão e de avaliação de seu texto.

Lembre-se: a trama deve basear-se em explicações científicas ou racionais que assegurem plausibilidade à fantasia construída no conto.

Conto de ficção científica

O gênero conto de ficção científica possui algumas características do conto. É uma narrativa curta que contém: narrador, personagens, enredo, tempo e espaço. O conto científico possui um conflito único no qual ao longo da narrativa, ele se desenvolve e é solucionado. Suas histórias são fictícias (às vezes fantásticas), porém de forma plausível e em épocas e locais distantes (ou próximos) e quanto às ideias e tramas narradas, estas se mostram ser impossíveis na atualidade, mas prováveis de acontecer em um futuro, valendo-se de uma explicação científica ou racional, ou seja, baseiam-se em explicações científicas das quais asseguram plausibilidade à fantasia construída no conto.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. Ática. Disponível em: <https://cutt.ly/YPz22hH>. Acesso em: 17 fev. 2022..



#DESAFIO2

#MÃONAMASSA

#TRABALHOINDIVIDUAL



PRODUÇÃO DE TEXTO DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA PARA BLOG



DESAFIO 2 - Simulação: você faz parte de um grupo que está participando de um processo seletivo para um trabalho e deverá criar uma redação, cujo tema é “Tecnologia e as Redes Sociais”. A nota de sua avaliação consiste na produção de um texto de divulgação científica a ser publicado em um blog da empresa. O objetivo do seu texto será o de divulgar as ideias do tema para um público mais amplo, especialmente para estudantes do Ensino Médio.

1. Em grupos (ou em pares), selecionem um dos temas a seguir, discutam, pesquisem e **produzam um texto de divulgação científica (entre 20 e 25 linhas)**.

Temas:

- Quais os limites da tecnologia?
- As redes sociais ajudam ou atrapalham na formação do ser humano?
- Rede social *versus* Saúde mental.
- Como se proteger nas redes sociais?

Para ajudá-los na elaboração:

Escrevam o texto baseado no tema selecionado, incluindo:

- uma explicação sobre o tema escolhido que contenha exemplos;
- um breve relato de experiência vivida ou a exposição do fato que exemplifique o assunto;
- uma finalização baseada no fechamento do assunto.

Lembre-se de que o texto de divulgação científica deverá ter um título adequado aos conteúdos tratados.

Fique atento: utilizem os mesmos critérios de produção textual apresentados aqui para realizar as etapas de revisão e de avaliação do texto.

Bom desafio a todos!

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

Tema: O uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

Questão norteadora: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?

Prezado estudante:

Na Situação de Aprendizagem 1 (SA1), percorremos o universo dos textos de ficção científica, ou seja, transitamos por “realidades” inventadas pelos autores das obras “Vinte mil léguas submarinas” e “1984”. No entanto, pudemos observar que, mesmo sendo criadas, grande parte dessas descobertas e evoluções tecnológicas se concretizaram ou estão bem próximas da nossa realidade, fazendo-nos refletir sobre os benefícios e malefícios da tecnologia em nossas vidas.

Você, que nasceu em uma sociedade conectada, que ouve podcasts, lê *blogs* na internet, assiste à peça teatral *on-line*, vê memes pelo *link* etc., certamente vai concordar que esses acessos a tantas informações e entretenimento são realizados de formas rápida e prática. Mas, já parou para pensar que toda essa tecnologia parece não ter sido suficiente para resolver alguns problemas sociais que persistem até hoje?

O Texto I, a peça teatral “O Rio de Janeiro em 1877”, de Artur Azevedo, abordará questões como: será que a sociedade de quase 150 anos atrás foi muito diferente da que vivemos nos dias de hoje? Será que os problemas sociais retratados na peça são distintos dos que muitos brasileiros enfrentam atualmente?

Nesta SA2, teremos também momentos para ampliar conhecimentos voltados não somente aos aspectos éticos, mas também estéticos e políticos, de reflexão sobre as graves consequências da desinformação, de se colocar a ciência de lado e não levar a sério assuntos gerados em bases científicas, como veremos no Texto II “O perigo da desinformação e o movimento antivacina”.

Conheceremos, além disso, algumas formas de produções artísticas e culturais, como a *charge* do cartunista Angelo Agostini (Texto III), intitulada ironicamente de “O Carnaval de 1876”, que, diferentemente das *charges* com caricaturas nos jornais da época, se parece bem mais com uma tatuagem realista feita nos dias de hoje.

Vamos colocar a “mão na massa” e iniciar os nossos possíveis diálogos sobre tudo isso?

MOMENTO 1 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

No MOMENTO 1, vamos ler um trecho do texto dramático “O Rio de Janeiro em 1877”, produzido para ser encenado. Escrito por Artur de Azevedo, esse texto pertence à comédia de costumes popular, um gênero dramático com foco na sátira e na burlesca de espetáculo. Ele induz ao debate, entre outras ações, dos fatos sociais, políticos e econômicos da época, com humor, ironia e crítica.

O enredo se desenvolve a partir da visita do casal Zé Povinho e Opinião Pública ao Rio de Janeiro. O casal se desentende encorajado pela Política e o Boato, que o fazem abandonar esta cidade. Na Cena II, são listadas as principais calamidades que assolavam o Brasil, na época: a política, a febre amarela, a seca, a inundação, o capoeira, o cortiço, entre outros.

1. Em grupo (ou em pares), organizem-se com os colegas e leiam em voz alta o texto a seguir.

Texto I

O RIO DE JANEIRO EM 1877

Artur Azevedo

Personagens	
1. Bedel,	11. O Beribéri,
2. A Política,	12. O Cortiço,
3. A Febre Amarela,	13. A Conferência,
4. Ilustríssima,	14. O Veículo,
5. A Seca,	15. O Engraxate,
6. A Inundação,	16. O Carcamano,
7. City Improvements,	17. O Poeta,
8. O Boato,	18. A Morte,
9. O Capoeira,	19. O Médico.
10. A Subscrição,	

PRÓLOGO

Gruta sombria.

O teatro representa uma gruta agreste em um país inteiramente desconhecido. Nesta gruta é que se costumam reunir, no dia 31 de dezembro, as calamidades brasileiras, a fim de darem conta dos seus trabalhos durante o ano, e dispõem-se para o vindouro.

Cena I

BEDEL (*Espanejando algumas pedras soltas que se acham espalhadas pela cena.*)

Cena I: Apareço em Bedel e digo:— Agora é que começa a revista. (Põe-se de novo a espanar, noutro tom.) Felizmente está terminado o meu serviço. Não tardam aí as calamidades brasileiras. Encontrarão tudo limpo. (Música.) Sinto passo, são elas.

Cena II

O Mesmo, a Política, a Febre Amarela, Ilustríssima, a Seca, a Inundação, City Improvements, o Boato, a Capoeira, a Subscrição, o Beribéri, o Cortiço, a Conferência, o Veículo, o Engraxate, o Carcamano, o Poeta, a Morte de braço dado com o Médico.

Coro

Calamidades, ei-las por cá:

pestes, moléstias, tudo aqui há.

O fim do ano por cá nos traz.

Somos, senhores, só coisas más.

(*A Política senta-se numa pedra mais elevada, ao fundo.*)

POLÍTICA (*Ao Bedel.*) - Não falta ninguém?

BEDEL - Não, ao que parece.

POLÍTICA - Mas como não gosto de dúvidas, eu, a Política, a principal das calamidades brasileiras, que amo e dirijo todas as outras, ordeno procedas à chamada geral.

BEDEL - É já. (*Abrindo um livro que tira de trás duma pedra.*) - Política?

POLÍTICA - Presente.

BEDEL - A Fome? (*Depois de pausa.*) Não veio! Está jantando talvez. — Febre Amarela?

A FEBRE - Presente. (*Vem à boca da cena.*)

Eu não tenho cor política,

apesar de ser amarela:

não escolho as minhas vítimas,

ataco a esta e àquela.

BEDEL - A Junta da Higiene? (*Silêncio.*)

Também não veio. Quer-me parecer que está ocupada com algum parecer. — A Ilustríssima?

ILUSTRÍSSIMA - Cá estou (*Vem à boca de cena.*)

Eu amo o povo, senhores,

e as comunidades suas,

mandando calçar as ruas

em que moram vereadores.

BEDEL - A Seca?

A SECA - Pronto (*Acompanhada de seus horrores.*)

Quando aos homens faço guerra,

andam desgraças aos molhos,

secam-se as fontes da Terra,

abrem-se as fontes dos olhos.

BEDEL - A Inundação?

INUNDAÇÃO - Presente. (*O mesmo.*)

São horrorosos meus feitos.

Ai! que tragédias! que dramas!

os rios saltam dos leitões

e os homens saltam das camas.

BEDEL - A City Improvements?

CITY - Presente. (*O mesmo. Todos tapam os narizes.*)

Eu cá não sou de modéstias,

do que as primeiras sou mais.

Sou mãe de muitas moléstias

e filhas doutras que tais.

BEDEL - O Boato?

BOATO - Presente! (*Vem à boca de cena e canta em falsete.*)

Vocês me conhecem? Qual!

Sou o boato, a mofina;

Tenho mil nomes: verrina,

apedido e etecetra e tall!

BEDEL - O Capoeira?

CAPOEIRA - Rentel! (*Ameaça cabeçada noutros personagens.*)

Eu sou Capoeira

não m'assustam, não!

Passo uma rasteira,

tudo vai ao chão.

Puxo uma navalha,

sei desafiar.

Se isto trabalha (*Puxa a navalha.*)

é aí que pinto o sete.

Mato dezessete,

guardo o canivete

e vou descansar.

BEDEL - A Subscrição?

SUBSCRIÇÃO - Eis-me aqui.

Eu sou a Subscrição,

mas sem a caridade benfazeja,

a grande amolação

que tão somente almeja

a condecoração!

BEDEL - A Conferência?

CONFERÊNCIA (*Sibiliando os ss.*)

A última expressão sou da oratória,

tenho feito o diabo a quatro,

já desertei da glória

e ando agora no teatro,

mas é pior e mais pândega

A Conferência da Alfândega.

BEDEL - O Veículo?

VEÍCULO - Não estou atrasado.

BEDEL - Então chegue-se.

VEÍCULO — Eu sou o bonde, a carroça,

a andorinha, a diligência

pra dar cabo da existência

dos desgraçados mortais.

Ora acreditais que eu não possa.

que eu não possa, do que hei feito.

do que hei feito fazer mais.

BEDEL - Beribéri?

BERIBÉRI - Eis-me

Eu sou o Beribéri e, como Otelo,

nasci lá nos desertos africanos,
nasci para flagelo dos humanos,
e as mais moléstias meto num chinelo.
Naturalizei-me brasileiro e firmei a minha
residência na terra de Gonçalves Dias. Gosto
muito do Nordeste, e decididamente não
saio de lá. Ainda não passei da Bahia. Não
faço casa da corte.

BOATO - Isto é, não fazes casos na Corte.

BEDEL - O Cortiço? O Engraxate? O
Carcamano? O Poeta, a Morte e o Médico?

A MORTE - Eu sou a Morte, a
mor calamidade.

MÉDICO - Juro à fé do meu grau que
sou doutor.

AMBOS (*Abraçando-se e beijando-se.*) -
Temo-nos muita amizade, juramos constante
amor!

BEDEL - Está pronta a chamada.

POLÍTICA - Agora que todos estão
presentes, podeis falar. (Todos falam ao
mesmo tempo, Bedel agita a campainha.)

BOATO - À ordem! À ordem! Isto não é
república!

POLÍTICA - Atenção! (*Silêncio.*) Digníssimas
calamidades, é sempre com o mais vivo
prazer que ergo neste recinto a minha não
autorizada voz.

BOATO (*À parte.*) - Não apoiado.

POLÍTICA (*Continuando.*) - Neste momento
solene em que ides prestar contas dos
vossos trabalhos, espero de vosso zelo e
nunca desmentida perversidade, que as
referidas contas não sejam contas de grão
capitão, o que não é de esperar da vossa
reconhecida atividade! A boa vontade que
vos caracteriza dá azo a que eu faça de
antemão o melhor conceito de vossas
diligências. Está aberta a sessão...

FEBRE AMARELA - Peço a palavra.

POLÍTICA - Tem a palavra a Febre Amarela.

BOATO (*À parte.*) - Logo vi que era a primeira
a falar!... Esta senhora tem raízes no país,
por isso lhe concedem a primazia.

POLÍTICA (*Abraçando a Febre*) - Fale,
cara amiga.

FEBRE - Para bem poderes julgar os meus
feitos deste ano, basta perceberes a

verdadeira estima que me consagra este
cavalheiro. (Indica a direita.) e todos os seus
colegas. Pretendo continuar com a mesma
atividade em 1877, se a tanto me ajudar a
empresa Gari...

ILUSTRÍSSIMA - Se a nobre amiga que me
precedeu na tribuna...

BOATO - Tribuna é flor de... retórica.

ILUSTRÍSSIMA - ...conseguiu fazer
alguma coisa de merecer a pena. Se foram
devidos a esforços meus, e da nobre Junta
da Higiene...

BOATO - Junta que nunca está junta
da Higiene...

ILUSTRÍSSIMA - Em todo o caso, em 1877
redobrarão as nossas vigilâncias em que
pese ao famigerado Cai...

POLÍTICA (*Com o gesto.*) -... pira... para
esquerda, basta!! Tem a palavra a Inundação.

INUNDAÇÃO - Venho de Portugal, tenho
feito por lá alguma coisa pela vida, ou pela
morte. Torno de novo à terra de Camões.
Não está cumprida a minha missão
naquele reino.

SUBSCRIÇÃO - Vá, que eu fico cá para
maior flagelo.

BOATO - Não tem nada... É viagem que
ferve... Ela é viagem na França, agora vai a
Portugal... e está aqui na América. Chama-
se a isto correr as sete partidas do mundo...
és uma inundação de viagens.

BOATO - Peço a dita.

POLÍTICA - Tem a palavra.

BOATO - É preciso que 1877 já nos
encontre a postos, está prestes a soar a
meia-noite. Portanto, peço que passemos à
ordem da noite.

POLÍTICA - Está bem! Ponhamo-nos de
novo a caminho. Tu, Febre, não perca os
teus créditos que possuis na Europa. Mata a
torto e a direito, e, sobretudo, agarra-te aos
trinta botões. A Ilustríssima, continua a não
mandar calçar as ruas e a contratar
empreiteiros, a gente de trabalho que faça
muito e ganhe pouco. Ó Inundação, faze o
que puderes. Boato ataca-lhes as reputações
e penetra no íntimo da família para levar-lhes
o desespero e a vergonha.

BOATO - *(Tirando dois lenços da algibeira, representando o Desespero e a Vergonha.)*

- Eles cá estão. O Desespero e a Vergonha.

POLÍTICA - Ó Capoeira, faze as tuas eternas tropelias, não te amedronte o termo de bem viver, nem que te assentem praça na Armada! Tu, Conferência, amola o próximo! Veículo, continua tua sociedade com os médicos. (O Médico aperta a mão ao Veículo.) Ó Médico, ceifa... Ó Beribéri ceifa... Ó Morte ceifa... Cumpridos o vosso dever. Ó Seca! A ti está reservado o mais importante papel entre as calamidades que hão de afligir a Nação

Brasileira em 1877. Há bom número de anos que não pões em prática o teu valor. Vai agora e tira o ventre da miséria. Escolhe para sede de teu domínio uma província próspera e feliz.

BOATO - Goiás, por exemplo.

POLÍTICA - O Ceará! Ide, meus irmãos, trabalhai pela santa causa da desumanidade; quanto a mim hei de contribuir com o que estiver ao meu alcance para a desgraça pública e particular. Ide.

TODOS EM CORO – Vamos!

AZEVEDO, Artur. Teatro de Artur Azevedo – **O Rio de Janeiro em 1877**. Instituto Nacional de Artes Cênicas – INACEN. V. 7: Coleção Clássicos do teatro Brasileiro. Disponível em: <https://cutt.ly/pPz9pIV>. Acesso em: 17 fev. 2022.

MOMENTO 2 - VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS

Em grupos ou em pares, leiam o texto a seguir.

O gênero dramático e a peça teatral

Segundo a definição do ENEM (2009) “o gênero dramático é aquele em que o artista usa como intermediária entre si e o público a representação. A palavra vem do grego drao (fazer) e quer dizer ação. A peça teatral é, pois, uma composição literária destinada à apresentação por atores em um palco, atuando e dialogando entre si. O texto dramático é complementado pela atuação dos atores no espetáculo teatral”, os quais utilizam o texto teatral, que narra uma história e, por ser representado, pertence ao gênero dramático, ou seja, ele não foi criado para ser lido, mas encenado.

Elementos de composição: **tempo, espaço e personagens.**

Personagens: estas proferem seus diálogos diretamente com o público espectador, não encontramos a figura do narrador no gênero teatral.

Cenário: é o espaço ocupado de destaque no teatro, e que nos transporta à ambientação da história, inserindo-nos na “realidade” das personagens.

Figurino: caracterização das personagens na narrativa, sem esquecer das falas, dos gestos e expressões.

Estes dois últimos são descritos na **rubrica**, ou seja, as marcações do autor no texto para destacar os lugares dos atores no palco, reações, intenções etc.

Outros elementos de composição: iluminação, sonoplastia e plateia.

O texto é dividido em: **introdução, complicação (com clímax) e desfecho.**

Estrutura para a representação: divide-se em cenas (acontecimentos/episódios), que estão dentro de atos (geralmente o momento em que há a mudança de cenário).

Gêneros teatrais mais conhecidos: Tragédia, Comédia, Tragicomédia, Farsa e Auto.

SAIBA MAIS

DIANA, Daniela. Gênero dramático. **Toda matéria**. Disponível em: <https://cutt.ly/KPz9vSs>. Acesso em: 17 fev. 2022.

A ESTRUTURA do Gênero Dramático. **Portal Educação**, 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/wPz8hcD>. Acesso em: 17 fev. 2022.

ENEM PROVAS E GABARITOS– Exame Nacional do Ensino Médio 2009 (caderno amarelo - 2º dia). **INEP- Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira**. Ministério da Educação. Disponível em: <https://cutt.ly/mPz4nys>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Discutam e respondam às seguintes questões, anotando as principais informações em seus cadernos.

Sobre o Texto I

1. O Texto I “O Rio de Janeiro em 1877”, do autor Artur Azevedo, é classificado como pertencente ao gênero dramático (ou teatral). Justifiquem essa afirmação, transcrevendo da peça três elementos característicos desse tipo textual.
2. Antes do início da narrativa propriamente dita, encontramos o PRÓLOGO. A partir da sua localização no texto e da informação nele contida, expliquem sua função textual.
3. Por que os convidados para a reunião são chamados de “calamidades” na Cena I? Busquem os significados em dicionários impressos ou *on-line* para orientá-los na resposta.
4. O nome do elemento textual que aparece entre parênteses após a denominação de algumas personagens na Cena II é rubrica. Releiam o trecho da Cena II e expliquem:
 - a) Qual é a função da rubrica?
 - b) O que elas explicitam nas primeiras falas em que aparecem?
5. Quem conduz a reunião? Qual a sua finalidade e quando ela ocorreu? Localizem as informações, transcrevendo (no caderno) os elementos do texto que justifiquem as respostas.
6. Descrevam quais as enfermidades apresentadas na peça teatral e citem o que as distinguem uma da outra?
7. Na apresentação do Beribéri, ele se refere a “Otelo” (peça teatral) e Gonçalves Dias (autor brasileiro). Pesquisem sobre essas duas citações e expliquem por que elas aparecem no texto.
8. Leiam o trecho, a seguir, retirado do Arquivo Nacional. Memória da Administração Pública Brasileira.

[...] O contrato estabelecido entre o governo imperial e a “The Rio de Janeiro City Improvements Company” aprovado pelo decreto n. 1.929, de 29 de abril de 1857 previa que os empresários responsáveis pela empresa deteriam o privilégio exclusivo, durante noventa anos, do serviço de limpeza das casas e do esgoto das águas pluviais da cidade do Rio de Janeiro, mediante o recebimento de taxas, isenção fiscal para a importação de materiais destinados às obras e outros benefícios. Após o primeiro surto de febre amarela, em 1849, a salubridade passou a figurar com maior destaque no debate médico-científico, impulsionando as intervenções do Estado relativas aos despejos sanitários, às condições das habitações, ao abastecimento de água, entre outros assuntos. Em 1850, o decreto n. 598, de 14 de setembro, abriu crédito extraordinário para melhorar o estado sanitário da capital e de outros municípios do Império, instituiu uma comissão para preparar a planta e o orçamento das obras e serviços necessários e a Junta de Higiene Pública, que tinha como competência propor medidas e exercer a polícia médica nas visitas às embarcações, às boticas, aos mercados e a outros estabelecimentos e casas.[...]”

BRASIL. Arquivo Nacional. Memória da Administração Pública Brasileira. **Engenheiro/Repartição Fiscal do Governo junto a “The Rio de Janeiro City Improvements Company”**. Disponível em: <https://cutt.ly/kPxep43>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Em grupos (ou em pares), discutam entre os colegas e respondam:

- a) Dentre todas “as coisas más” recrutadas para a reunião, encontram-se a Junta de higiene (que não compareceu), a *City Improvements* e a Ilustríssima.
A partir da leitura do trecho, identifiquem a relação entre as três personagens e qual serviço essencial deveria ser executado e/ou monitorado por elas?
9. Os diálogos apresentados em “O Rio de Janeiro em 1877”, do autor Artur Azevedo ainda fariam sentido nos dias de hoje? Por quê?
10. No final da cena, a Política orienta as calamidades sobre os atos que elas devem realizar no ano de 1877 (que se iniciará no dia seguinte). Na opinião do grupo, elas devem praticar bons ou maus atos? Comentem sobre essa orientação dada pela Política.
11. Qual(is) das personagens parece(m) mais atual(is)? Por quê?
12. Releiam o texto e pesquise(m), em dicionários (impressos ou digitais), o significado dos termos desconhecidos, transcrevendo-os no quadro.

MOMENTO 3 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Em grupos ou em pares, leiam o texto a seguir.

Texto II

O PERIGO DA DESINFORMAÇÃO E O MOVIMENTO ANTIVACINA

Marcos Rohfe

Por mais que dados alarmantes sobre o avanço da COVID-19 sejam divulgados diariamente e discutidos pela mídia, existe uma resistência muito grande à vacinação por parte dos adeptos do movimento antivacina. Teorias da conspiração aliadas a campanhas de desinformação se proliferam tal qual o vírus no universo *on-line*. Apesar deste movimento ganhar força impulsionado pelo poder dos aplicativos de compartilhamento de mensagens e pelas redes sociais, que facilitam a divulgação e compartilhamento de *fake news* sobre o assunto, nada disso é novidade. Ao longo da história, movimentos semelhantes já existiram, criando pânico e incredulidade na população no que se referia aos avanços da ciência.

Os argumentos mais utilizados pelos que combatem a ideia de vacinação em massa relacionam-se, geralmente, à ideia da criação de um pânico sem sentido, a partir da aliança do governo com empresas que visam a lucrar com epidemias e pandemias. Alegações como a de que a vacina pode ocasionar outras doenças, que o vírus foi fabricado para fins de controle da população e ganhos econômicos, dentre outras possibilidades, sempre estão presentes nessas especulações.

Em 1885, na cidade de Montreal, no Canadá, havia um surto de varíola, e um líder antivacinas, Dr. Alexander M. Ross, que se autodeclarava como sendo o único a duvidar da real necessidade de vacinação em massa, divulgou panfletos e fez muita propaganda contra. Um dos panfletos divulgados pelo Dr. Ross realçava a ideia do papel da imprensa e dos médicos em um conluio para ganhar dinheiro. Não muito diferente dos argumentos que ainda hoje escutamos sendo propagados por muitas pessoas que preferem a desinformação à busca pela verdade. Posteriormente, descobriu-se que ele havia tomado a vacina que tanto combatia, o que levou seus argumentos ruírem.

O movimento antivacina ganhou força com grupos naturalistas, fanáticos religiosos e a divulgação do caso de crianças inglesas que apresentaram sequelas neurológicas após serem vacinadas contra difteria, tétano e coqueluche na década de 1970, no entanto essa relação nunca foi confirmada. O Dr. Andrew Wakefield, no final dos anos 1990, deu um novo fôlego ao movimento com a publicação de um artigo que associava a vacinação ao surgimento de casos de autismo. Entretanto, a comunidade científica nunca aceitou tal teoria. Por isso, além de Wakefield ter seu diploma cassado pela justiça, até hoje ele é responsabilizado pelo surto de casos de sarampo na Inglaterra.

Assim sendo, é fundamental buscar fontes confiáveis de informação para não correr o risco de nos tornarmos propagadores da desinformação, uma vez que o Dr. Wakefield, mesmo sendo um médico, segue sendo um grande difusor do movimento antivacina baseado em sua teoria científica que nunca foi comprovada e validada pela ciência. Crenças, opiniões e teorias conspiratórias não podem se sobrepor a dados científicos, pois o dano causado na população pode ser imenso e irreversível.

Texto cedido pelo autor para uso neste material

Textos de referência: LARSSON, Paulo. Movimento antivacina usa os mesmos argumentos há 135 anos, aponta cientista. **Galileu**, 25 out. 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/8PxeAof>. Acesso em: 17 fev. 2022.

ALLEONI, Matheus. Fake news das antigas, movimento antivacina segue com força nas redes sociais. **IG Saúde**, 13 jan. 2019. Disponível em: <https://cutt.ly/CPxeVLV>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Texto III

“O CARNAVAL DE 1876”

Autor: cartunista, escritor e desenhista Angelo Agostini



AGOSTINI, Angelo. **O Carnaval de 1876**. Revista Ilustrada, 1876. Disponível em: <https://cutt.ly/rPxrqJF>. Acesso em: 17 fev. 2022.

MOMENTO 4 – VISÃO DO MUNDO NOS TEXTOS

Em grupos (ou em pares) respondam às questões a seguir, anotando as informações consideradas importantes no caderno.

1. Quais são os gêneros apresentados nos Textos II e III?
2. Há conexões temática e temporal entre a peça “O Rio de Janeiro em 1877”, de Artur Azevedo, e a charge “O Carnaval de 1876”, de Angelo Agostini? Se sim, expliquem-nas.
3. Que relação podemos estabelecer entre os Textos II e III, de acordo com o tema abordado em cada um deles?

Sobre o Texto II

Artigo de Opinião

O artigo de opinião é um gênero argumentativo do universo jornalístico caracterizado por expressar opiniões de seus autores, por isso deve ser assinado e trazer um título atrativo para despertar o interesse do leitor. Publicado, geralmente, em jornais e revistas impressos ou virtuais e escritos, pode, também, serem lidos em jornais televisivos ou radiofônicos, como em *podcasts*, por exemplo. Quanto à composição, pode ser estruturado em: introdução (contextualiza e apresenta a tese defendida pelo autor), desenvolvimento (elencas os argumentos) e conclusão (reitera a defesa da tese para concluir). Esse tipo de texto é informativo e aborda temas polêmicos e atuais, portanto, manter-se informado é essencial para redigir esse formato ou até mesmo entender um artigo de opinião já publicado.

Elaborado especialmente para este material.

SAIBA MAIS

AMARAL, Heloisa. GAGLIARDI, Eliana. O gênero textual artigo de opinião jornalístico. **Escrevendo o futuro**, 2009. Disponível em: <https://cutt.ly/vPxrTDG>. Acesso em: 17 fev. 2022.

ARTIGO de Opinião. Publicado no canal. **Brasil Escola**. 04 dez. 2018. 1 vídeo. (12 min45s). Disponível em: <https://cutt.ly/OPxrBCi>. Acesso em: 17 fev. 2022.

MARINHO, Fernando. Artigo de opinião. **Português**. Disponível em: <https://cutt.ly/1PxeGT>. Acesso em: 17 fev. 2022.

4. Após a leitura de “O Perigo da Desinformação e o Movimento Antivacina”, o grupo consegue identificar qual é o tema abordado no artigo de opinião?
5. Descrevam as alegações dos adeptos ao movimento antivacina para combaterem a vacinação de toda população e indiquem quais as consequências que isso tem gerado ao longo dos tempos na sociedade.
6. Localizem os argumentos que os adeptos do movimento antivacina utilizavam, segundo o artigo de Marcos Rohfe. Por que eles eram considerados refutáveis?
7. Escolham um dos dois argumentos refutáveis e comentem sobre ele.
8. No Canadá, em 1885, o líder antivacina divulgava panfletos e fazia propagandas contra a vacinação. Em um dos panfletos divulgados pelo Dr. Ross constava a seguinte mensagem:

**STOP!! A pitiable sight!
People driven like dumb animals to the shambles!
TYRANNY OF DOCTORCRAFT!!**

- a) Traduzam a frase para a língua portuguesa, descrevendo qual a mensagem que se encontra no panfleto? Para essa ação, poderão utilizar o auxílio de dicionários impressos ou *on-line*.
9. Quanto ao artigo “O Perigo da Desinformação e o Movimento Antivacina”, descrevam a conclusão a que o autor chegou.

Sobre o Texto III

10. Qual o título da *charge*? Ele estabelece alguma relação com a imagem retratada?
11. Identifiquem a figura central da *charge* e descrevam o que ela representa.
12. Detalhem quem são essas pessoas na rua e os elementos de carnaval que vocês reconhecem na imagem.
13. Leiam o trecho abaixo, também retirado da peça teatral “O Rio de Janeiro em 1877”:

Quadro VI¹

Sobe o pano do fundo e veem-se diferentes grupos carnavalescos com as bandeiras das várias sociedades. Tocando a orquestra em surdina. Um canção.

Todos (*Gritando.*) - Viva a folia!

Febre Amarela (*da esquerda.*) - Bem, a ocasião é propícia para a ceifa. A Febre Amarela vai tirar o ventre da miséria.

Anjo da Humanidade (*Do outro lado.*) - Ainda não há de ser desta vez, peste maldita. Para trás! (*Ficam à boca de cena os personagens últimos e termina o ato com a música do Zé Pereira, e grande algazarra e confusão.*)

Fim do primeiro ato.

[[Cai o pano.]]

AZEVEDO, Artur. Teatro de Artur Azevedo – **O Rio de Janeiro em 1877**. Instituto Nacional de Artes Cênicas – INACEN. V. 7: Coleção Clássicos do teatro Brasileiro. Disponível em: <https://cutt.ly/0Pxtj6j>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Analise e respondam às questões a seguir, anotando as principais impressões no caderno:

- a) Na opinião do grupo, por meio das falas das personagens lidas no **Quadro VI**, há relação(ões) estabelecida(s) entre a peça teatral e a *charge*? Se sim, descrevam qual(is)?
- b) Quanto às personagens Febre Amarela e Anjo da Humanidade, quem delas poderia substituir a figura central representada na *charge*? Respondam, justificando com elementos dos textos.
- c) Procurem em dicionários (impressos ou digitais) o significado do termo “ceifar”, transcrevendo-o no caderno. Por que essa seria “a ocasião propícia para a ceifa”?
- d) Busquem na peça teatral de Artur Azevedo a expressão “tirar o ventre da miséria”? e descrevam qual o significado dela?

1 Quadro: Divisão de um texto dramático ou cênico, fundado sobre uma mudança do espaço ou do espaço-tempo. Constitui uma alternativa à cena ou ao ato. TEATRO em escala - Dicionário. Disponível em: <https://cutt.ly/6PxuUJL>. Acesso em: 17 fev. 2022.

MOMENTO 5 – A LÍNGUA NA CONSTRUÇÃO DOS TEXTOS

Leiam o quadro abaixo para responderem às questões:

Figuras de linguagem

As figuras de linguagem são empregadas para dar um efeito mais expressivo ao texto. A escolha de palavras específicas ou expressões surgem para transmitir um sentido figurado ou conotativo, no intuito de causar beleza, emoção, ironia, ênfase ou sonoridade ao texto. Dividem-se em figuras de palavras, de construção (ou sintaxe) e de pensamento. Alguns tipos de figura de linguagem:

Metáfora - Atribuição de determinada característica a um ser com o qual não tem uma relação direta. Exemplo: Minha namorada é uma flor.

Comparação - Aproximação de dois termos para estabelecer relações de características semelhantes. Exemplo: Meus pensamentos são como um foguete desgovernado.

Sinestesia - Mistura sensações dos cinco órgãos do sentido (visão, olfato, audição, tato e gustação). Exemplo: Aquelas cores doces me embrulharam o estômago.

Metonímia - Substituição de uma palavra por outra, com a qual mantém alguma relação de sentido. Exemplo: Ele tomou três copos de suco de maracujá para se acalmar; Li Clarice Lispector no ensino médio.

Pleonasmo - Repetição de um termo para enfatizar a mensagem. Exemplo: “Me sorri um sorriso pontual.” (Chico Buarque)

Antítese - Aproximação de palavras de sentidos opostos. Exemplo: Ele foi da alegria a tristeza em segundos com aquela notícia.

Paradoxo - Ideias que se contradizem em uma frase. Exemplo: O clima estava perturbadoramente tranquilo.

Eufemismo - Atenuação de termos que podem ser desagradáveis, impactantes. Exemplo: Otávio foi convidado a se retirar da festa.

Personificação - Atribuir características humanas a seres inanimados. Exemplo: As ondas lambiam a praia vagarosamente.

Ironia - Expressa o contrário do sentido original das palavras e é percebido pelo contexto. Exemplo: Ele é tão inteligente quanto um asno.

Elaborado especialmente para este material.

SAIBA MAIS

FIGURAS de Linguagem. **Prevest**. Disponível em: <https://cutt.ly/NPxtTmG>. Acesso em: 17 fev. 2022. FERNANDES, Márcia. Figuras de Linguagem. **Toda matéria**. Disponível em: <https://cutt.ly/bPxtBxs>. Acesso em: 17 fev. 2022.

1. No Texto I, “O Rio de Janeiro em 1877”, de Artur Azevedo, várias personagens são personificadas. Citem algumas e expliquem por que ocorreu essa personificação?
2. No Texto I, aparecem outras figuras de linguagem. Retomem os exemplos e conceitos no *box* explicativo e tentem identificá-las, transcrevendo-as no caderno.
3. A palavra “calamidade” foi utilizada algumas vezes no Texto “O Rio de Janeiro em 1877”, identifique qual figura de linguagem foi utilizada com o termo nas frases a seguir:
 - a) “Nossa, que calamidade! Você quebrou a unha!”
 - b) “A dádiva de toda aquela calamidade foi encontrá-lo com vida.”
4. Que figura de linguagem encontramos nessa passagem do Texto II, “O Perigo da Desinformação e o Movimento Antivacina”?
“Teorias da conspiração aliadas a campanhas de desinformação se proliferam tal qual o vírus no universo *on-line*.”

MOMENTO 6 – PRODUÇÃO FINAL



#DESAFIO1

#MÃONAMASSA



#TRABALHOINDIVIDUAL



PRODUÇÃO DE ARTIGO DE OPINIÃO



Após os estudos e diálogos voltados a diversos temas em textos de época e contemporâneos, este será o momento em que você poderá expressar a sua opinião por meio da escrita.



1. Veja, a seguir, alguns temas divulgados em programas, noticiários televisivos ou em plataformas virtuais, ao longo desse momento pandêmico da COVID-19.

-
- * **CORONAVÍRUS: o estado deve ou não decretar *lockdown*?**
 - * **COVID-19 e UTI: as vidas daqueles que viveram menos preocupam mais?**
 - * **A polêmica da vacina obrigatória;**
 - * **Proteção em dúvida: as polêmicas sobre uso da máscara contra a COVID-19.**
-

2. Escolha o que mais lhe chamou a atenção e produza um artigo de opinião, utilizando o auxílio da tabela a seguir:

Critérios para Elaboração de Artigos de Opinião

Esquema de Planificação - Artigo de Opinião	
Tema	
Questão Polêmica	
Título	
Apresentação da Tese: 1º parágrafo	
Argumento 1: 2º parágrafo	
Argumento 2: 3º parágrafo	
Argumento 3: 4º parágrafo	
Proposição/Conclusão: 5º parágrafo	

Tabela elaborada por Selma Maria de Assis para o caderno do 9º Ano do **Ensino Fundamental Anos Finais**, Volume 3, 2020.

3. Após a produção, revisão e correção, você poderá postar o seu artigo de opinião no *Blog da turma*.

Para este desafio, utilize as suas anotações e retome as informações presentes no *box* explicativo (no MOMENTO 4 – VISÃO DO MUNDO NOS TEXTOS) sobre o gênero artigo de opinião. Lembre-se que este gênero textual tem como objetivo apresentar e defender um ponto de vista sobre um assunto relevante.

Acesse o **Esquema Elaboração de Produção Textual** no *link* a seguir, para se orientar sobre como planejar e escrever um artigo de opinião estruturado no QR Code.



PORTUGUESA, Equipe de Língua. **Artigos de Opinião – Esquema para Elaboração de Produção Textual**. COPED/CEFAF/CEM. Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. Disponível em: <https://cutt.ly/gP XuXAK>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Para saber mais sobre os temas sugeridos para a produção do artigo, acesse:

AMARELO, Inés. **Pandemia revela uma América ferida e profundamente desigual, diz Anistia**. BOL, 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/pPxicY9>. Acesso em: 17 fev. 2022.

FERRONI, Gustavo. et al. **Pandemia de coronavírus reforça desigualdades da população mais vulnerável**. Oxfam Brasil. São Paulo, 29 abr. 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/VPxpyct>. Acesso em: 17 fev. 2022.

A REALIDADE das populações mais vulneráveis na pandemia. Conectas, 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/wPxpH3>. Acesso em: 17 fev. 2022.

SANTOS, Vanessa Sardinha dos. **Importância da vacinação**. Brasil Escola. Disponível em: <https://cutt.ly/uPxpVyz>. Acesso em: 17 fev. 2022.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3

Tema: O uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

Questão norteadora: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?

Prezado estudante:

Não podemos desconsiderar as mudanças e os acontecimentos ocorridos, em todo o mundo, devido à pandemia causada pelo vírus SARS Cov-2. Esse cenário gera expectativas e realidades que afetam diariamente a vida de todos, considerando as medidas adotadas para a segurança da sociedade, como a quarentena, e também a duração do pico de contaminação, A consequência imediata é o aumento de crises nas áreas política e econômica em grande parte do mundo.

Desta maneira, os textos selecionados para esta SA3 apresentam perspectivas de estudo do campo jornalístico-midiático, para discutirmos sobre como os impactos da pandemia atingem a todos de maneiras diferentes. A desigualdade social é vista em situações que vão desde pessoas que não conseguem lidar com o tédio da quarentena dentro de suas casas, até aquelas que passam fome diariamente e moram em comunidades identificadas como sendo de alta vulnerabilidade, em situação de miséria e pobreza.

Ainda neste formato, orientados pelo tema: “O uso da tecnologia no mundo contemporâneo” e pela questão norteadora: “Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?”, realizaremos estudos referentes ao gênero fotodenúncia. A partir deste estudo, refletiremos sobre como a câmera do *smartphone* pode ir além das *selfies* e paisagens artísticas postadas nas redes sociais, transformando a fotografia em uma ferramenta de crítica social transformadora da realidade.

Dica: Tome notas enquanto o professor orienta a turma durante a realização das atividades.

Bom estudo!

1. Em grupos ou em pares, leiam os textos a seguir, analisando atentamente as imagens.

Texto I

COVID-19: NÚMERO DE CRIANÇAS VIVENDO NA POBREZA PODE AUMENTAR EM ATÉ 86 MILHÕES ATÉ O FINAL DO ANO

Nova análise de Save the Children e UNICEF revela que, sem ação urgente, o número de crianças que vivem em famílias pobres em países de baixa e média renda poderia aumentar em 15%, atingindo 672 milhões

28 maio 2020

Nova Iorque, 28 de maio de 2020

As consequências econômicas da pandemia de Covid-19 podem levar até 86 milhões a mais de crianças à pobreza domiciliar até o final de 2020, um aumento de 15%, de acordo com uma nova análise divulgada hoje pela Save the Children e pelo UNICEF. A análise destaca que, sem ações urgentes para proteger as famílias das dificuldades financeiras causadas pela pandemia, o número total de crianças vivendo abaixo da linha de pobreza nacional nos países de baixa e média renda poderia chegar a 672 milhões no final do ano. Quase dois terços dessas crianças vivem na África ao sul do Saara e na Ásia Meridional. Países da Europa e Ásia Central poderiam ver o aumento mais significativo, até 44% em toda a região. A América Latina e o Caribe poderiam ver um aumento de 22%.

“A pandemia de coronavírus desencadeou uma crise socioeconômica sem precedentes que está esgotando recursos de famílias em todo o mundo”, disse Henrietta Fore, diretora executiva do UNICEF. “A escala e a profundidade das dificuldades financeiras das famílias ameaçam reverter anos de progresso na redução da pobreza infantil e deixar as crianças privadas de serviços essenciais. Sem uma ação combinada, as famílias que mal conseguiam sobreviver poderiam ser empurradas para a pobreza, e as famílias mais pobres poderiam enfrentar níveis de privação que não têm sido vistos há décadas”.

A Save the Children e o UNICEF alertam que o impacto da crise econômica global causada pela pandemia e pelas políticas de contenção relacionadas a ela é duplo. A perda imediata de renda significa que as famílias têm mais dificuldade de adquirir o básico, incluindo comida e água, estão menos propensas a acessar cuidados de saúde ou educação e correm mais riscos de casamento infantil, violência, exploração e abuso. Quando ocorre contração fiscal, o alcance e a qualidade dos serviços dos quais as famílias dependem também podem diminuir. Para as famílias mais pobres, a falta de acesso a serviços de assistência social ou medidas compensatórias limita ainda mais sua capacidade de obedecer às medidas de contenção e o distanciamento físico e, portanto, aumenta ainda mais sua exposição a infecções.

“Os chocantes impactos da pobreza na pandemia de Covid-19 afetarão duramente as crianças. As crianças são altamente vulneráveis a períodos curtos de fome e desnutrição, que as afetam potencialmente por toda a vida. Se agirmos agora e de maneira decisiva, podemos prevenir e conter a ameaça de pandemia que os países mais pobres e algumas das crianças mais vulneráveis enfrentam. Este relatório deve ser um alerta para o mundo. A pobreza não é inevitável para as crianças”, disse Inger Ashing, CEO da Save the Children International.

Antes da pandemia, dois terços das crianças do mundo não tinham acesso a nenhuma forma de proteção social, tornando impossível às famílias suportar crises financeiras e perpetuando o ciclo vicioso da pobreza entre gerações. Apenas 16% das crianças na África têm proteção social. Centenas de milhões de crianças vivem em pobreza multidimensional – o que significa que elas não têm acesso a cuidados de saúde, educação, nutrição apropriada ou moradia adequada –, geralmente um reflexo de investimentos desiguais por parte dos governos em serviços sociais.

Para as crianças que vivem em países já afetados por conflitos e violência, o impacto dessa crise aumentará ainda mais o risco de instabilidade e de famílias em situação de pobreza. A região do Oriente Médio e Norte da África, lar do maior número de crianças vulneráveis devido a conflitos, tem a maior taxa de desemprego entre os jovens, enquanto quase metade de todas as crianças da região vive em pobreza multidimensional.

Para abordar e mitigar o impacto da Covid-19 nas crianças de famílias pobres, a Save the Children e o UNICEF pedem a expansão rápida e em larga escala dos sistemas e programas de proteção social, incluindo transferências de renda, alimentação escolar e benefícios para a criança – todos os investimentos críticos que tratam das necessidades financeiras imediatas e estabelecem as bases para que os países se preparem para futuros choques. Os governos também devem investir em outras formas de proteção social, políticas fiscais, emprego e intervenções no mercado de trabalho para apoiar as famílias. Isso inclui a expansão do acesso universal a serviços de saúde de qualidade e outros serviços; e investir em políticas voltadas para a família, como licença. [...]”

UNICEF Brasil. Covid-19: Número de crianças vivendo na pobreza pode aumentar em até 86 milhões até o final do ano.

UNICEF, 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/EPxsehw>. Acesso em: 17 fev. 2022. (adaptado)

Texto II



Imagens 1, 2, e 3. Fotografias de Mary Jacomine. PORTUGUESA, Equipe de Língua. **Repositório de Imagens**. COPED/CEFAF/CEM. Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. Disponível em: <https://cutt.ly/APxsaCi>. Acesso em: 17 fev. 2022.

MOMENTO 2 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS

Discutam e respondam às questões, anotando as informações consideradas importantes no caderno.

1. Quais são os temas apresentados nos Textos I e II?
2. Eles possuem conexões? Quais?

Sobre o Texto I

3. Há possibilidade de compreender o Texto I, lendo apenas o título e o subtítulo? Comentem.
4. A reportagem evidencia, de forma mais ampla e menos rígida, as causas e os efeitos dos fatos ocorridos em relação à notícia. Releiam os parágrafos e transcrevam a citação da especialista sobre o que está causando o aumento no número de crianças vivendo na pobreza até o final do ano?
5. Quais são os dados e locais analisados que comprovam a informação da reportagem? Pesquise as informações relevantes, transcrevendo-as no caderno.
6. Além da pandemia causar a perda imediata da renda e da contração fiscal, outros fatores de risco poderão ocorrer com as famílias e crianças em situação de pobreza? Quais?
7. Analisem e descrevam as ligações existentes entre o aumento da exposição ao vírus pandêmico em relação à exposição às infecções.
8. Comentem sobre o trecho da reportagem “[...] há um ciclo vicioso da pobreza entre gerações [...]”.
9. De acordo com a Save the Children e o UNICEF, o que urgentemente pode ser feito para que se diminua o impacto causado pela Covid-19 nas crianças e famílias pobres?

Sobre o Texto II

10. Ao observar as imagens do Texto II, quais impressões elas passam ao grupo?
11. Identifiquem alguns temas que podem ser observados a partir das imagens no Texto II e descrevam-nos no caderno.
12. Atualmente, vocês leram notícias ou assistiram a noticiários ligados a este tema?
13. Leiam, a seguir, sobre o gênero fotodenúncia e acessem os *links* para conhecer alguns modelos:

Vocês já ouviram falar de Fotodenúncia?

É um gênero do campo jornalístico-midiático, em que se comprova visualmente por meio da fotografia, um momento ou um local que se deseja denunciar como problema social e/ou ambiental. Pode-se encontrá-lo em vários meios de comunicação como mídias sociais, jornais, revistas, livros, televisão, entre outros. A fotodenúncia por si mesma revela claramente o que se deseja, mas também existe a que possui legenda e comentário, que se contextualizam com a denúncia revelada na fotografia. Hoje, também existem denúncias feitas por vídeos, em redes sociais, no qual muitos órgãos de imprensa possuem contas de *whatsapp* especificamente para isso.

Elaborado especialmente para este material.

Para saber mais, acesse:

A Fotodenúncia. **Blogspot**, 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/xPxsR0X>. Acesso em: 17 fev. 2022.
CABRAL, Kempson. Fotografias que retratam questões sociais. **Cebds**, 2019. Disponível em: <https://cutt.ly/OPxsA5j>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Agora que tiveram contato com o gênero fotodenúncia, vamos imaginar que foram vocês que fotografaram as três imagens do Texto II, a fim de denunciarem na internet um problema social para que as autoridades responsáveis vejam e tomem providências.

Lembrem-se: a fotodenúncia é uma ferramenta de investigação social e de captação da realidade urbana, portanto, as legendas e os comentários criados para complementá-la devem possuir um diálogo claro e assertivo com a imagem.

- a) Discutam entre o grupo e criem títulos com teor de denúncia para cada uma das fotografias:

Fotografia 1	
Fotografia 2	
Fotografia 3	

- b) Complementem com os títulos criados e elaborem comentários sobre a denúncia que farão em cada imagem, preenchendo-os no quadro a seguir:

Fotografia	Título	Comentário
1		
2		
3		

- 15) Houve uma intenção da fotógrafa ao clicar essas cenas pelas ruas da cidade? Vocês conseguem identificar qual foi? Levantem hipóteses sobre isso.
- 16) Analisem qual das fotografias mais chamou a atenção do grupo e expliquem o porquê.
- 17) Na opinião do grupo, as imagens são antigas ou atuais? Poderiam ser usadas para complementar alguma reportagem ou notícia de jornal? Justifiquem a resposta, retirando elementos dos textos.

MOMENTO 3 – A LÍNGUA NA CONSTRUÇÃO DOS TEXTOS

Releiam os trechos retirados do Texto I e discutam em grupo (ou em pares) as questões a seguir:

“Covid-19: Número de crianças vivendo na pobreza pode aumentar em até 86 milhões até o final do ano

Nova análise de Save the Children e UNICEF revela que, sem ação urgente, o número de crianças que vivem em famílias pobres em países de baixa e média renda poderia aumentar em 15%, atingindo 672 milhões

28 maio 2020”

1. Qual a função do título e subtítulo no Texto I? Que informações eles trazem ao leitor?
2. Releiam a frase abaixo:

Frase I

“As consequências econômicas da pandemia de Covid-19 podem levar até 86 milhões a mais de crianças à pobreza domiciliar até o final de 2020, um aumento de 15%, de acordo com uma nova análise divulgada hoje pela Save the Children e pelo UNICEF [...]”

- a) Que outros termos poderiam ser usados para substituir “de acordo” no contexto da Frase I?
 - b) Na opinião do grupo, qual seria a função da expressão sublinhada (de acordo) dentro da Frase I?
3. Transformem a frase a seguir, utilizando o mesmo princípio de construção da questão 2: alterem o termo sublinhado por outro que tenha o mesmo sentido e reflitam sobre o resultado obtido:

Frase II

“[...]”Os chocantes impactos da pobreza na pandemia de Covid-19 afetarão duramente as crianças. As crianças são altamente vulneráveis a períodos curtos de fome e desnutrição, que as afetam potencialmente por toda a vida. Se agirmos agora e de maneira decisiva, podemos prevenir e conter a ameaça de pandemia que os países mais pobres e algumas das crianças mais vulneráveis enfrentam. Este relatório deve ser um alerta para o mundo[...].”

- a) Qual o significado da expressão altamente vulneráveis na Frase II e por qual(is) outra(s) pode(m) ser substituída(s) que tenha(m) o mesmo sentido?
 - b) Qual a função do **que** destacado na Frase I?
4. Leiam o trecho da reportagem do Texto II:

“[...] A análise destaca que, sem ações urgentes para proteger as famílias das dificuldades financeiras causadas pela pandemia, o número total de crianças vivendo abaixo da linha de pobreza nacional nos países de baixa e média renda poderia chegar a 672 milhões no final do ano. Quase dois terços dessas crianças vivem na África ao sul do Saara e na Ásia Meridional. Países da Europa e Ásia Central poderiam ver o aumento mais significativo, até 44% em toda a região. A América Latina e o Caribe poderiam ver um aumento de 22%. [...]”

- a) Grifem as estatísticas citadas, transcrevam-nas no caderno e expliquem: qual é o efeito pretendido com o uso da forma escolhida para qualificar que o “número de crianças vivendo na pobreza pode aumentar em até 86 milhões até o final do ano”?

MOMENTO 4 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Leiam o texto a seguir.

Texto III

A DOR DO OUTRO

Marcos Rohfe

Ela estava cansada. A respiração ainda difícil. Mas estava ali, sentada naquele banco do outro lado da rua, observando a mãe.

Um vento frio cortava a pele, contrastando com o sol quente de outono, naquele dia mais do que estranho. A respiração dentro da máscara embaçava os óculos.

A mãe estava ali, andando de um lado para outro, aguardando notícias do filho internado. A enfermeira, amiga há muitos anos, ficou de ir ver. Ele estava na ala 2, na UTI, estado grave. Ele tinha só quinze anos... Só dois a menos do que ela... Ele estava morrendo...

Havia muitas pessoas ali fora do hospital. Todas com o mesmo ar de surpresa, todas tristes, todas perplexas com o peso do mundo nos ombros. Ela sentia-se culpada... Usava máscaras, usava álcool em gel... Achou que uma baladinha não teria problemas.... Pegou a doença que a mãe não gostava que dissesse o nome... Contaminou o irmão.

A dor era maior...E foi crescendo ainda mais... O peito arfando enquanto ela reconhecia a enfermeira se dirigindo até sua mãe. A enfermeira com a cara triste, fechada... Palavras ditas que ela não ouvia pela distância... A mãe desabando de joelhos, o choro explodindo... Naquele instante, como se o mundo congelasse, todas as mães ali presentes perceberam o ocorrido, e caíram em prantos também... Mais uma mãe...Menos um filho...

Ele está morto... Aquele menino que queria ser *digital influencer*, que ria um riso largo, que dançava com ela... algumas mães se aproximavam, algumas choravam junto. Todas sabiam que ela havia perdido alguém... Todas compartilhavam e percebiam aquela dor... Ela queria sumir.... Mas a mãe se aproximou e a abraçou.

– A culpa não é sua. Seu irmão descansou.

Mas, naquele momento, ela sentia-se a carregar todas as culpas do mundo.

Texto cedido pelo autor para uso neste material.

MOMENTO 5 – VISÃO DO MUNDO NOS TEXTOS

1. Qual foi a intenção do cronista ao narrar a história?
2. Transcrevam o título da crônica no caderno e reflitam: por que o autor usou esse título?
3. Que tema é abordado?
4. Releiam o texto e identifiquem os elementos estruturais da crônica, preenchendo o quadro a seguir:

Foco narrativo	
Narrador	
Personagens	
Tempo	
Espaço	
Enredo	

5. Descrevam o arrependimento da adolescente em meio às reflexões e sentimento de culpa, enquanto aguardava a sua mãe ter notícias do seu irmão. Transcrevam a resposta no caderno.
6. Localizem características que refletiam a personalidade do garoto e as transcrevam no caderno.
7. Rubem Alves ² (1933-2014) teólogo, educador, tradutor, psicanalista e escritor brasileiro, em sua crônica “Solidariedade”, descreve que “gostaria de ensinar a solidariedade a quem nada sabe sobre ela” e que “ela, como sementes à espera, pode acordar dentro de nós, mas também pode não brotar, ou se brotar, serem arrancadas. Tudo dependerá exclusivamente de nós mesmos”.

2 **Rubem Alves:** Rubem Alves (1933-2014) foi teólogo, educador, tradutor, psicanalista e escritor brasileiro. Autor de livros de filosofia, teologia, psicologia e de histórias infantis. FRAZÃO, Dilva. Biografia de Rubem Alves. ebiografia, 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/TPxsBX8>. Acesso em: 17 fev. 2022. ALVES, Rubem. **Solidariedade**. Portal Flores no Ar, 2013. Disponível em: <https://cutt.ly/gPxs8uP>. Acesso em: 17 fev. 2022.

- a) Pesquisem em dicionários impressos ou *on-line* o significado do termo solidariedade e transcrevam-nos no caderno. Sugestão: referenciem o local pesquisado.
- b) Na opinião do grupo, o que é ser solidário? O que vocês fariam para ajudar o próximo, em especial às pessoas moradoras de rua que se encontram em situações precárias? Descrevam ações, dando exemplos que poderão ter consequências benéficas na vida das pessoas no dia a dia.

MOMENTO 6 – PRODUÇÃO FINAL



#DESAFIO1

#MÃONAMASSA

#TRABALHOINDIVIDUAL



PRODUÇÃO DE REPORTAGEM



A Reportagem é um gênero também com caráter investigativo como a notícia, entretanto trata-se de relatos organizados mais detalhadamente, com o objetivo de evidenciar causas e efeitos do que ocorreu, contextualizando um fato. Esta possui mais amplitude e menos rigidez em sua estrutura textual que a notícia. Os textos encontram-se em 1ª e 3ª pessoa; o foco, geralmente, são os temas sociais, políticos, econômicos etc. Possui uma linguagem objetiva, formal, com discurso direto e indireto e sempre vem com a assinatura do (autor) repórter. Também neste gênero podemos encontrar depoimentos, entrevistas, análises de dados e pesquisa, dados estatísticos etc.

Os dois gêneros (notícia e reportagem) encontram-se em diversos suportes (local em que é divulgado), tais como jornais (impresso e/ou digital), revistas (impressas e/ou digitais), programas televisivos, entre outros.

Texto extraído da **Situação de Aprendizagem 1**, volume 3, Língua Portuguesa, 1ª série EM.

PRODUÇÃO E ESCOLHA DO TEMA PARA A REPORTAGEM:

Em discussões durante as aulas, vimos que a crise global está nos trazendo (e ainda pode trazer) impactos bastante desfavoráveis em nossas vidas, deixando muitas pessoas em situação de mais vulnerabilidade do que já estão. Porém, em meio ao caos, também surgiram oportunidades e mudanças positivas:

- A velocidade inédita com que a vacina foi descoberta pela ciência;
- O aumento da empatia nas relações humanas;
- O papel da mulher: seu desdobramento exaustivo entre o trabalho remoto e o cuidado com a família passou a ser discutido;
- A busca pelo que realmente é indispensável em nossas vidas;
- A procura pela psicanálise e o autoconhecimento, a reinvenção das pessoas etc.

1) Criem uma reportagem sobre as possíveis situações e cenários pós-pandemia, sobre como podemos nos adaptar, como iremos construir um caminho para um futuro melhor e aprazível. Pensem em possibilidades já expostas por especialistas, para que seu texto seja pautado em fatos, informações.

O texto deve seguir a estrutura do gênero. Para este desafio, retome a tabela com os elementos constitutivos do gênero reportagem no *box* explicativo anterior.

Questões para definição temática, suporte de veiculação da reportagem:

- Qual o tema definido?
- Qual será a reportagem?
- Em que suporte a notícia será veiculada? (jornal impresso, reportagem digital, reportagem postada em *blog* ou criada no programa do *Word*?)
- Planejem os textos a serem produzidos (recomendamos elaborarem um esboço da estruturação dos elementos que compõem a reportagem, ou caso a atividade se estender na criação de um jornal, esboçar um modelo dos demais textos/gêneros que poderão estar inclusos nessa composição, como a entrevista, os infográficos, depoimentos etc.).

Questões para auxiliar na produção:

- Qual o nome do jornal?
- Que título terá a reportagem?
- E subtítulo?
- Qual o público-alvo? (a quem será dirigida a reportagem?)
- Em quais meios de comunicação serão divulgados (mural da sala de aula, da escola, em páginas das redes sociais, em apresentações por meio de jornal impresso e/ou digital, revista impressa e/ou digital, *podcasts*, *blogs*)?
- Usarão imagem para complementar a reportagem?

Questões para auxiliar na busca da melhor imagem para a reportagem:

- Utilizarão outros recursos como fotografia, para criação da imagem da notícia ou uso da câmera do celular? Ou será realizado à mão livre? Quais cores serão usadas, tipos de letras etc.
- O *layout*, as imagens, cores, tipos e tamanhos de letras também devem ser discutidos. Pesquisem mais sobre a diagramação de um jornal, busquem as informações em *sites* e plataformas do respectivo tema.

Agora que os grupos já estão por dentro do gênero, acessem o *link*, a seguir, para conhecerem um *template* de jornal que, se desejarem, poderão utilizar para a inserção da reportagem.

JORNAL, *Template*. Office, 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/3Pxdtuh>. Acesso em: 17 fev. 2022.



#DESAFIO2

#MÃONAMASSA



#TRABALHOEMGRUPO



PRODUÇÃO DE FOTODENÚNCIA



VOCÊ CONSEGUIRIA
REPRESENTAR UMA
REALIDADE SOCIAL
E EXPRESSAR A
SUA EXPERIÊNCIA
EMOCIONAL
EM UMA SÓ
FOTOGRAFIA?



Fotografias de Mary Jacomine tiradas no **IMS** (Instituto Moreira Salles). *Layout* elaborado e cedido pela autora para uso neste material.

Antes do *boom* tecnológico, as câmeras fotográficas eram analógicas e sem muitos recursos. As fotografias, presas em rolos de filme no compartimento do aparelho, só eram vistas se eles fossem revelados. Atualmente, com as novas tecnologias, a maioria das pessoas tem a chance de usar a arte da fotografia e registrar os bons momentos da vida.

Este desafio vem oferecer não apenas um contemplar estético e artístico que estamos acostumados a ver nas fotos, mas sim um olhar ético para o que está ao nosso redor. Um olhar investigativo sobre os problemas sociais que temos em nosso bairro, cidade ou rua.

Como nós vimos no estudo desta SA3, uma fotografia com objetivos de denunciar pode gerar uma notícia ou reportagem; e, mais do que isso, vimos como ela pode se tornar uma ferramenta de crítica social transformadora da realidade.

SAIBA MAIS

A Fotodenúncia. **Blogspot**, 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/xPxsR0X>. Acesso em: 17 fev. 2022.

PROTETORES de animais voltam a denunciar condições da Fazenda Modelo, em Guaratiba, no Rio. **Olhar Animal**, 2018. Disponível em: <https://cutt.ly/0PxdPv5>. Acesso em: 17 fev. 2022.

POPULAÇÃO denuncia descarte irregular de lixo na saída para Sabáudia. **Prefeitura Municipal de Arapongas**, 2019. Disponível em: <https://cutt.ly/pPxdXz1>. Acesso em: 17 fev. 2022.

ELABORAÇÃO FOTODENÚNCIA

01. Em grupo (de 4 a 5 pessoas), façam um levantamento dos problemas sociais em sua cidade e/ou comunidade e que desejam denunciar por meio da fotodenúncia e escolham um tema.
02. Tema escolhido, cada integrante da equipe deverá fazer a sua fotodenúncia; ou seja, cada grupo deverá fotografar 4 a 5 imagens do tema selecionado.

Regra importante: a fotografia deve ser autoral, não se pode baixar da internet nem ser de autoria de terceiros.

Para auxiliar a informação, leia o *link*, a seguir, sobre concessão de direito de uso de imagens de terceiros: RIBEIRO, Ana Clara. Direitos autorais sobre imagens-aprenda a evitar problemas.

Jusbrasil, 2018. Disponível em: <https://cutt.ly/IPxfBsO>. Acesso em: 17 fev. 2022.

PLANEJAMENTO

1. Preparando-se para a fotodenúncia:

Escolha do tema:

- Escolham um tema voltado a um problema social e que desejam denunciar, mas antes visitem os *links* no *box* explicativo que se encontra no final dessa atividade, a fim de conhecer o gênero fotodenúncia.

Preparação dos cliques e organização da câmera:

- Preparem a câmera, limpem o visor, verifiquem se ela está apta para ser usada, a fim de não haver problemas no momento de clicar e não esqueçam: carreguem a bateria do celular se a câmera for a do aparelho.

2. No momento de fotografar:

Primeiro fator importante é combinar que o trabalho no todo deve ser realizado somente pelas pessoas que fazem parte dos grupos (ou do projeto). Caso contrário, devem autorizar serem fotografadas e cederem o uso de suas imagens.

As pessoas que irão fotografar devem prestar atenção aos detalhes minuciosos presentes na foto, desde o enquadramento ao distanciamento que a imagem deverá ter.

No instante dos cliques, os fotógrafos devem se atentar às situações diversas como: interpretação, aspectos de linguagem geral tanto do que se desejam denunciar quanto ao redor da fotodenúncia. Devem verificar também se as imagens ficaram nítidas; se não estão desfocadas; se as fotos saíram de acordo com o que haviam pensando. Após finalizarem o trabalho, certifiquem-se se realmente as imagens foram salvas na memória do celular (ou computador) para a edição e etapa final.

3. Escolha da melhor fotodenúncia de cada fotógrafo da equipe:

- Reúnam-se para a seleção das fotos. O grupo pode escolher em conjunto as imagens que irão compor o trabalho. O critério é selecionar as imagens que, por si só, denunciam, impactam e informam.

Uma boa fotografia deve ser nítida para todos poderem visualizá-la com clareza, ter luz natural e um bom enquadramento. E deve também ser a que mais se aproxima do tema e da ideia de denúncia.

- Após a seleção da fotodenúncia: criem os títulos para cada uma delas e os comentários relacionados ao que desejam denunciar (podem ser dados levantados sobre o tema, avisos, informações que agreguem o objetivo, suas impressões sobre o tema e a fotografia tirada etc.).

Edição: escolham um dos aplicativos gratuitos para celulares. Indicamos os seguintes editores: *SnapSeed*, *Pixlr*, *PicsArt*, *Canva* e *Powerpoint*.

Criação dos slides - Cada fotodenúncia no *slide* deverá conter:

- Título (ou legenda);
- Comentário.

Postagem dos slides na pasta no google drive:

Seu professor ficará responsável em criar uma pasta principal no *google drive*, para que vocês coloquem os trabalhos já montados para a apresentação.

SAIBA MAIS

Fotodenúncia - Tutorial de como fazer os slides. Publicado pelo canal Mônica Vale Gomes Frazão. 10 jun. 2020. 1 vídeo. (7min2s). Disponível em: <https://cutt.ly/RPxbpp>. Acesso em: 17 fev. 2022.

APRESENTAÇÃO E PUBLICAÇÃO

Discutam para quem irão apresentar as fotos? Irão ficar no drive e depois serão expostas?

Lembrem-se: é importante que elas tenham um destino, uma vez que elas são imagens que contêm denúncias e podem chamar a atenção da comunidade para problemas que tem a ver com todos.

Anotem as impressões que tiveram desta atividade, como foi o processo, se enxergaram situações ou fatos que, antes do estudo sobre fotodenúncia, não lhes diziam nada, por exemplo. Por se tratar de fotos com intenções denunciativas, seria interessante apresentá-las para que várias pessoas possam refletir sobre as situações retratadas.

Que tal então criar uma exposição (física ou virtual) dessas imagens? Ou utilizá-las como ideia para escrever uma reportagem (do MOMENTO 6 -DESAFIO 1) e propor um debate mais embasado sobre o problema?

SAIBA MAIS sobre fotodenúncia e veja algumas imagens como modelo, acessando:

MORIYAMA, Victor. Mineração, ouro e fotografia. **El País**, 2019. Disponível em: <https://cutt.ly/QPxhrgz>. Acesso em: 17 fev. 2022.

TEOFILO, Diego. Com exposição de fotografia, jovens denunciam descaso com o lixo em Belém. **Agência Jovem de notícias**, 2013. Disponível em: <https://cutt.ly/SPxhsgT>. Acesso em: 17 fev. 2022.

ROSA, Mayra. Mostra São Paulo de fotografias imagens impactantes sobre plástico. **Ciclo vivo**, 2019. Disponível em: <https://cutt.ly/SPxhXG8>. Acesso em: 17 fev. 2022.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

Tema: O uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

Questão norteadora: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?

Prezado estudante:

Ao longo do semestre, foram desenvolvidas Situações de Aprendizagem a partir das competências e habilidades da Área de Linguagens e do componente de Língua Portuguesa, norteadas com o **tema “O uso da tecnologia no mundo contemporâneo” e com a questão norteadora: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?**

Vimos, durante as SA desse material, abrindo possíveis diálogos sobre como a tecnologia permeia nossa vida social, educacional e profissional, e devemos estar sempre atentos para que essas interações se deem de forma ética e responsável. Adentramos por diversas e possíveis realidades, todas elas mediadas, em maior ou menor grau tecnológico.

Na **SA1**, vimos em que nosso mundo pode se transformar observando as sociedades futurísticas retratadas em “1984” e “Vinte mil Léguas Submarinas”; já na **SA2**, retrocedemos ao século XIX e observamos vários problemas sociais apresentados na obra “O Rio de Janeiro em 1877”, que seguem atuais em várias regiões brasileiras, como a fome, a seca e a falta de saneamento básico, além de um retrocesso de pensamento no que diz respeito aos avanços tecnológicos, com a negação da eficácia de vacinas. Na **SA3**, nos deparamos com a denúncia, principalmente nos meios digitais, de problemas atuais, que já pareciam superados, mas que vêm se agravando, como a miséria, a fome e o desrespeito aos Direitos Humanos, evidenciados, principalmente, a partir da pandemia da COVID-19.

Com uma sociedade cada vez mais conectada, é natural que as diversas manifestações artísticas e culturais também façam parte do universo *on-line*; por isso a SA4 surge para refletir sobre quais sentimentos e sensações as representações cênicas podem causar no público a partir de seus aspectos éticos e estéticos. Além disso, é importante percebermos como as manifestações artístico-corporais precisam ser redefinidas e ressignificadas, em um espetáculo teatral ao ser apresentado no mundo virtual, para atingir seu público-alvo.

Na SA4, aprofundaremos no universo do teatro estudado, de forma mais básica, do que a peça “O Rio de Janeiro em 1877”, de Artur Azevedo, trabalhada na SA2 deste bimestre. Dessa vez, retomaremos a peça, estudando as Cenas III e IV (Texto II), associadas ao Texto I, no qual imagens de pessoas encenando aparecem evidenciadas por suas expressões corporais. Esse tema dialoga com o MOMENTO 2 – Teatro – Gestualidade nos Jogos Teatrais, da SA4 do Caderno de Arte. A partir daí, investigaremos como o trabalho cênico auxilia nos movimentos do corpo de forma consciente e intencional, aperfeiçoando a interação social em práticas artístico-corporais.

Além disso, vocês irão conhecer no Texto III “O Teatro na Era Digital”, por meio de uma entrevista da atriz Rennata Airoidi, da Cia. de Teatro Viradalata falará sobre como o teatro está sobrevivendo em meio à crise global, as adaptações forçadas que levaram os atores ao uso da tecnologia nas encenações teatrais durante o momento de pandemia.

E vocês? Estão prontos para colocar a “mão na massa”?

MOMENTO 1 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Texto I

1. Em grupo (ou em pares), analisem atentamente as imagens a seguir.

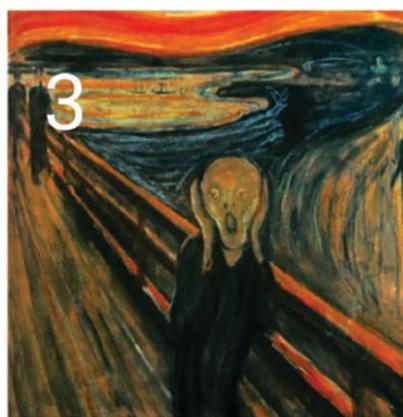


Imagem 1. PERLINATOR. **Meninos jogando na rua.** Pixabay. Disponível em: <https://cutt.ly/bPxjUmG>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Imagem 2. MOQADAM, Sam. **Mulher representando.** Unsplash. Disponível em: <https://cutt.ly/FPxjZIY>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Imagem 3. PERLINATOR. **O Grito Munch.** Pixabay. Disponível em: <https://cutt.ly/nPxj2yl>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Imagem 4. PERLINATOR. **Casal surpreso.** Pixabay. Disponível em: <https://cutt.ly/dPxkz9b>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Imagem 5. PERLINATOR. **Moça triste.** Pixabay. Disponível em: <https://cutt.ly/sPxkWY4>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Imagem 6. AUSTRIAN National Library. **Casal apaixonado.** Unsplash. Disponível em: <https://cutt.ly/xPxkAiL>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Discuta as questões, a seguir, com os seus colegas, anotando as respostas em seu caderno:

- Observem-nas atentamente e listem, por meio de palavras-chave, a que ideias elas remetem?

2. Leiam o texto a seguir.

Os efeitos de sentido no teatro

O teatro é uma das artes que melhor reflete a potencialidade da expressão corporal, pois no palco vemos representadas as ações, sensações e sentimentos das personagens bem na nossa frente, e para que essa representação transmita verdade, é essencial ser bem expressiva. Os efeitos de sentido originados em cena são frutos da composição da personagem, com suas características físicas e psicológicas, além de suas ações, posicionamento em cena e sentimentos apontados pelo autor na rubrica do texto.

No MOMENTO 2 da SA2, falamos um pouco sobre a estrutura do texto dramático. Vimos que, no texto teatral, não há a presença do narrador, portanto todas as informações sobre as personagens e as cenas precisam estar descritas no próprio texto ou nas orientações, que aparecem geralmente entre parênteses e são chamadas de rubricas.

Texto elaborado especialmente para esse material.

SAIBA MAIS

RUBRICA, In: **Significados**. 7 graus, 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/bPpkHXu>. Acesso em: 17 fev. 2022.

A ESTRUTURA do Gênero Dramático. **Portal Educação**, 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/iPpkVZn>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Observem, atentamente, as rubricas em outras duas cenas de “O Rio de Janeiro em 1877”, obra já trabalhada na SA2:

Texto II

O RIO DE JANEIRO EM 1877

Artur Azevedo

Ato Primeiro

Quadro II

Cena III

1º, 2º Gatuno e Zé Povinho.

1º Gatuno (*Deixando cair uma carta no chão.*) - Lá vai a isca.

2º Gatuno (*Agarra a carta na ocasião em que o 1º vai também para lhe pegar, ficando o 2º com ela.*) - Largue, que é minha.

1º Gatuno - Não há tal! Esta carta caiu-me da algibeira.

Zé (*Que tem visto.*) - Caiu, que eu vi.

2º Gatuno - O senhor está combinado com ele!

Zé - Combinado vá ele. Veja se quer exprimentar a peroba. (*Ameaça-o.*)

2º Gatuno - A carta é minha, e a prova é que tem dentro uma trancinha.

1º Gatuno - A carta caiu-me da algibeira, e não tem nada dentro.

2º Gatuno - Aposto em como tem uma trancinha.

Zé - Aposto também eu! Aqui está dinheiro!

1º Gatuno - Também eu aposto. Vamos, feito!
 Zé - Quanto vale a aposta?
 2º Gatuno - Duzentos bicos...
 Zé - Case. os meus aqui estão. Vão para a mão deste cavalheiro.
 1º Gatuno - Abra a carta.
 2º Gatuno (*Abrindo a carta e mostrando uma trancinha.*) - Ganhei.
 1º Gatuno (*Para Zé Povinho.*) - Perdemos. (*os Gatunos saem.*)

Cena IV

Zé Povinho só; depois Boato, vestido de urbano; Nota de *Duzentos Mil Réis* que nada fala.

Zé (*Meio atordoado.*) - Perdemos. É singular este plural. Devia ter dito ganhamos, e perdeu! Querem ver que fui embarrilado? Creio que sim. Pelo sim, pelo não, vou queixar-me à Polícia. (*Entra o Boato.*) Ó camarada. (*Boato não responde.*) Ó seu guita! (*O mesmo.*) Vai a dormir. (*Chega-se e grita-lhe no ouvido. O urbano desperta, puxa da espada e põe-se a gritar.*)

Boato (*Com volubilidade.*) - O que é isso? O que é que é? O que há? Quem foi o ladrão? Onde é o fogo? Onde está a carroça? Que número tinha o bonde? Quantas facadas deu ele?

Zé - Uma só...mas foi taluda.

Boato - Onde?

Zé - Aqui. (*Mostra o bolso.*) Duzentos mil réis, por sinal foi uma nota...

Boato - Uma nota de duzentos.

(*Passa Uma nota perseguida por um urbano.*)

Zé - Olhe, exatamente como aquela!!

Boato - Como aquela?

Zé - Tal e qual.

(*A nota faz negações ao urbano até sair.*)

AZEVEDO, Artur. Teatro de Artur Azevedo – **Rio de Janeiro em 1877**. Instituto Nacional de Artes Cênicas – INACEN. V. 7: Coleção Clássicos do teatro Brasileiro. Disponível em: <https://cutt.ly/pPxx49a>. Acesso em: 17 fev. 2022.

MOMENTO 2 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS

Discutam e respondam às seguintes questões, anotando as principais informações no caderno.

Sobre o Texto I

1. O que as imagens possuem em comum? Há semelhanças entre elas?
2. As imagens, compostas por uma linguagem não verbal, pertencem a que tipo de manifestação artística? Todas são compostas apenas por esse tipo de comunicação? Relatem.
3. Descrevam que sentimentos cada ilustração parece transmitir.
4. Escolham duas imagens e descrevam o que elas podem representar, imaginando a situação que a personagem (ou grupo de personagens) está vivendo nessa cena?
5. Qual figura melhor representa você neste momento? Por quê?

Sobre o Texto II

6. Que tipo de informações as rubricas trazem nas Cenas III e IV?
7. Sem as rubricas seria mais difícil compreender o contexto das cenas? Exemplifiquem.

8. Descrevam os perfis das personagens, analisando os apontamentos das rubricas.
9. Na SA2, vimos na obra “O Rio de Janeiro em 1877” que várias personagens são personificações de Instituições, doenças etc. Pensando que toda personagem precisa de um corpo “físico”, imaginem como seria a expressão corporal de duas personagens da peça e descrevam-nas.
10. Que Instituição ou doença do mundo contemporâneo poderia ser descrita? Escolham uma personagem atual e descrevam-na. Pensem na sua aparência, personalidade, gostos, hábitos, *habitat* etc., criando uma atmosfera ao seu redor como se um ator precisasse representá-la.

Sobre os Textos I e II

11. Na opinião do grupo, é mais fácil traçar o perfil das personagens a partir da análise visual, como nas imagens do Texto I ou a partir da sua descrição verbal com as ações e rubricas como no Texto II? Por quê?
12. Escolham uma imagem do Texto I e construam um diálogo entre essa(s) personagem(ns) com, pelo menos, uma das personagens do Texto II, no formato de um texto teatral (com rubricas).

MOMENTO 3 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Em pares ou em grupo, leiam atentamente a entrevista e respondam às questões a seguir:

Texto III

O TEATRO NA ERA DIGITAL

Fernanda Brandão³

Rennata Airoidi é uma atriz formada pela UNICAMP, que já atuou em mais de vinte peças de teatro, filmes, séries, campanhas publicitárias e novelas. Além de uma longa carreira como atriz, é também apresentadora, locutora, dubladora e narradora. Rennata concedeu uma entrevista exclusiva ao nosso material para falar um pouco sobre como a cena teatral se reinventou nesse período de pandemia, e comentou também sobre o que ela pensa do futuro do espaço teatral. Será que o teatro clássico, com palco e plateia, resistirá às novas formas de transmissões virtuais?

Fernanda: Corpo e teatro são dois conceitos indissociáveis. O corpo tem uma gama de múltiplos signos e intencionalidades na linguagem teatral. Como você entende o corpo na linguagem teatral, pensando nessa construção de sentidos?

Rennata: O teatro exige a presença do corpo em toda a sua potencialidade. O ator está inteiro em cena para o espectador. Diferente das telas onde o corpo é segmentado, muitas vezes mostrado em partes, no teatro a presença é fundamental. O corpo do ator precisa estar “acordado” em cena, apto para agir o tempo todo. E neste sentido, falo de maneira global, corpo e voz, que se somam e fazem parte de uma única forma de expressão. Sempre que dou aulas, cursos, tenho o cuidado de despertar nos alunos a necessidade que o ator tem em cuidar e conhecer seu próprio corpo. Não no sentido apenas físico de uma academia, de exercícios para a estética, mas no sentido de ter um corpo pronto para agir e reagir em cena. Isso é fundamental, pois o corpo que o ator constrói para cada personagem tem as suas particularidades. E assim sendo, tem seus signos e significados. Por exemplo, de maneira simplista, um personagem tímido terá um corpo cênico e uma maneira de agir muito diferente de um personagem confiante. Isso pode resultar em um jeito diferente de andar, em um ombro

3 **Fernanda Brandão** é técnica curricular do componente de Língua Inglesa, área de Linguagens na Secretaria da Educação do Estado de São Paulo.

curvado levemente ou não, enfim, pequenas mudanças no corpo e na voz, abrangem grandes resultados cênicos. O corpo do ator é seu instrumento de trabalho, assim como um piano está para o pianista. Ele precisa ser estudado, treinado. E nosso universo de pesquisa é a humanidade! A observação para o ator é fundamental. Os outros corpos também são nossos objetos de estudo. Um trabalho corporal e vocal bem-feitos em cena são determinantes para o resultado final, que acontece na troca com a plateia, na presença do espectador.

F: Sabemos que, apesar do teatro poder ser realizado em múltiplos espaços, um de seus principais pressupostos é a relação que ocorre ao vivo entre espectador e atores. Houve mudanças significativas nessa dinâmica com o advento das novas mídias digitais?

R: Sem dúvida! Houve uma mudança profunda no último ano. Os teatros e espaços culturais fecharam. Surgiram outras iniciativas como a realização de Teatro em casa, onde a produção passou a ser feita da casa dos atores, produtoras etc. e transmitidas pela internet, através das plataformas. É ainda um lugar de experimentação, pois a linguagem do teatro é muito diferente daquela que vemos através das telas. Na minha experiência, e na Cia.⁴ Viradalata, voltamos a nos apresentar quando os teatros reabriram. Foi uma nova experiência uma vez que o “ao vivo” continha uma nova variante, o público virtual, que acompanhava a transmissão através da internet. Então, as sessões passaram a ser híbridas; ao vivo para o público presente no teatro (com todos os cuidados e distanciamento) e o público de casa que acompanha a sessão transmitida ao vivo.

Para o ator em cena, muda completamente o jogo! Sem o público presente, o ator não tem a reação da plateia, o que dificulta muito o entendimento do andamento do espetáculo. Há uma sensação de vazio, de incompletude uma vez que o teatro se concretiza de fato na presença do espectador. Para quem está em cena, é um novo aprendizado. Ao mesmo tempo, é uma ferramenta importante para que as companhias de teatro possam seguir realizando seus trabalhos, o que é fundamental para a nossa sociedade tão carente de cultura!

F: Com a pandemia, essas mudanças foram ainda mais significativas. Foi possível fazer teatro nesse momento?

R: Sim, mas foi preciso reinventar o teatro, como aconteceu com quase todos os setores da nossa sociedade. Acredito que a maneira de apresentação híbrida vai prevalecer por muito tempo ainda. Parte do público, mesmo com a reabertura dos espaços, se sentiu mais seguro assistindo aos espetáculos de casa. É muito triste um teatro com a plateia vazia, mas por outro lado, é muito bom contar neste momento com a tecnologia e de alguma forma, podermos resistir e seguir levando cultura para a população. E para a Cia. Viradalata, que trabalha com teatro para crianças e jovens é fundamental mantermos os espetáculos ativos, pois é despertando o interesse da criança pelo teatro e pela arte, que teremos o público interessado também no futuro. Por mais que as tecnologias entrem e se misturem ao teatro e a nossa linguagem, o teatro é artesanal, é feito por e para seres humanos e a presença física é fundamental.

F: Você acha que o teatro resistirá pós-pandemia?

R: O Teatro sempre resiste! Não há tecnologia ou inteligência artificial que substituirá o ser humano. Não há tela que transborde a emoção do contato. E acredito que o momento pós-pandemia, será muito rico para o Teatro. Haverá a necessidade do encontro, do humano, da presença. E o teatro, assim como as outras áreas da arte, sem dúvida, será o lugar de encontro e reflexão.

4 **Cia. (Companhia de teatro / teatro de grupo):** TEATRO de Grupo. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/APxl7zY>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Acesse os links a seguir para ver um exemplo de Cia. teatral: **TEATRO Viradalata**, 2021. Homepage da Cia de teatro Viradalata. Disponível em: <https://cutt.ly/xPxzscp>. Acesso em: 17 fev. 2022.

VIRADALATA. Youtube, 2021. Canal da Cia de teatro Viradalata. Disponível em: <https://cutt.ly/1Pxzz39>. Acesso em: 17 fev. 2022.

F: Com o advento das novas mídias digitais houve também uma mudança na maneira como recebemos as informações e a importância em se fazer a curadoria e o compartilhamento delas. O teatro pode ser um aliado nesse momento de proliferação das *Fake News*?

R: Claro! O Teatro é o lugar de fala da sociedade! Por isso, ele se transforma ao longo dos séculos. E existem também, como falamos sempre, os textos clássicos, que tratam do nosso comportamento e que continuam sendo pertinentes através dos anos. O teatro analisa e expõe nosso comportamento e da nossa sociedade. Portanto, é um aliado necessário e até documental contra as *Fake News*. Temos exemplos na nossa história, onde o teatro foi resistência, como por exemplo “Roda Viva”⁵, “Eles não usam Black-tie”⁶, espetáculos que foram resistência contra o regime opressor, que foram contra o sistema. E assim continuaremos sendo. Um retrato da nossa sociedade!

F: O espetáculo mais recente da Cia. Viradalata é “A História do Brasil”. Como foi contar essa história de forma crítica e didática para um público-alvo composto por crianças na sua maioria?

R: “A História do Brasil” foi resultado de um trabalho de pesquisa feito pela diretora da Cia. Viradalata, Alexandra Golik, e foi vencedor do Prêmio de Fomento ao Teatro. Foi sem dúvida um grande desafio! Nos nossos espetáculos, e acredito que em todos que hoje se destinam para o público infantil e juvenil, os assuntos são abordados da mesma forma como para um público adulto. A criança tem entendimento e é capaz de assimilar o conteúdo sem que tenha a necessidade de irmos pelo caminho mais fácil. E foi uma grata surpresa a repercussão entre o público e a crítica. O espetáculo que tem pouco mais de uma hora de duração, percorre a história do Brasil de 1500 a 2010, de maneira lúdica, com muitas músicas e com uma parte documental através de projeções. As crianças se surpreendem com a parte lúdica e musical do espetáculo, e os jovens conseguem revisitar os que eles já estudaram na escola e são capazes de refletir sobre a nossa própria história. Esse papel do teatro é fundamental, trazer a reflexão e a crítica não importa qual a idade.

Entrevista cedida pelas interlocutoras para uso neste material.

Sobre o Texto III

- 1) Nosso corpo é instrumento para todas as ações que fazemos: estudar, trabalhar, preparar uma refeição, limpar a casa. Mas o que podemos apreender, mais especificamente, quando a atriz afirma que “o corpo é o instrumento do ator”?
- 2) Segundo Rennata, qual a principal diferença entre a apresentação de uma peça em um teatro convencional e por um meio digital?
- 3) Em comparação às maneiras de apresentação dos espetáculos identificadas na entrevista, quais vocês consideram as principais diferenças entre as linguagens utilizadas na encenação da peça no teatro convencional e no meio virtual?
- 4) Vocês também acreditam que o teatro pode ser um aliado contra a proliferação de *Fake News*? Por quê?

Sobre os Textos I, II e III

No Texto II, vimos as diversas rubricas que o autor insere entre os diálogos para orientar o trabalho do ator; no Texto I, observamos (nas cenas de teatro e cinema) as expressões e caracterizações

5 Roda Viva: peça teatral escrita por Chico Buarque que aborda o contexto social da década de 1960. **RODA Viva. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras.** São Paulo: Itaú Cultural, 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/8PxzWg9>. Acesso em: 17 fev. 2022.

6 Eles não usam Black-tie: a peça escrita por Gianfrancesco Guarnieri aborda questões sociopolíticas do final dos anos de 1950. **ELES não usam black-tie e o realismo de seu tempo. Teatro em escala,** 2019. Disponível em: <https://cutt.ly/GPxzDaT>. Acesso em: 17 fev. 2022.

dos atores representando; e, no Texto III, Rennata Airoidi afirma que, para o ator, o “universo de pesquisa é a humanidade! A observação para o ator é fundamental. Os outros corpos também são nossos objetos de estudo.”

Leiam o texto, a seguir, e responda às questões:

“A criação da personagem começa com os dados que você já possui. Porém, uma pesquisa geral pode não fornecer informações suficientes. Além dela, você precisa fazer uma pesquisa específica, para acrescentar à sua personagem detalhes que não poderá encontrar em sua própria experiência de vida ou mesmo através da observação natural.” Linda Seger ⁷

WINKI, Cipriano. Personagens. **Tertúlia Narrativa**, 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/qPxcmQ>. Acesso em: 17 fev. 2022.

5. Quais seriam “os dados que você já possui” que a roteirista Linda Seger aponta para a criação de personagem?
6. Após refletirem sobre o trabalho do ator para a “construção” de uma personagem, expliquem como a colocação da roteirista Linda Seger complementa a fala da atriz Rennata Airoidi.

MOMENTO 4 – A LÍNGUA NA CONSTRUÇÃO DOS TEXTOS

Alguma vez você já foi entrevistado(a) ou entrevistou alguém? Entrevista é um gênero que, por meio de um diálogo entre duas ou mais pessoas: entrevistador(es) e entrevistado(s), possui o objetivo de informar um determinado assunto. Suas características são a oralidade (por se tratar de um diálogo) e o discurso direto (por reproduzir na íntegra falas da personagem). A entrevista se encontra em canais como rádios, *podcasts*, programas televisivos etc. mediante diálogo transcrito exatamente como foi falado, conversado. A presença dos sinais de pontuação (reticências, vírgulas, exclamações, travessão, aspas, parênteses etc.) nas respostas da entrevista servem para enfatizar as emoções e sentimentos do entrevistado.

Elaborado especialmente para este material

Agora, vocês deverão, em grupos:

PROPOSTA: Elaborar um plano para produzir uma entrevista com alguém da escola, do seu bairro, da sua família ou com alguma personalidade da sua cidade.

Em decorrência do período que estamos atravessando e do que temos estudado nas últimas SA sobre a influência das novas tecnologias, pensem em entrevistar alguém com o intuito de refletir sobre como as novas mídias foram importantes no período de afastamento social.

Entrevistem uma pessoa, cuja interação virtual tenha sido essencial nesse período de distanciamento social, seja para estudar, trabalhar e/ou manter contato com amigos e família. Proporcione a reflexão sobre como esse momento atípico influenciou na vida pessoal e profissional dela, como isso a atingiu, se tem *hobbies* ou desenvolveu algum, como mudou sua rotina etc.

7 LINDA Seger, 2021. Homepage da roteirista e escritora Linda Seger. Disponível em: <https://cutt.ly/zPxcjIT>. Acesso em: 17 fev. 2022. SEGER, Linda. In: **Wikipédia**, 2018. Disponível em: <https://cutt.ly/5PxcQk5>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Dicas:

- Criem contexto de produção (considerar as peculiaridades de cada suporte: vídeo para Youtube, canal de televisão, jornal, revista etc.);
- Definam quem será a pessoa entrevistada e elaborem um Roteiro com as perguntas e o assunto que será abordado na conversa;
- Agendem e realizem a entrevista;
- Deem um título a sua entrevista;
- Definam como será a apresentação: material impresso, vídeo ou áudio.

Realizem a apresentação para turma, por meio do suporte escolhido (vídeo no Youtube, jornal da escola, *Blog* da turma, *podcast* etc), de acordo com as orientações do professor.

SAIBA MAIS

DIANA, Daniela. Gênero textual entrevista. **Toda matéria**, 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/8PxcKVW>. Acesso em: 17 fev. 2022.

DUARTE, Vânia Maria do Nascimento. A entrevista - Um gênero basicamente oral. **Português**, 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/7PxcMEw>. Acesso em: 17 fev. 2022.

MOMENTO 5 – PRODUÇÃO FINAL**#DESAFIO****#MÃONAMASSA****#TRABALHOINDIVIDUAL****PRODUÇÃO TEATRAL NO MEIO DIGITAL**

Durante o 4º bimestre, estudamos sobre os gêneros conto de ficção científica, texto de divulgação científica, artigo de opinião, reportagem jornalística e o gênero dramático, que inclusive foi trabalhado em várias SA de Arte. Como transitamos bastante pelo universo teatral, que tal na produção final realizarmos um trabalho interessante e criativo para apresentar o que aprendemos nesta jornada?

Agora que vocês acabaram de aprofundar um pouco mais os conhecimentos sobre o corpo no teatro, é o momento de colocar esse aprendizado em prática.

Leiam o quadro, a seguir, para retomar a estrutura do texto teatral:

O gênero dramático e a peça teatral

Segundo a definição do ENEM (2009) “o gênero dramático é aquele em que o artista usa como intermediária entre si e o público a representação. A palavra vem do grego drao (fazer) e quer dizer ação. A peça teatral é, pois, uma composição literária destinada à apresentação por atores em um palco, atuando e dialogando entre si. O texto dramático é complementado pela atuação dos atores no espetáculo teatral”, os quais utilizam o texto teatral, que narra uma história e, por ser representado, pertence ao gênero dramático, ou seja, ele não foi criado para ser lido, mas encenado.

Elementos de composição: **tempo, espaço e personagens.**

Personagens: estas proferem seus diálogos diretamente com o público espectador, não encontramos a figura do narrador no gênero teatral.

Cenário: é o espaço ocupado de destaque no teatro, e que nos transporta à ambientação da história, inserindo-nos na “realidade” das personagens.

Figurino: caracterização das personagens na narrativa, sem esquecer das falas, dos gestos e expressões.

Estes dois últimos são descritos na **rubrica**, ou seja, as marcações do autor no texto para destacar os lugares dos atores no palco, reações, intenções etc.

Outros elementos de composição: iluminação, sonoplastia e plateia.

O texto é dividido em: **introdução, complicação (com clímax) e desfecho.**

Estrutura para a representação: divide-se em cenas (acontecimentos/episódios), que estão dentro de atos (geralmente o momento em que há a mudança de cenário).

Gêneros teatrais mais conhecidos: Tragédia, Comédia, Tragicomédia, Farsa e Auto.

SAIBA MAIS

DIANA, Daniela. Gênero dramático. **Toda matéria.** Disponível em: <https://cutt.ly/kPxvfo>. Acesso em: 17 fev. 2022.

A ESTRUTURA do Gênero Dramático. **Portal Educação**, 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/YPxvIMq>. Acesso em: 17 fev. 2022.

ENEM PROVAS E GABARITOS– Exame Nacional do Ensino Médio 2009 (caderno amarelo - 2º dia). **INEP- Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira.** Ministério da Educação. Disponível em: <https://cutt.ly/mPz4nys>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Texto extraído da **Situação de Aprendizagem 2**, volume 4, Língua Portuguesa, 1ª série EM.

PRODUÇÃO DE CENA TEATRAL:

Retomem os textos dessa SA e, principalmente, o Texto III e suas atividades, discutam e planejem como montar uma cena teatral para ser transmitida no meio digital.

Criem uma breve história tendo como tema a seguinte questão: “**Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?**” e escolham entre realizar uma cena ou um monólogo que será transmitido em um meio digital de sua preferência (rede social, canal do Youtube, *vlog* etc.). Sugestão: Esta atividade pode ser postada no *Blog* da turma.

PLANEJAMENTO

Orientações para o trabalho:

- Definam a função de cada integrante dos grupos:** quem escreverá a história, quem elaborará o figurino, o cenário, e quem cuidará das mídias digitais etc.
- Escolha do texto:** A escolha/criação do texto deve levar em conta o público a quem o espetáculo prioritariamente se destina e os valores estéticos, educacionais e sociais que o grupo quer debater.
- Ensaio:** A formação ou preparação do grupo é a primeira parte do processo de ensaio; leitura e análise do texto, observando com cuidado os conflitos entre as personagens e suas características físicas e psicológicas; memorização do texto; ensaio de marcação, evidenciando como as personagens praticam ações no espaço de representação.
- Como serão os figurinos e os cenários:** O cenário e os adereços podem ser criados com a ajuda de pessoas que gostem de artes visuais ou de artesanato.

- e) **Divulgação do espetáculo:** O material de divulgação do espetáculo junto às pessoas da escola e da comunidade – convite ou cartazes virtuais.
- f) **Como será realizada a apresentação:** gravada ou ao vivo.
- g) **Duração da apresentação.**
- h) **Recursos audiovisuais etc.**
- i) **Fechamento da apresentação.**

SAIBA MAIS

MONTANDO um espetáculo de teatro na escola. **Acervo Educa Rede**, 2013. Disponível em: <https://cutt.ly/ZPxbPLQ>. Acesso em: 17 fev. 2022.

MOMENTO 6 – PRODUÇÃO FINAL DO SEMESTRE

ETAPA 1

LEVANTAMENTO E DEFINIÇÃO DO TEMA

1. A fim de retomar os estudos, em grupo, pesquise em seu caderno os temas (e subtemas) estudados, em sala de aula, ao longo dos bimestres e liste-os a seguir.
Temas e questões norteadoras:
1º Bimestre:
2º Bimestre:
3º Bimestre:
4º Bimestre:
2. Discuta com os seus colegas e defina o tema que mais lhes chamou a atenção.
3. Há um momento em que você foi o autor, o roteirista de um programa de rádio, escritor de letra de música, criador de **Fanfiction**, produtor de notícia jornalística e de campanha publicitária, *podcasts*, *blogs*, entre outros.
 - a) Retome essas produções elaboradas no final de cada SA, consultando todos os materiais estudados e produzidos por você e seus colegas, no **MOMENTO #DESAFIO#MÃONAMASSA**.
 - b) Qual dos temas mais gostou de produzir?

ETAPA 2 ESCOLHA DO PRODUTO

4. Agora que foram discutidos e lembrados com os colegas os temas, subtemas, elaborações dos *posts* no *Blog* etc. é importante especificar qual será o produto que será apresentado no momento final do 2º semestre.

Produto final: é o fechamento de todos os trabalhos realizados em sala de aula.

Após a escolha de um tema principal, elabore estratégias para a divulgação, que poderá ser realizada de forma virtual, em canais de vídeos, em páginas do *Blog* da turma, entre outros.

A seguir, apresentamos sugestões de projetos de finalização para escolherem, que podem ser transmitidos pelo meio virtual:

1. Mostra virtual
2. Feira Cultural

3. Festival de Dança
4. Festival de Música
5. Festival de Teatro - Improvisação
6. Mostra Cultural
7. *Workshop*

A definição e conceitos de cada um estão na SA4 do 1º bimestre do componente Arte. Pesquise no material do componente para maiores informações.

Para mais sugestões, acesse o *link* ou utilize o QR Code a seguir:

PORTUGUESA, Equipe de Língua. **Informações Complementares para o Momento**

Final. COPED/GEFAF/CEM. Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. Disponível em:

<https://cutt.ly/jPxbNrD>. Acesso em: 17 fev. 2022.



Faça isso, respondendo às seguintes questões:

- a) O que será apresentado? Qual será o produto final? (especifique o produto que deseja mostrar como forma de finalização dos semestres).
- b) Com que finalidade? (Esclareça qual o objetivo dessa apresentação, aonde desejam chegar com a escolha).

ETAPA 3 APRIMORAMENTO E APRESENTAÇÃO

- c) Como será realizado? (Quais métodos serão adotados para a realização?)
- d) Quando? (Definir a data: mês, dias, horas de apresentação. Será realizada em qual período?)
- e) Em qual plataforma digital será realizada a apresentação? (Verificar viabilidade, dependendo da escolha do produto: canal do Youtube, *Blog* da turma, redes sociais etc.)
- f) Quem serão os envolvidos? (Descreva os colegas que farão parte da apresentação, se terão estudantes de diferentes turmas em uma mesma equipe etc.)
- g) Com o quê farão a apresentação? (Discutam no grupo para verificar recursos materiais para o desenvolvimento.)

ETAPA 4 FECHAMENTO

A etapa final, sendo a concretização do que foi apreendido e verbalizado por meio dos projetos, o qual recapitulará todos os conhecimentos adquiridos.

Feito o levantamento do tema, escolhido o produto, será o momento de dar sequência quanto à divulgação e à apresentação.

Verifiquem a viabilidade de poderem explorar recursos audiovisuais, textos e imagens postados nos *Blogs*, redes sociais, apresentação final do *Blog* criado e alimentado durante os semestres, fazer uma exposição dos escritores e obras estudadas, *games*, entre outros inúmeros canais para divulgar os trabalhos/e ou apresentações.

Lembre-se: todos os produtos criados (apresentações gravadas, *videoclips*, textos verbais e não verbais etc.) poderão ser divulgados em muitos meios e canais de circulação.

LÍNGUA INGLESA

3º BIMESTRE

LEARNING SITUATION 1

By the end of the lesson(s), you will be better able to:

Culture/ Content/ Cognition (Learning outcomes)

- Define words related to Information and Communication Technology.
- Articulate frames and structures to talk about ICT, digital influencers and social networks.
- Exemplify different media, social networks and digital influencer's contents.
- Reflect about ICT, ICT jobs, digital influencers and social networks.
- Collaborate to create projects.

Instruments of assessment (How will you measure if outcomes met)

- If you successfully use the frames to talk about digital influencers and social networks.
- If you successfully create and complete the Challenges in Moment 6.

MOMENT 1



Image available at: <https://is.gd/pFnLEh>. Accessed on October 15, 2020.

- a) Fill in the first and the second columns of the KWL chart about **Information and Communication Technology (ICT)**.

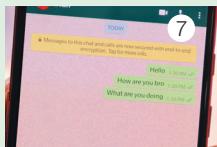
KWL Chart – Information and Communication Technology

What I know	What I want to know	What I have learned

MOMENT 2

a) Name each picture using the words from the box.

NOTEBOOK – SMARTPHONE – INTERNET – DATA – SOFTWARE – CHAT –
PEN DRIVE – TRANSACTIONS – TABLET – CD



Images available at: 1. <https://is.gd/JWVK5e>, 2. <https://is.gd/QkJxI4>, 3. <https://is.gd/d0M2FP>, 4. <https://is.gd/t0nHyT>, 5. <https://is.gd/G84Pn4>, 6. <https://is.gd/afNAkD>, 7. <https://is.gd/hJIED7>, 8. <https://is.gd/bUVJhC>, 9. <https://is.gd/Q7Eqv0>, 10. <https://is.gd/lh4ug4>. Accessed on October 15, 2020.

b) Use the words from the last activity to complete the sentences. Follow the example:

1. I use my computer to make **transactions**.
2. She uses her _____ to chat with her friends.
3. We need to buy a new _____ for school's computers.
4. I don't like to use CDs, I prefer to upload my data to a _____.
5. I can't talk right now, I am in a _____ with people from my work.
6. The students need _____ access on their notebooks.
7. I like to read books on my _____.

c) The activities in the box represent some of the most common things people do using technology (smartphones, computers, tablets, internet, etc.), use them to write sentences in your notebook talking about what you use technology for. Follow the example.

WORK – PLAY GAMES – LISTEN TO MUSIC – STUDY – PAY BILLS – BUY THINGS – CHAT – PRODUCE VIDEOS – TAKE PICTURES – POST THOUGHTS – SHARE MEDIA – READ THE NEWS – SEARCH INFORMATION – READ BOOKS – SELL THINGS – WRITE – WATCH VIDEOS – CHECK SOCIAL NETWORKS – MAKE RESERVATIONS

I use my **smartphone** to **play games** and **listen to music**.

I use my **notebook** to **study**, **pay bills**, **buy things** and **chat**.

MOMENT 3

- a) Do you know what ICT is? Read the text, don't forget to circle the words you don't know and look up their meaning in a dictionary.

ICT is the acronym for **Information and Communication Technology**, a term that represents all networking components, software, devices (such as smartphones, computers, notebooks, tablets and smart televisions), apps and everything else needed to have access and interact in the digital world. The term is widely used to represent all modern and wireless devices, but by ICT it is possible to understand all common technologies too, such as television broadcast, landline telephones, security cameras, etc. Briefly speaking, it is all the past, present and even future technologies used for communication and information.

Text produced specially for this material.

- b) In your notebooks, answer the questions according to the text.
1. What does the acronym ICT means?
 2. What is ICT?
 3. Which devices are considered as ICT?
- c) Now that you know more about ICT, it is time to think of the functions and the usage of these technologies. In pairs, interview your partner using the questions in the bubbles. You can also create new questions if you like.

Which devices do you use the most in your daily routine?

Smart TV
Videogame
Notebook
Tablet
Telephone

What do you use this device for?

Play games
Read
Chat
Take pictures
Make videos

Can you repeat?

The device I use the most is my smartphone.

Can you repeat it slowly?

I usually use my smartphone to listen to music and watch videos.

Sorry I didn't understand

Thank you

- d) Technology enables people to do many things, including work. Search on the internet the most recent jobs that merged from technology, and make a chart with information about it. Follow the example:

Job:	Cyber Security Specialist.
Activities:	Protect the security of computer systems and networks.
Hours of work a week:	40 hours per week.
Salary:	May vary around 8.000,00 and 9.000,00 R\$ per month.

- e) Present your chart to your classmates. You can use the following frame to help you do that:

The job I chose is _____.

The activities a/an _____ does include _____.

A/An _____ can work _____ hours a day.

A/An _____ can earn about _____.

MOMENT 4

- a) Digital influencers are very popular among people of all ages. It is one of the modern jobs prevalent from the advent of technology and communication technologies. These professionals may influence people by their knowledge and expertise in positive ways, but also very negative ways. Let's explore this job a little. First, complete the chart with names of digital influencers you like, or know, and the type of content they produce. You can use the words from the box to help you do that.

ANALYSIS – MOVIE REVIEWS – GAME REVIEWS – GAME STREAMING – HUMOR –
CELEBRITY GOSSIPS – MAKEUP TUTORIALS – ACTIVIST DISCUSSIONS – PHOTOGRAPHY –
TECHNOLOGY NEWS – DANCE TUTORIALS – MUSIC NEWS

Digital influencer	Content

- b) Share your chart with your classmates, you can bring some short videos of the people you chose to illustrate the presentation. Also use the following frame to help you present your digital influencers.

A digital influencer I know/like is _____. He/she produces _____.

- c) Now, let's focus on the controversial digital influencers, do you know anyone who posts things that you consider inappropriate, or prejudiced in any way? Write in the chart the name of that digital influencer and argument why you consider his/her content inappropriate, or harmful. You can bring short videos of that person to reinforce your argument.

Digital influencer's name	Content produced	I consider him/her inappropriate because...

- d) As you have studied so far, there are many types of digital influencers out there, people that work producing different contents and using different types of media. If you were a digital influencer, what type of content would you produce? Why?

- e) In order to produce your content, what types of technology would you need? Where would you post this content?

MOMENT 5

- a) During the last Moment, you had the opportunity to explore the world of digital influencers and the media they produce. Now it is time to analyze the “digital vehicles” through where they reach their audience: The social networks. First, write on the lines below, the social networks you know and use.

- b) About the social networks you have selected, complete the chart with the types of media (videos, pictures, music, etc.) that is possible to create and/or share through them.

Social network	Media

- c) Take back what you have answered in Moment 4d. Which social network(s) would you choose to share/produce your content? Why?

- d) Now, it is time to put into practice what you have learned. Thinking about what you answered in the last activity, produce some content to be shared as if you were a digital influencer, it can be a picture, a short video, story, written post, or review about the subjects you like the most, or what you have studied during this learning situation. Don't forget to be respectful and do not produce any content that is prejudiced in any way.
- e) Present your content to your classmates and explain your objective. You can use the following frame to help you do that.

The content I created is _____.

My objective was to (show, discuss, analyze, express, review, share) _____.

MOMENT 6

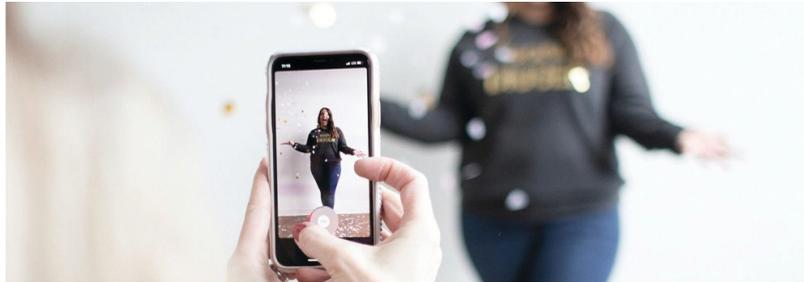


Image available at: <https://is.gd/diw8zc>. Accessed on October 16th, 2020.

- a) The Challenges have become very popular on the internet, and specially on social networks. They are a series of activities people must accomplish involving dance, visual art, comedy, filters, etc. In groups, find the most popular Challenges on the internet, and write in your notebooks:
- What are they about?
 - What is the objective?
 - What people must do to complete the Challenges?
- b) Still in groups, you will create a new Challenge with the objective of promoting good practices, respect and collaboration in your school. You can take subjects you are studying, or have studied, in other classes too. Elaborate the Challenge, define what it is about, what is the objective, and what people must do. Use the following box to summarize your Challenge.

- c) Now share your challenge with the other groups, and try to accomplish one another's. You can use your smartphones to do that. Share the challenges on the social network page of your class.
- d) Go back to the KWL Chart in Moment 1 and complete the third column.

LEARNING SITUATION 2

By the end of the lesson(s), you will be better able to:

Culture/ Content/ Cognition (Learning outcomes)
<ul style="list-style-type: none"> • Select activities from your daily routine where English language is present. • Associate words to the definition of English language. • Articulate frames and structures to talk about activities. • Organize information about English language dialects. • Reflect about English dialects and the groups where they are developed.
Instruments of assessment (How will you measure if outcomes met)
<ul style="list-style-type: none"> • If you successfully use the frames to talk about English language. • If you successfully present your search about English language dialects. • If you successfully define the acronyms and use them to write sentences. • If you successfully do and present the project in Moment 5.

MOMENT 1



Image available at: <https://is.gd/KjLOjt>. Accessed on October 14, 2020.

- a) Fill in the first and the second columns of the KWL chart about **English language**.

KWL Chart – English language		
What I know	What I want to know	What I have learned

MOMENT 2

- a) What do you use English language for? Complete the chart by ticking the activities and situations where you use, or identify, English language in your daily routine.

Play games ()	Watch movies ()	Talk/ Chat ()	Dress up ()	Buy things ()
Programing ()	Listen to music ()	Watch TV shows ()	Surf on the internet ()	Search information ()

Others: _____.

- b) In pairs, talk to your friend about English language using the questions in the bubbles to guide your conversation.

What do you use English language for?

Watch movies
Listen to music
Play games
Chat online
Buy clothes

Where do you identify English language in your daily routine?

Establishments
T-shirts
Computers
Apps
Smartphones

Can you repeat?

Sorry I didn't understand

I use English language when I need to search information on the internet.

Can you repeat it slowly?

No, I don't.

I identify English language in product's labels.

MOMENT 3

- a) Read the text and circle the words you don't know.

The English language has its origin in England and is the language spoken in many countries, like the United Kingdom, Canada, the United States, Australia, Ireland and New Zealand. It is the language chosen for business and as a second language in a variety of countries. For that reason, English has earned the status of **lingua franca**. English has developed over the course of more than 1,400 years. Each nation and group created their own dialect according to their culture. Even in groups where English is used as a second language there are different characteristics and peculiarities. Nowadays, English language is so vast and diverse as the people that speak it.

Text produced specially for this material.

- b) Using a dictionary, look up the meaning of the words you have circled in the text and write them in your notebook.
- c) Answer the questions according to the text.

1. In which countries is English the dominant language?

_____.

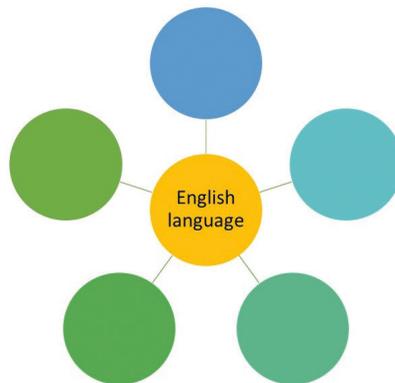
2. Is English the same in all the countries and groups where it is spoken? Why?

_____.

d) Do you know what *lingua franca* is? Search on the internet and define it.

Linguafrancais _____
 _____.

e) Complete the visual organizer with words you can relate to English language.



MOMENT 4

a) As you could see during the last Moment, English language is developed differently according to the place and culture of the group using it. Search on the internet and find how different from the English in England (British) is the dialect in the following countries:

United States	Australia
Different words with the same meanings: _____ _____ _____	Different words with the same meanings: _____ _____ _____
Accents: _____ _____ _____	Accents: _____ _____ _____

- b) Present your findings to your classmates. You can use the following frame to help you do that. Also, bring videos, or audios, that illustrate the different dialects you found.

Compared to the English in England, in the **United States** they have words with different meanings such as _____ that means _____, the same word means _____ in England.
In the **United States** there are many accents, such as the _____.

- c) It isn't only in physical spaces that English developed in different ways. The digital culture also created their own dialect and people use it when playing games, texting or posting in social networks. Do you know the meaning of the following acronyms and abbreviations? Search on the internet and write their meanings on the lines given.

LOL	
IKR	
ASAP	
TBT	
AFK	
NOYB	
OMG	
THX	
TYT	
2MORO	
BRB	
GR8	
XOXO	
L8R	

- d) Use the acronyms and abbreviation from the last activity and write sentences in your notebook using them. Follow the example:

Rebecca, please call me ASAP.
I call you L8R.

- e) Think about the use of acronyms and abbreviations and answer the questions.

1. When do you use acronyms and abbreviations?

2. Why do you use acronyms and abbreviations?

MOMENT 5



Image available at: <https://is.gd/SXhBNY>. Accessed on October 14, 2020.

- a) During the last Moments you had the opportunity to study how English is present in your daily routine and how it has developed in different cultures and groups. Now, it is time to observe how this language is present around you. First, hold your camera and take pictures of:
- 3 establishments with English words in its name;
 - 3 products that has English words in its name;
 - 3 T-shirts with English sentences on it;
 - 3 objects that you call it using an English word.
- b) Present your pictures to your classmates. You can gather all the pictures in a PPT presentation or print them. Use the frames to explain why you took each picture:

The **first** (second, third) establishment I found with English words in its name was _____, this place is a/an _____, and the name means _____.

The **first** (second, third) product I found is a/an _____, the name means _____.

The **first** (second, third) T-shirt I found with an English sentence was _____. The sentence means _____.

The **first** (second, third) object I found that I call it using English words was _____.

- c) Now, answer the question according to the activities and discussions you have done:
Why is English language so present in our daily life?

- d) Go back to the KWL Chart in Moment 1 and complete the third column.

LEARNING SITUATION 3

By the end of the lesson(s), you will be better able to:

Culture/ Content/ Cognition (Learning outcomes)

- Define different types of artistic manifestations.
- Articulate frames and structures to talk about artistic manifestations.
- Gather information about contemporary artistic tools.
- Reflect about how technology influences art.
- Compose a presentation about your favorite artistic manifestations.

Instruments of assessment (How will you measure if outcomes met)

- If you successfully use the verbs, nouns and adjectives to talk and write about artistic manifestations.
- If you successfully use frames to present your findings and the artistic manifestations that you liked the most.

MOMENT 1



Images available at: 1. <https://is.gd/hxfk7w>, 2. <https://is.gd/X6Qd9r>, 3. <https://is.gd/RPit75>. Access on October 16, 2020.

a) Fill in the first and the second columns of the KWL chart about **Artistic manifestations**.

KWL Chart – Artistic manifestations

What I know	What I want to know	What I have learned

MOMENT 2

- a) Do you like comic books? Link the words to the elements that best represent it. Follow the example.

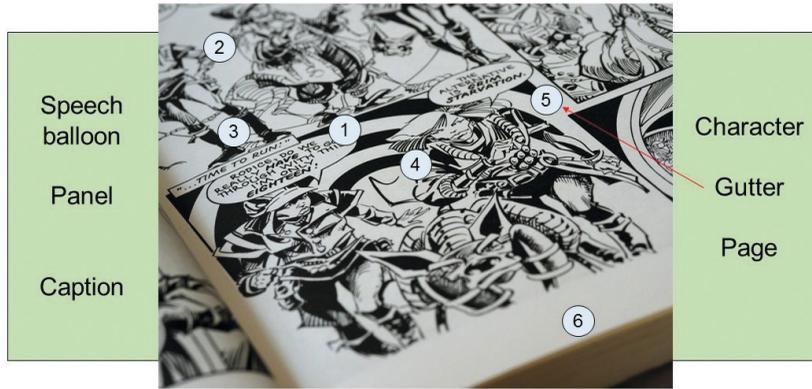


Image available at: <https://is.gd/PWRSeN>. Accessed on October 16, 2020.

- b) Fantasy comics are very popular among people of all ages. There you find fictional characters and fantastic stories full of action, drama and romance. Use the chart below to answer the questions about the comic characters and stories you like the most.

Character	Personality	Comic genre	Art Style
Superhero – Villain	Kind – Mean	Alternative	Superhero golden age
Vampire – Werewolf	Angry – Cool	Crime	The Silver age
Warrior – Fighter	Funny – Serious	Fantasy	The Bronze age
Mage – Wizard	Honest – Loyal	Romance	The Dark age
Archer – Thief	Fearful – Shy	Science fiction	The ageless Age
Prince – Princess	Rigid – Lively	Superhero	Manga
Priest – Priestess	Depressive – Stressed		
Monster – Fairy	Brave – Coward		

1. What is the name of your favorite comic character?

2. What type of character is that?

3. What is his/her personality?

4. What is the genre and art style of the comic book that your character came from?

- c) Use the linking words from the box to write sentences about your favorite comic characters. Follow the example.

WITHOUT A DOUBT – NOT ONLY... BUT ALSO... – UNLIKE – INDEED – ALSO – ON THE OTHER HAND.

My favorite character is Dr. Strange, a wizard, he is **not only** brave **but also** very funny. **Unlike** Batman, the Joker is mean.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

MOMENT 3

- a) Comics are very popular types of artistic manifestation. But what exactly are artistic manifestations? Read the following text. Don't forget to circle the words you don't know and look up their meaning in a dictionary.

When people use their creativity to express their ideas, feelings and the way they see the world around them, they are producing artistic manifestations. Music, paintings, sculptures, drawings, dance, literature, and cooking are all examples of artistic manifestations.

It is through Art that people can exteriorize what sometimes they can't by other conventional means. It's a way for them to escape reality, communicate and share their feelings and ideas. That's why artistic manifestations are so important not only to artists' health and self-esteem, but also to people who connect with them and enjoy art.

Text produced specially for this material.

- b) According to what you have read, select the word cloud that best represents what artistic manifestations are.



c) Answer the questions according to the text.

1. What are artistic manifestations?

2. Give four examples of artistic manifestations.

3. Why are artistic manifestations important?

d) Use the words from the word cloud in Moment 3b to complete the sentences about artistic manifestations. Follow the example.

1. Documentaries and movies are examples of **cinema**, which is a type of artistic manifestation.

2. _____ is inside what we understand as literature.

3. Artistic manifestations are the expression of someone's creativity and _____.

4. _____ is a type of dance.

5. _____ is an example of cord instrument.

6. _____ are modeling art, which is an artistic manifestation.

e) Use the subject pronouns, the verbs and the nouns given to write sentences in your notebook. Adjust the verbs when necessary. Follow the example.

I like to play the piano.

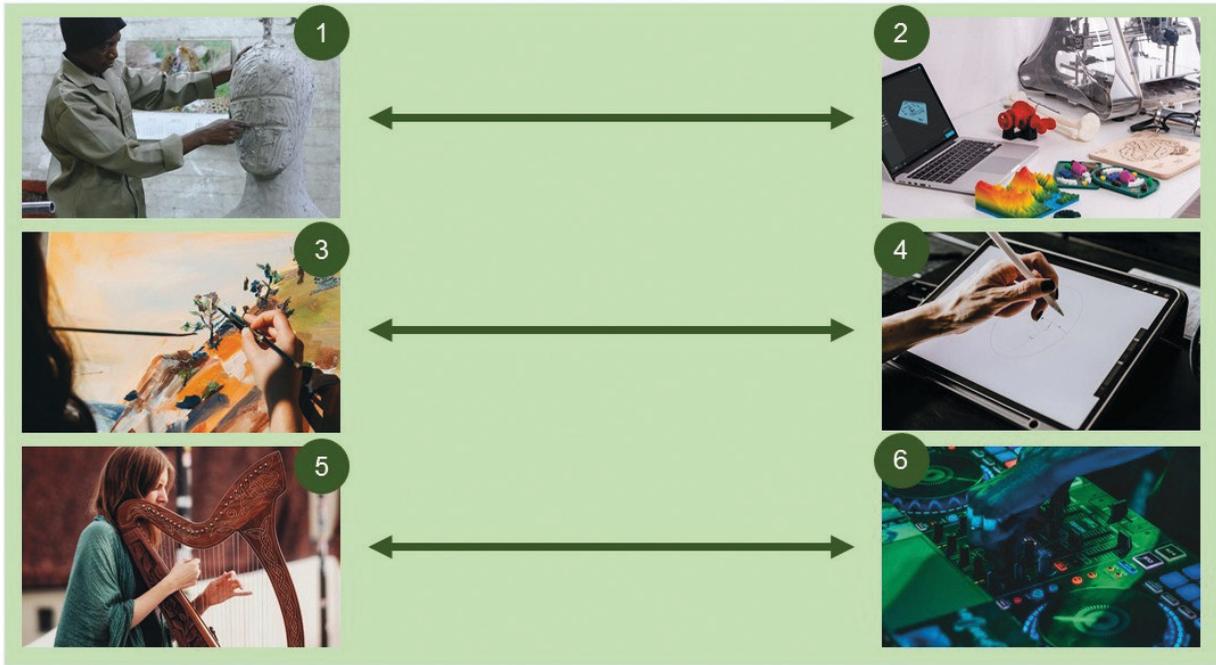
She writes poems.

They carve sculptures of people.

I	He	play	dance	flute	text
You	We	carve	draw	piano	sculpture
She	They	write	paint	poem	street
		like	want	tango	jazz
				people	manga

MOMENT 4

a) Analyze the images below and answer the questions.



Images available at: 1. <https://is.gd/OV3m3E>, 2. <https://is.gd/XrH0nv>, 3. <https://is.gd/j2QaqR>, 4. <https://is.gd/r7Gw6Q>, 5. <https://is.gd/PX6ynl>, 6. <https://is.gd/ebfxce>. Access on October 16, 2020.

1. What is the relationship between images 1 and 2?

2. What is the relationship between images 3 and 4?

3. What is the relationship between images 5 and 6?

4. What do the images 2, 4 and 6 represent?

b) Technology has provided new ways for people to express themselves artistically, and offered new tools to produce classical art expressions. Find out information about the following devices:

Device	What is it?	How does the device reshape art, and how it is produced?
Drawing tablet		
Smart DJ controller		
3D Printer		

c) Present your findings. You can use the following frame to help you do that.

A **drawing** tablet is _____. It has changed how artists produce art because _____.

MOMENT 5

a) During this learning situation, you had the opportunity to explore some artistic manifestations and reflect about how technology is reshaping art and providing new tools for people to produce art. Now, during this final Moment, you will explore a variety of artistic manifestations with the objective of enjoying them and finding the one(s) which you better relate to. Look for examples of the following art forms and appreciate them, read, watch them. Then choose the ones you liked the most and save them to present to your classmates.

- Comic books.
- Japanese comic books (manga).
- Illustrations.
- Paintings.
- Music.
- Sculptures.
- Literature (books, novels, poems, fanfictions, tales, etc.).
- Dance styles (street dance, tango, waltz, ballet, hip hop, jazz, etc.).

b) Prepare a PPT presentation of the art you liked the most, you can select pictures, read a poem, present a book, or comic book, show a video of the dance style you liked the most, etc. Use the following frame and the words from the box to present your examples and explain why you liked them.

The artistic manifestation(s) I liked the most was(were) _____. It is _____.

The author's name is _____, it was produced in _____.

I liked this _____ because _____.

Useful words

Interesting	Sad	Delicate
Beautiful	Happy	Unique
Cool	Excited	Inspiring
Weird	Calm	Charming
Scary	Relaxed	Aggressive
Impressive	Reflexive	Abstract
Brilliant	Emotional	Authentic
Creative	Colorful	Complex

c) Go back to the KWL Chart in Moment 1 and complete the third column.

LEARNING SITUATION 4

By the end of the lesson(s), you will be better able to:

Culture/ Content/ Cognition (Learning outcomes)

- Recognize different types of advertisements.
- Associate advertisements to its formats and channels.
- Recognize remediation processes in different types of advertisements.
- Sketch advertisements according to a theme, objective and format.
- Analyze and debate about advertisements.
- Compose an advertisement and campaign.

Instruments of assessment (How will you measure if outcomes met)

- If you successfully find and present an advertisement used to promote campaigns.
- If you successfully use frames to present your findings about advertisements.
- If you successfully create an advertisement that critically intervene in a social issue.

MOMENT 1



Images available at: 1. <https://is.gd/RqENqs>, 2. <https://is.gd/NDowpr>, 3. <https://is.gd/S2Mxqx>.
Accessed on October 23, 2020.

- a) Fill in the first and the second columns of the KWL chart about **Advertisements**.

KWL Chart – Advertisements		
What I know	What I want to know	What I have learned

MOMENT 2

- a) Read the text and answer the questions. Don't forget to circle the words you don't know and look up their meaning in a dictionary.

When people want to promote a brand, product, idea, campaign, or even other people, they create a multisemiotic text called advertisement. This type of text is a combination of visual, verbal, or written, messages that usually has the objective of persuading its target audience. There are four main types of ads: Print advertisements (brochures, coupons, fliers, billboards, etc.), television advertisements (commercials, infomercials, etc.), internet advertisements (banners, pop-ups, etc.) and radio advertisements.

Text produced especially for this material.

1. What are advertisements?

2. What are advertisements used for?

3. What are the four main types of advertisements?

4. What types of advertisements do you see the most in your daily routine? Where?

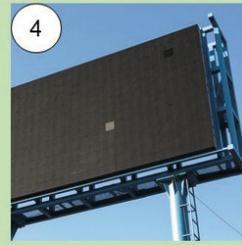
- b) An effectively advertisement has important elements that together will persuade people. Analyze the following advertisement and identify each element. Follow the example.



Image available at: 1. <https://is.gd/8a6l0h>. Accessed on October 23, 2020.

a) Look at the images and use the words from the box to name each of the following advertisement channels.

TELEVISION – INTERNET – BILLBOARD – BROCHURE – FLIER – NEWSPAPER – MAGAZINE

Images available at: 1. <https://is.gd/yL6eTh>, 2. <https://is.gd/IFOb7C>, 3. <https://is.gd/Gy13rM>, 4. <https://is.gd/KKQarY>, 5. <https://is.gd/ellOLM>, 6. <https://is.gd/VIUYFi>, 7. <https://is.gd/EUDPQL>, 8. <https://is.gd/RB2Jvb>. Accessed on October 27, 2020.

d) In order to persuade the target audience, most advertisements use verbs in the imperative form. Use the following verbs and nouns to write sentences in the imperative, follow the example.

1. Save/ money

Save time and **money** with our new free accounts.

2. Visit/ expo

3. Travel/ agency

4. Fly/ airline

5. Eat/ restaurant

6. Buy/ groceries

7. Watch/ news

MOMENT 3

a) Have you ever noticed? When you are surfing on the internet, it is very common to find a constant stream of digital advertisements related to your likes and interests. Do you know why that happens? Search on the internet for the following topics and write notes in your notebook, reflect about how those topics are related to digital advertisements.

1. Algorithms Behind Digital Advertising;
2. Digital Footprint.

b) Share your notes with your classmates. You can use the following frame to help you do that.

Algorithms are _____.

Digital footprint is _____.

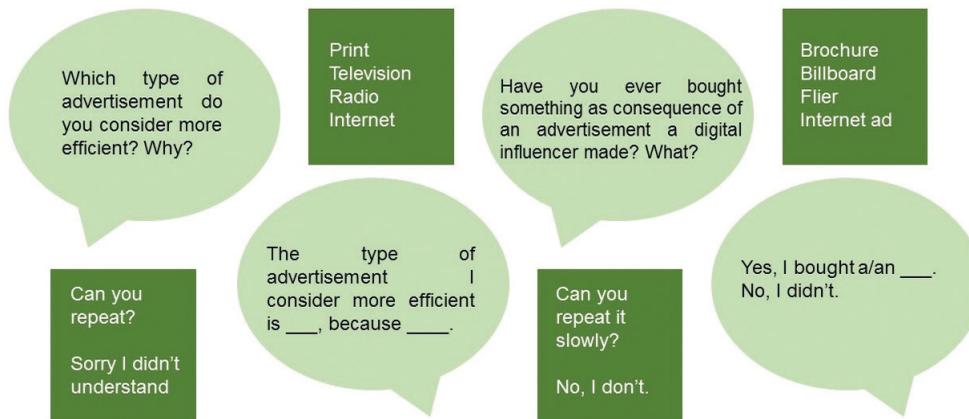
Digital advertisements show content adapted to people's interests because _____.

- c) The internet and social media have given ad agencies and publishers new possibilities of maximizing the amount of time internet users are exposed to ads and consequently the number of items they buy. Besides that, digital influencers also have an important role in this business. Search on the internet the information needed to answer the following questions:

1. How digital influencers make advertisements?

2. Are digital influencers paid for the advertisements they make? How?

- d) Now, talk to a classmate about advertisements. You can use the following bubbles to guide your conversation and make your own questions.



- e) As you could see, advertisements are very used by agencies to promote their products and make people buy. But, despite commerce, advertisements can be used to promote campaigns related to diseases prevention, fight against prejudices, drugs, violence, fund raise, etc. Search on the internet for examples of these types of advertisement and present to your classmates. You can use the following frame to help you do that.

The advertisement I found is a/an _____. It is being used to promote a campaign about _____.

The objective of the advertisement is _____. For that, they use a headline/ picture/ illustration which says _____.

For me, the most interesting element of this advertisement is _____.

MOMENT 4

- a) During this learning situation, you had the opportunity to see different advertisements' types, functions and channels. Now, it is time to put everything you have learned into practice and create an advertisement for a social campaign with the objective of critically intervene in any social issue you consider important to be discussed or reflected. Use the following questions and the box to sketch your production.

1. Which social issue I consider important to be discussed?
2. What is the objective of my advertisement?
3. What is the format of my campaign? A flier, a video, a brochure?
4. What is the headline? What is the text?
5. What type of visual message will I use? A picture, an illustration?
6. How will I relate the visual message and the verbal message?

- b) Share your advertisement with your classmates. If you have made a flier, or brochure, you can distribute copies, or if you have made a video ad, you can share it on your class' social network.
- c) Analyze each other's ads and discuss about them. You can use the following frame to help you do that.

One of the things I found interesting about this ad is ____.

It has made me reflect about ____.

I agree (don't agree) with the information on this ad because ____.

- d) Go back to the KWL Chart in Moment 1 and complete the third column.

LÍNGUA INGLESA

4º BIMESTRE LEARNING SITUATION 1

By the end of the lesson(s), you will be better able to:

Culture/ Content/ Cognition (Learning outcomes)

- Identify words and information in memes.
- Exemplify different types of memes according to the theme, content and media.
- Analyze memes and recognize speeches that diffuse through them.
- Articulate different media and information to create memes.

Communication

Language of learning: (Key vocabulary)

- Who, where, what, when, how, why, which.
- Time, place, space, position, subject, animal, reason, quality, manner, choice.
- Boring, complicated, silly, hilarious, hard, daily routine, comedy, challenge, difficulties, pop culture.
- Meme, century, evolutionary biologist, behavior, quickly, across, concept, context, replicate, fast, precise.
- Speech, critic, appeal, political, ideological, cultural.
- Cake, leg, by myself, air ticket, expensive.

Language for learning: (Functions & structures)

- Rodrigo is the boy **who**...
- **Who** first used the word meme?
- Me **when** the teacher says...
- What do you think about ___?
- It is about ...
- The image represents ___.

Language through learning: (Incidental & revisited - Recycled language during the lesson)

- Person, people, information.
- Funny, comic, new, culture, image, media, internet, online.
- Dress.
- Christmas.

Instruments of assessment (How will you measure if outcomes met)

- If you successfully use the frames to talk about memes.
- If you successfully use question words to write memes and make questions.
- If you successfully analyze, create and present a meme.

MOMENT 1



Image available at: <https://is.gd/ze7wpl>. Accessed on February 9, 2021.

- a) Fill in the first and the second columns of the KWL chart about memes.

KWL Chart – Memes		
What I know	What I want to know	What I have learned

MOMENT 2

- a) Read the meme and answer the questions in your notebook.



Image available at: <https://is.gd/TESjik>. Accessed on February 9, 2021.

1. Where do you usually see this type of media?
2. In your opinion. What is the purpose of memes?
3. Do you like this type of media? What are your favorites?
4. Do you recognize any question word in the meme? Which one?
 - b) Write inside the box the WH- question word used for each function. Follow the example.

WHO - WHERE - WHICH - WHEN - WHAT - WHY - HOW	
WHEN	Used to ask about time.
	Used to ask about places, spaces and positions.
	Used to ask about a subject (person, people, animals etc.).
	Used to ask for reason.
	Used to ask about condition, quality or manner.
	Used to ask about choices.
	Used to ask about information.

- c) WH- questions words can be used to start questions, but also in the affirmative to indicate places, people, time, etc. Follow the examples and complete the sentences with the correct question word.

1. Rodrigo is the boy **who** brought the cake.
2. Marcia broke her arm last week, that's _____ she didn't come to school.
3. _____ I feel sad, I like to walk by myself.
4. São Paulo is the city _____ I was born.
5. The air ticket was too expensive, that's _____ we didn't travel.
6. Look at this dress, that's _____ I want for Christmas.
7. Pay attention, you need to push the door like this, that's _____ you will open it.

MOMENT 3

- a) Do you know what memes are? Listen to your teacher's reading of the following dialogue and fill the blanks with the correct words. Don't forget to circle the words you don't know and look up their meaning in a dictionary.



Caio: Hey! Take a look at this...

Juci: Oh my gosh! That meme is so _____!

Caio: I know!

Juci: Did you know? The word “meme” didn’t originate _____ and not even is a word created in this century.

Caio: NO WAY! I thought it was something _____.

Juci: Nope! In 1976, the evolutionary biologist Richard Dawkins first used the word in his book “The Selfish Gene” to describe an idea or behavior that quickly spreads among people in a _____.

Caio: Modern memes also spread quickly across the internet!

Juci: That’s right! The modern internet meme, most people know nowadays, takes lots of this concept, since it is a piece of _____ put in new and, most of the time, funny contexts that fast replicates across the internet. For that reason, the relationship between _____ and text must be precise, the text short, and the message very clear. Also, internet memes can go through small alterations or even generate new memes...

Caio: That’s true! I usually see the same image being used in different memes! Maybe that’s because a single piece of media can be put in different contexts to express _____ situations, reflect about social issues, criticize, and many other things.

Juci: Exactly! You are simply the best!

Caio: Wow... I didn’t know all that. This is very interesting!

Text and image produced by the authors especially for this material.

- b) In your notebooks, answer the questions according to the information in the dialogue.
1. Who first used the word meme?
 2. According to Richard Dawkins, what is a meme?
 3. What is an internet meme?
 4. What are the characteristics of a meme?
- c) Analyze the following meme and answer the questions in your notebook.



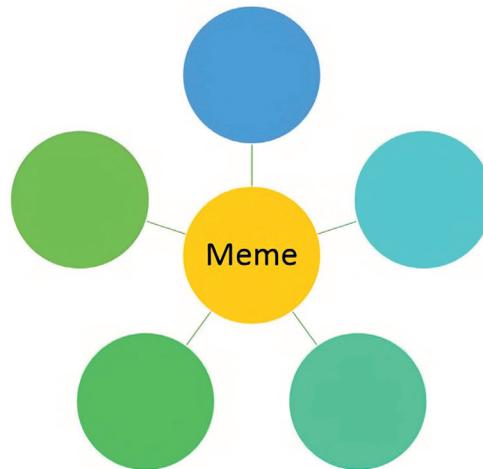
Image available at: <https://is.gd/jYs8Nu>. Accessed on February 10, 2021.

1. Why is this meme funny?
2. Who is the person in the picture?
3. What is the connection between the image and the text?

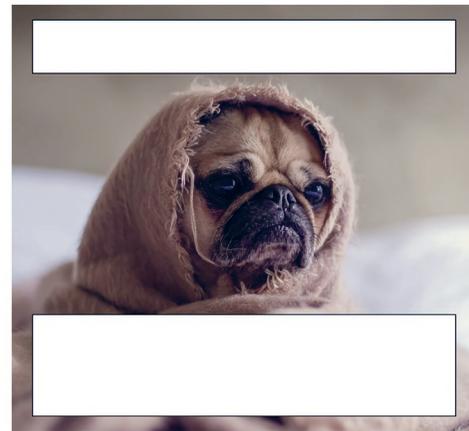
4. Do you think the picture chosen for this meme was originally created for this purpose?
5. Can you imagine other situations where this same picture can be used? Rewrite the text of this meme and share it with your friends.

Me when _____.

- d) Complete the visual organizer with words you can relate to memes.



- e) Considering what you have learned so far about memes, take the following two pictures and create funny texts for them.



Images available at: <https://is.gd/FNY13K>, <https://is.gd/S0Bjum>. Accessed on February 10, 2021.

MOMENT 4

- a) Meme is a diverse genre, it can go through remediation and be found in different types of media, like videos, pictures, stickers and gifs. Search around the internet for examples of memes in video and gif format.
- b) In pairs, or small groups, share the memes you have selected and discuss about them. Use the following speech balloons to guide your conversation, and make your own questions with the WH- question words you have studied in Moment 2.



What _____ ?

Who _____ ?

Where _____ ?

Why _____ ?

MOMENT 5

- a) Memes can be used to express people's ideals and/or criticize a situation, sometimes involving others. In a way, memes are a mean to produce and reproduce speeches. Search around the internet for memes that have a critic appeal (political, ideological, cultural etc.). Select one and analyze:
- What does the selected image represent?
 - What is the relationship between the image and the text?
 - What is the context/ background responsible for this meme?
 - Is it possible to guess the author's opinion and objective?
 - Where did the image originate? A movie, an interview, a sitcom etc.
- b) Share the meme you have analyzed with your teacher and classmates. You can use the following frame to help you do that:

The meme I selected is about _____.

The image represents _____.

The text and the image complement each other because _____.

To understand this meme, it is necessary to know about _____.

The image originally appears in a/an _____.

I think the author's opinion/ objective about the subject is _____.

- c) Now, it is time to create your own meme. Follow the steps:
- Determinate the genre of your meme (humoristic, reflective, critical etc.).

- Search for an image that will help you express your feeling and/or idea.
- Write in your notebook the text. Don't forget that the text must be short, precise and very clear.
- Using a computer software, or smartphone app, edit the picture and place the text in the best layout according to your message (if you can't use any digital device, you can print/draw your picture and glue the text on it).

d) Share your meme with your classmates, and analyze each other's productions. Then, use the following self-assessment checklist and compare it with a friend.

Is your meme funny? () Yes () No

Is it easy to understand? () Yes () No

Was the message clear? () Yes () No

Is there a clear connection between the picture you chose and the text? () Yes () No

Does your meme cover all the points required by the teacher? () Yes () No

Does your meme make an effective impact on the reader? () Yes () No

Is there anything you could do to improve your meme? _____.

LEARNING SITUATION 2

By the end of the lesson(s), you will be better able to:

Culture/ Content/ Cognition (Learning outcomes)

- Identify words and information about comedy and comedians.
- Exemplify different styles of comedy with actors/actresses and productions.
- Investigate meanings and definitions for legitimation.
- Use language frames and structures to talk about comedy.
- Articulate different media and information to create presentations.

Communication

Language of learning: (Key vocabulary)

- Comedy, slapstick, theatrical play, stand-up show, genre, parody, black comedy, self-deprecating, silent comedy, cartoon, candid camera, absurdist humor.
- Funny, hilarious, boring, weird, uneasy, disgusted, angry, anxious, mad, reflexive, surprised, ashamed, embarrassed, secondhand embarrassed.
- Law, reasonable, acceptable, rule, group, legitimated.
- Agree, disagree, focus, originate, change, add.

Language for learning: (Functions & structures)

- What **do** you ____.
- I **don't** like it.
- Some content **may** be ____.
- We **focused** our search on ____.
- It **was originated** during ____.
- I **agree with** ____.
- I **disagree with** ____.
- I **would** like to add that ____.

Language through learning: (Incidental & revisited - Recycled language during the lesson)

- Text, book, comic, film, show.
- Like, think.

Instruments of assessment
(How will you measure if outcomes met)

- If you successfully use the frames to talk about comedy.
- If you successfully associate meanings for legitimization.
- If you successfully prepare and present a study relating comedians and their fight for legitimization.

MOMENT 1



Image available at: <https://is.gd/KXvHBP>. Accessed on February 23, 2021.

- a) Fill in the first and the second columns of the KWL chart about comedy.

KWL Chart – Comedy		
What I know	What I want to know	What I have learned

MOMENT 2

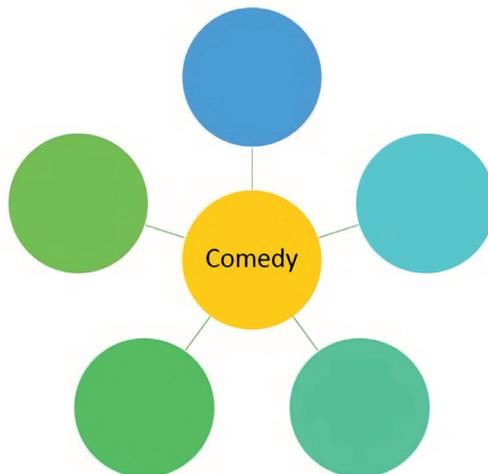
- a) Read the following definition and answer the questions in your notebooks.

Comedy is a type of text, book, production, film, theatrical play, stand-up show, comic book (and many others) that is intended to be funny and hilarious. Comedy is also a very diverse genre, it may have reflective and critical intentions, or just comic purposes.

Text produced especially for this material.

1. Do you like comedy? What are your favorite movies, shows, books, or comics?
2. Is there any style of comedy you don't consider funny? Why?
3. Is there any comedy you consider offensive? If you do, why do you consider it offensive?

- b) Complete the visual organizer with words you can relate to comedy.



- c) Do you know the most famous styles of comedy? Do an online search and complete the chart with the definition of each style of comedy. Follow the example:

Slapstick	Comedy based on absurd situations, most of the time involving physical comedy like punches, slaps, pratfalls etc.
Parody	
Stand-up comedy	
Black comedy	
Self-deprecating	
Silent comedy	
Cartoon	
Comic strip	
Candid camera	
Absurdist humor	

- d) Now, give examples of shows, stand-up comedians, social influencers etc., that best represent each style of comedy.

COMEDY STYLE	EXAMPLE
Slapstick	
Parody	
Stand-up comedy	
Black comedy	
Self-deprecating	
Silent comedy	
Cartoon	
Comic stripe	
Candid camera	
Absurdist humor	

- e) Using the words in the box and the questions in the balloons, talk to a friend about the styles of comedy and the way you feel about them.

FUNNY – HILARIOUS – BORING – WEIRD – UNEASY – DISGUSTED – ANGRY – ANXIOUS – MAD – REFLEXIVE – SURPRISED – ASHAMED – EMBARRASSED – SECONDHAND EMBARRASSED – OFFENDED

What do you think about **slapstick** comedy?

Black comedy
Stand-up
Silent comedy
Absurdist
Parody

What is your favorite type of comedy? Give an example.

Candid camera
Comic stripes
Comic books
Novels
Memes

Can you repeat?

Sorry I didn't understand

I like it very much, It is **funny**.
I don't like it, it makes me feel **secondhand embarrassed** for the actors.

Can you repeat it slowly?

Thank you

My favorite type of comedy is **black comedy**, like ____.

- f) In pairs, reflect about the following questions and answer them in your notebook:

Is there a limit between funny and offensive?
Are there topics that should be off limits to comedy?
Who decides what is funny or not?
Who decides what is considered comedy or not?

MOMENT 3

- a) Nowadays, especially with the advent of the internet and social media, many artists, musicians, actors, actresses, writers and comedians fight to be legitimated. But what does that mean? Search around the internet and in dictionaries the meaning of “legitimated” and complete the chart.

Legitimated	Something allowed by law.
	Something reasonable or acceptable.
	Something accepted by the rules of a group.

- b) According to what you have discovered about the term “legitimated” and what you have studied about comedians during Moment 2, write a paragraph relating both things. Try to answer the question: Who legitimates comedy? You can use the following frame to help you do that.

Nowadays, many people produce _____.
 People have access to _____.
 Some content may be _____ to some groups and _____ to others.
 I think _____ is involved in the legitimation of _____.

- c) Based on the ideas and arguments you came up with during the last activity, search on the internet for examples of humoristic productions that will help you validate your arguments and show how artists fight to be legitimated. Be careful not to select contents that may be offensive in any way.
- d) Share with your classmates the text you wrote and the productions you selected. Discuss about the different ideas you may have come up with. You can use the expressions in the box to help you do that.

I agree with _____ because _____.
 I agree with _____, but I would like to add that _____.
 I disagree with _____ because _____.

MOMENT 4



Image available at: <https://is.gd/etd240>. Accessed on March 18, 2021.

- a) Now, it's time to put everything you have learned into a project. In groups, prepare a presentation about the different styles of comedy and comedians, and how they got accepted in the groups they are inserted. To guide your search, think about:
 - The style of comedy.
 - Where and when did this style of comedy originate?
 - What is the background of this style of comedy?
 - Who is/ was the main representative of this style of comedy?
 - Was this comedian/ style of comedy accepted right from the start?
 - What/ who influenced the process of acceptance of this style of comedy/ comedian?
 - After the study, what is possible to conclude about the legitimation of this comedian/ style of comedy?

You can select images, videos and audios to share during your presentation and illustrate your project.

- b) Share your project with your teacher and classmates. You can use the expression and structures in the box to help you do that.

We focused our search on _____.

This style of comedy originated in _____, around the decade of _____.

It originated during/ because _____.

Some important names in this style of comedy are/ was _____.

In the beginning, this comedian/ style of comedy was considered _____.

This situation changed in _____, because _____.

Analyzing this style of comedy and history it is possible to conclude that _____.

- c) Go back to the KWL chart in Moment 1 and complete the third column.

LEARNING SITUATION 3

By the end of the lesson(s), you will be better able to:

Culture/ Content/ Cognition (Learning outcomes)

- Identify words and information about martial arts.
- Exemplify different martial art styles.
- Organize information about martial arts and prepare a chart about it.
- Use language frames and structures to talk about martial arts.

Communication

Language of learning: (Key vocabulary)

- Capoeira, Wrestling, Boxing, Jiu-jitsu, Karate, Muay Thai, Kung Fu, judo, Thai chi, Sumo.
- Moves, punch, dodge, uppercut, jab, hook, backbreaker, swing, roll, kick, grab, throw, hold, jump, guard, jump kick, push, chokeslam, block, crouch, escape, kneeling.
- Fight, ring, round, match, mat, fighter, champion, gloves, winner, loser.
- Self-defense, health, confidence, discipline, martial art, combat, system, techniques, strength, development, control, endurance, concentration, ideology, philosophy.

Language for learning: (Functions & structures)

- The wrestling fighter **grabbed** the other fighter.
- **I would like to** practice karate.
- The martial art I **chose** is ____.
- It **was** originated in ____.
- It is a ____.
- **Some of** the basic moves...
- Some of **the most** famous championships...
- The contestant **must**...

Language through learning: (Incidental & revisited - Recycled language during the lesson)

- Country, culture, self-esteem, style.
- Heritage, people, emotional, mental.
- Popular.
- Fencing, MMA, Sanda, Savate, Tae Kwon Do.

**Instruments of assessment
(How will you measure if outcomes met)**

- If you successfully use the frames to talk about martial arts and combat sports.
- If you successfully distinguish different martial art styles and recognize the culture, and ideologies, they preserve.
- If you successfully do and share your searches about martial arts and combat sports.

MOMENT 1



Image available at: <https://is.gd/Uv2BeQ>. Accessed on April 05, 2021.

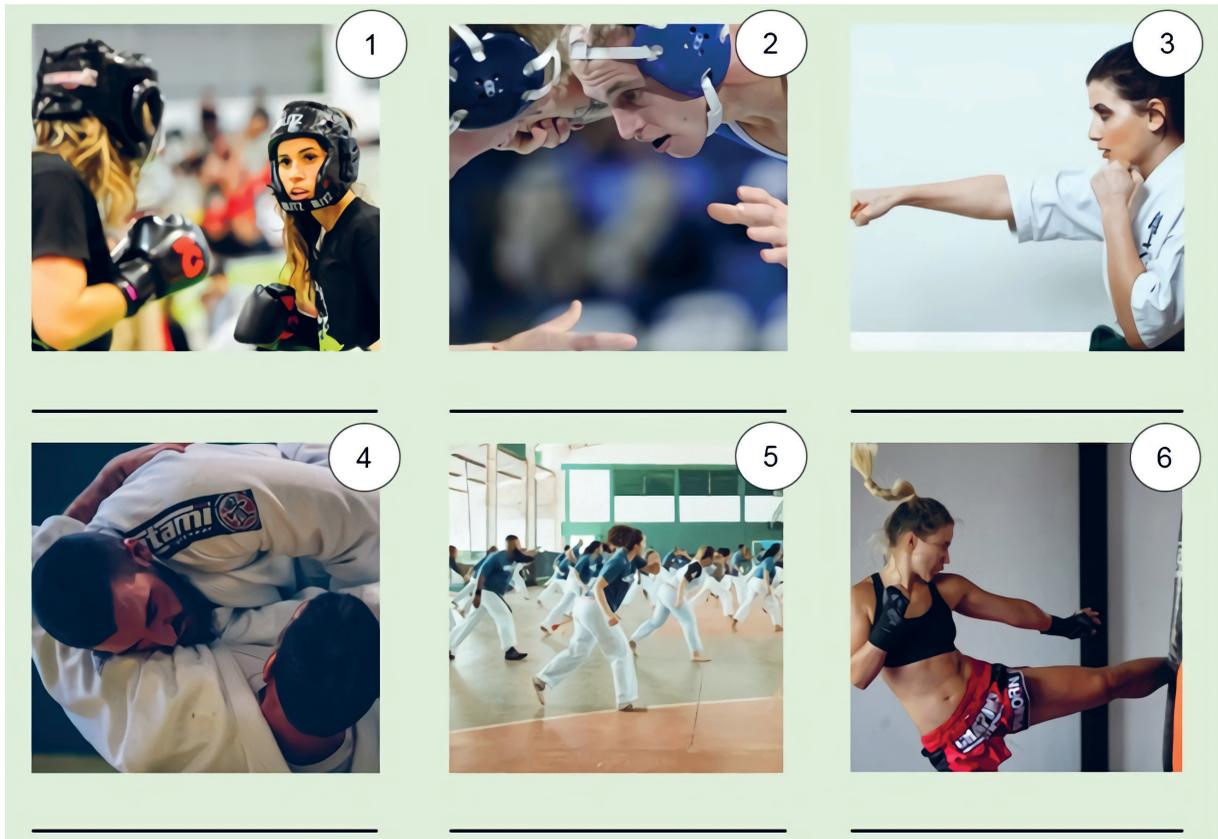
- a) Fill in the first and the second columns of the KWL chart about Martial art styles.

KWL Chart – Martial art styles		
What I know	What I want to know	What I have learned

MOMENT 2

- a) Do you know the martial art styles below? Name the ones you know using the words from the box.

CAPOEIRA – WRESTLING – BOXING – JIU-JITSU – KARATE – MUAY THAI



Images available at: 1. <https://is.gd/x00QmA>, 2. <https://is.gd/AvJSo7>, 3. <https://is.gd/Z6B310>, 4. <https://is.gd/IW96vr>, 5. <https://is.gd/okPIUV>, 6. <https://is.gd/hZgXh6>. Accessed on April 05, 2021.

- b) The words in the box represent some of the movements executed during martial arts. Write in front of each martial art style the actions you can relate to them. Follow and continue the example.

PUNCH – DODGE – UPPERCUT – JAB – HOOK – BACKBREAKER – SWING – ROLL – KICK – GRAB – THROW – HOLD – JUMP – GUARD – JUMP KICK – PUSH – CHOKESLAM – BLOCK – CROUCH – ESCAPE – KNEELING

1. **Boxing:** Punch, dodge, jab, uppercut, _____.
2. **Capoeira:** _____.
3. **Wrestling:** _____.
4. **Muay Thai:** _____.
5. **Jiu-jitsu:** _____.

- c) Now, use the words from the bubbles, and the ones you have learned during the last two activities, to write sentences in the simple past talking about the martial art styles and the movements executed while practicing them. Look up the words you don't know in a dictionary. Follow the example:



1. The wrestling fighter grabbed the other fighter.

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

d) In pairs, talk to a friend about martial arts. Use the questions, and the frames, in the speech balloons to guide your conversation.

Do you practice any martial-art style?
Would you like to practice any martial-art style?

Muay Thai
Wrestling
Boxing
Jiu-jitsu
Capoeira

Why do you practice martial-arts?
Why do you think people practice martial-arts?

Culture
Self-defense
Health
Confidence
Discipline

Can you repeat?
Sorry I didn't understand

Yes, I do.
I practice **karate**.

No, I don't.
But I would like to practice **karate**.

Can you repeat it slowly?
Thank you

I practice **karate** because **I like the ideology**.
I think people practice martial-art for _____.

MOMENT 3

- a) Do you know what martial arts are? Read the text and then answer the questions. Don't forget to circle the words you don't know and look up their meaning in a dictionary.



Image available at: <https://is.gd/K03ntO>. Accessed on April 07, 2021.

Martial arts?

Have you ever wondered why some fighting styles are called martial arts, and others not? Simply put, martial arts are combat systems. They are sets of combat techniques involving moves like punches, kicks, jumps, etc. But that's not all. Martial arts preserve the culture and heritage of a society. Also, these combat systems help to improve practitioner's strength, health, self-esteem, confidence, spiritual development, emotional control, mental endurance, concentration, and many other things. Some popular martial arts include: Kung Fu, Capoeira, Tai chi, Judo, Boxing and Wrestling.

Text produced by the authors specially for this material.

1. What are martial arts?

2. What is necessary for a fighting style to be classified as a martial art?

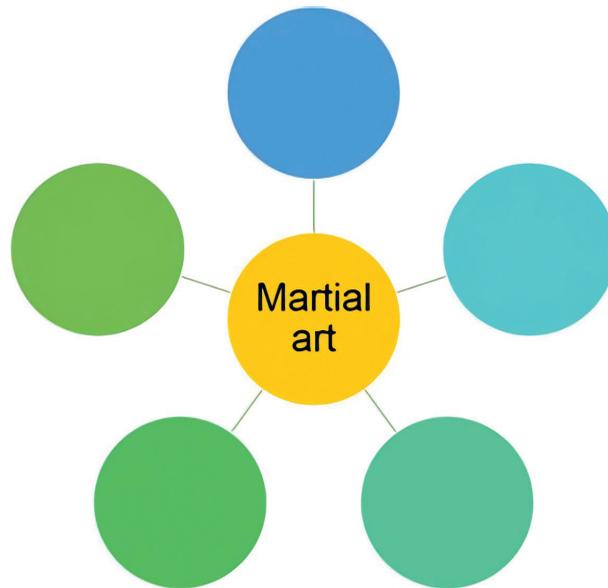
3. What martial arts can help improve?

4. What are some examples of martial arts?

5. Do you know the country of origin of the martial arts listed in the text? If yes, where are they from?

6. Do you know any martial art that is practiced in sportive competitions? Which one(s)?

- b) Complete the visual organizer with words you can relate to **martial art**.



- c) As you have seen, during the last activities, martial arts are physical practices that carry lots of cultural aspects, heritage, philosophies and ideologies of a people, or group. Now, let's find more about it. Select a martial art and search in books, magazines, or on the internet, the necessary information to complete the chart.

Martial art:	
Country of origin:	
Cultural background:	
Characteristics:	
Moves and techniques:	
Philosophy:	

- d) According to the information from your chart, write a paragraph talking about the martial art you chose. You can use the following frame to help you do that.

The martial art I chose is _____. It was originated in _____ and was developed from _____. It is a _____. Some of the basic moves and techniques include _____. The main purpose of _____ is to _____.

- e) In pairs, or small groups, share your chart with your friends. Use the text you have prepared during the last activity to present it. After each one of you have finished the presentation, discuss how these practices happen and are (re)produced in countries, and cultures, different from the ones where they originated.

MOMENT 4



Image available at: <https://is.gd/ELSdJ1>. Accessed on April 07, 2021.

- a) Did you know? Martial arts can be practiced as a sport, people even compete in championships and tournaments. In that aspect, they are called combat sports, or fighting sports. Contestants must follow some rules and score points in order to win a match. In pairs, or small groups, select a combat sport from the ones found in the box. After that, do a search and answer the questions in your notebooks.

WRESTLING – SUMO – BOXING – MUAY THAI – SAMBO – KYOKUSHIN – TAE KWON DO – SANDA – CAPOEIRA – FENCING – MIXED MARTIAL ARTS (MMA) – JUDO – SAVATE – LETHWEI

1. What is the origin country of this combat sport?
 2. In which countries is this combat sport popular?
 3. What are the most famous championships, or competitions, in which this combat sport is represented?
 4. What are the rules of this combat sport? What contestants must do to win a match?
 5. Who are the most famous combat athletes?
- b) Using the internet, search for video(s) of the combat sport you have selected during the last activity. Share your findings with your friends and use the video(s) to illustrate and explain the rules of the combat sport you chose. You can use the following frame to help you do that:

The combat sport we searched about is _____. It is very popular in _____ and _____.
 Some of the most famous championships are _____. The rules of this combat sport are _____.
 To win a match, the contestant must _____.
 Some of the most famous combat athletes include _____.
 He/ She is from _____.

- c) Go back to the KWL chart in Moment 1 and complete the third column.

LEARNING SITUATION 4

By the end of the lesson(s), you will be better able to:

Culture/ Content/ Cognition (Learning outcomes)		
<ul style="list-style-type: none"> • Identify words and information about lip sync. • Articulate different tenses to talk about lip sync. • Use technology to find information and content about lip syncs. • Plan and collaborate on projects. 		
Communication		
<p>Language of learning: (Key vocabulary)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apps, microphone, speeches, choreography, dance, audio, lip sync, studio, script, lines, movements, sound. • Synchronize, record, produce, use, practice, plan, edit, prepare, write, film, combine, premiere, see, perform, say, battle, receive, pick up, decide. • Judge, score, round, performer, finalist, audience, episode. • Group, solo, live, lyric, personality. 	<p>Language for learning: (Functions & structures)</p> <ul style="list-style-type: none"> • I will use this app to edit my videos and pictures. • I am going to plan a live performance for my channel. 	<p>Language through learning: (Incidental & revisited - Recycled language during the lesson)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meme, presentation, performance, movies, TV show. • Expressive, humor. • Competition, channel, song. • Costume.
Instruments of assessment (How will you measure if outcomes met)		
<ul style="list-style-type: none"> • If you successfully use the future tense in Moment 1 to write sentences. • If you successfully read the dialogue and answer the questions in Moment 3. • If you successfully find and analyze lip sync performances on the internet. • If you successfully plan and perform a lip sync. 		

MOMENT 1



Image available at: <https://is.gd/1J4TOa>. Accessed on April 13, 2021.

- a) Fill in the first and the second columns of the KWL chart about **lip sync**.

KWL Chart – Lip sync		
What I know	What I want to know	What I have learned

MOMENT 2

- a) Complete the sentences with the words from the box. Follow the example:

apps – microphone – synchronize – speeches – choreography – dance

- The singer is using playback because her performance has a hard **choreography**.
- During a lip sync, most of the time the _____ is off.
- All around the internet, people make memes by lip syncing funny _____.
- When making internet challenges, people may combine _____ and lip sync.
- Many _____, and social networks, allow people to easily lip sync songs and speeches.
- If you don't have a computer, smartphones have many apps that you can use to _____ and edit your videos.

- b) Use the words given to write sentences in the future tense using “will”. Follow the example:

- Edit/ videos: **I will use this app to edit my videos and pictures.**
- Synchronize/ speech: _____.
- Record/ audio: _____.
- Practice/ choreography: _____.
- Produce/ lip sync: _____.
- Use/ studio: _____.
- Script/ meme: _____.

- c) Use the words given to write sentences in the future tense using “going to”. Follow the example:

- Plan/ live performance: **I am going to plan a live performance for my channel.**
- Prepare/ presentation: _____.
- Edit/ audio: _____.
- Write/ lines: _____.
- Film/ performance: _____.
- Combine/ movements: _____.
- Synchronize/ speech: _____.

MOMENT 3

- a) Do you know what lip sync is? Read the following definition and answer the questions.

Lip sync (or lip synchronization) is the act of matching your lips movements with a recorded song, audio, or speech.

Text produced specially for this material.

1. What do people use lip sync for?

_____.

2. Where can you identify lip sync?

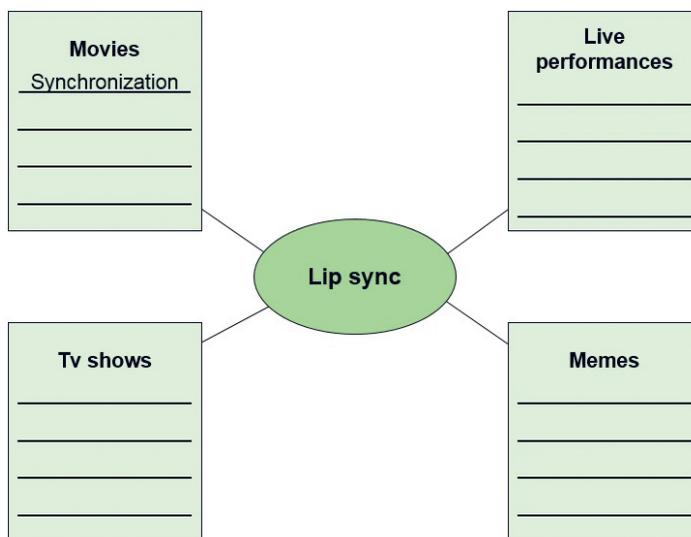
_____.

3. Have you ever lip synced a song or speech? For which purpose?

_____.

- b) Based on the definition of lip sync, complete the visual organizer with words from the box you can relate to the practice, and purpose, of lip sync in each one of the productions. Follow the example:

**Choreography – Combination – Audio – Movements – Music – Synchronization – Expressive –
Edition – Dance – Video – Speech – Humor**



- c) As you may have noticed, lip sync is a technique that can be used for different purposes and objectives. It is very used in TV shows, animations, memes, and even live performances. But did you know? Lip sync is also a genre by itself. Read the dialogue and answer the questions.

Rodrigo: Did you watch the last episode of “Later Night Live”?

Simone: You mean that new TV show that premiered on channel 89? Not really. What is it about?

Rodrigo: Oh my gosh, I can’t believe you haven’t seen it yet! It is about lip sync competitions. Contestants lip sync famous songs and perform them with choreographies and lots of facial expressions. It is so much fun!

Simone: It really does seem fun. But wait, you said it is a competition, didn't you? How do they battle with each other doing lip syncs?

Rodrigo: There are two types of battles in this show. First, the contestants perform a song individually and receive a score that goes from 1 to 5. The ones, with the best scores, goes to the second round, where the judges pick up the two best performers. Then, on the last round, the finalists must lip sync a song at the same time!

Simone: At the same time?! That sounds really interesting. How do they decide the winner?

Rodrigo: On the finals, the audience must decide who wins and who loses.

Simone: OK, you got me! First thing I am going to do when I get home is to search the episodes of this show.

Text produced by the authors specially for this material.

1. What is the Later Night Live?

2. What is the Later Night Live about?

3. How does the competition work?

4. How do they decide the winner?

5. Do you know any TV show like the one described by Rodrigo? Which one(s)?

6. Have you ever seen lip sync performances in other medias? Where?

d) Search around the internet for lip sync performances and analyze them with your friends. What can you identify? How are the performances? Do they have a costume, a choreography, or anything else?

MOMENT 4



Image available at: <https://is.gd/FnRVpu>. Accessed on April 20, 2021.

- a) Do you know how to lip sync? During this final moment, you will have the opportunity to practice this activity and have fun with your friends. So first, plan your lip sync performance. Use the following chart to help you do that:

Which song will you use?	
Will you create a choreography?	
Will there be a costume? What?	
Will you lip sync solo, or in group?	
Who will lip sync?	
What will be the format of your lip sync? Live, or recorded?	

- b) Now that you have started planning you lip sync, it is time to get ready for the performance. Follow the steps:
- Memorize the song you have chosen and the lyrics.
 - Practice the song. Use a mirror to see if your lips are synced correctly to the lyrics.
 - Exaggerate on your facial expression, let your personality show up.
 - Prepare, memorize and practice the choreography you are going to use.
 - Prepare your costume.
 - Watch other performers. You can learn a lot by simply watching.
- c) Finally, it is time to lip sync. Schedule a date for the performance. Don't forget to be respectful with you classmates and encourage each other.
- d) Go back to the KWL chart in Moment 1 and complete the third column.

EDUCAÇÃO FÍSICA

3º BIMESTRE

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

Tema: O USO DA TECNOLOGIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO

Questão norteadora: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?

Caro estudante, você está preparado para dar continuidade às nossas atividades? Neste bimestre, é proposto o estudo da **Unidade Temática: Brincadeiras e Jogos**, por meio do objeto de conhecimento **Jogos eletrônicos**, no qual vocês poderão experimentar diferentes jogos eletrônicos que envolvem práticas corporais ou não, analisar a influência dos jogos eletrônicos no desenvolvimento do comportamento ético e moral, e refletir sobre o papel dos jogos eletrônicos em sua vida.

Bom estudo!

MOMENTO 1 – A EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA

Etapa 1 – O Jovem e a Tecnologia.

Estudante, nos anos finais do Ensino Fundamental, você e sua turma puderam ter contato com o objeto de conhecimento: **Jogos eletrônicos**. Entretanto, para o segmento do Ensino Médio, será importante ampliar as capacidades sobre as múltiplas possibilidades da linguagem digital e possa produzir novas formas e sentidos nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva. Nesta situação de aprendizagem iremos analisar primeiramente o quanto a tecnologia está presente em sua vida e de seus colegas por meio de uma tempestade de ideias organizada pelo professor.

Na sequência, seu professor irá organizá-los em grupos para fazer a rotação nas estações realizando as atividades: na Estação 1 farão a leitura do texto e responder as questões; na Estação 2 irão realizar a leitura do texto e pesquisa sobre o tema; na Estação 3 assistirão ao vídeo e responderão um roteiro de questões sobre o tema; na Estação 4 os estudantes irão fazer leitura do texto “A influência da tecnologia nas práticas corporais” destacando os pontos importantes.

Estação 1: *Off-line* - Leitura do texto e tarefa no roteiro.

Texto - Jovens e influências digitais.

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

As tecnologias possuem grande influência no meio escolar e fora dele e isto faz com que os jovens de hoje passem a ter desejos e interesses diferentes de antigas gerações. O jovem atual nasceu na era da velocidade de informação, com as diversas mídias e recursos: *internet*, TV digital, redes sociais, jogos eletrônicos e *on-line*, celular, relógios com aplicativos, entre outros. Tais

tecnologias interferem na forma como as relações humanas se dão, na maneira como os jovens se conscientizam sobre a importância da prática de atividades físicas, seus hábitos e consumo, o que, conseqüentemente, modifica seu estilo de vida com adoção de hábitos saudáveis como: alimentação, materiais esportivos adequados tecnologicamente para minimizar lesões, consulta de aplicativos para prática de atividades físicas, entre outros.

Todos estes progressos advindos da inovação tecnológica acarretam mudanças e impactam diretamente nos costumes de uma sociedade contemporânea, devendo ser utilizados de forma crítica, reflexiva e ética.

Texto produzido para este material.

Após a leitura respondam às questões:

- *Quais as influências da tecnologia na vida dos jovens?*
- *Como as tecnologias podem influenciar no hábito de vida das pessoas?*
- *Quais os impactos sofridos pela sociedade em decorrência do avanço tecnológico?*

Estação 2: On-line. Leitura do texto e pesquisa.

Estudantes leiam o texto e façam uma pesquisa com o foco nos pontos abaixo:

- *Significado do termo Tecnologia.*
- *Quais as modificações que o avanço da tecnologia promove no meio ambiente?*
- *Quais as tecnologias de informação e de comunicação e para que servem?*
- *Quais as tecnologias avançadas e quais sua utilização?*

Texto - Conexão entre passado e presente e o uso da Tecnologia.

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

A Tecnologia emprega a produção de conhecimentos para a fabricação de objetos e para modificação do meio ambiente em que vivemos. Atualmente, se sobressaem no universo contemporâneo as tecnologias de informação e de comunicação devido ao aperfeiçoamento das telecomunicações, uso de computadores, ampliação de acesso à *internet*, incluindo as tecnologias avançadas como a Energia Nuclear, a Nanotecnologia e a Biotecnologia.

As diversas tecnologias influenciam a sociedade, nossa casa, nosso lazer, o trabalho e a escola.

Texto produzido para este material.

Estação 3: Fruição do Vídeo - on-line ou off-line e tarefas do roteiro

Assistam ao vídeo e respondam as questões:

- *O que você entende por tecnologia?*
- *Quais os benefícios trazidos pela tecnologia?*
- *Será que essa tecnologia pode trazer malefícios para nossa sociedade?*
- *Quais recursos tecnológicos você tem acesso?*



5 Formas que a tecnologia mudou nossas vidas. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=019vprcLoik>. Acesso em 13 nov. 2020.

Estação 4: A influência da tecnologia nas práticas corporais.

Estudante, faça a leitura do texto do link a abaixo:



O uso da tecnologia nas práticas esportivas. Disponível em: <http://gg.gg/obx9v>. Acesso em 13 nov. 2020.

Ao final, você e seus colegas irão sistematizar as informações obtidas pelos grupos, a ideia é que os grupos tragam suas dúvidas em torno dos assuntos que foram discutidos:

- *Definição do conceito de tecnologia.*
- *As tecnologias de informação e de comunicação.*
- *As tecnologias avançadas.*
- *Os benefícios e malefícios dos recursos tecnológicos.*
- *A influência das tecnologias nas práticas corporais.*

Etapa 2 – Oficina dos Games!

Estudante, agora chegou o momento de colocar em prática as discussões sobre as tecnologias digitais e os Jogos eletrônicos através da **Gamificação**.

A gamificação se refere à aplicação de recursos de jogos digitais em atividades, como por exemplo: avatares, desafios, *rankings*, prêmios etc. Esta prática geralmente conta com competição, *feedback*, evoluções e recompensas.

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

Os jovens do século XXI são da geração de videogames que os “obrigam” a realizar movimentações em posse de um controle sem fio, em frente a uma tela de televisão ou de computador, celulares, *tablets* etc. Deste modo, assim como as brincadeiras e jogos tradicionais passam de geração para geração, os jogos eletrônicos estão evoluindo cada vez mais, com a criação e recriação de games que imitam jogadores de futebol, basquete, das lutas, de tênis, de danças etc.

Texto produzido para este material

A Gamificação será um campeonato de *games* na escola. Inicialmente vocês irão identificar quais jogos eletrônicos fazem parte do seu contexto e escolher alguns jogos que possam ser experimentados/vivenciados na escola, os jogos selecionados poderão ser por meio de votação.

A competição no primeiro momento será realizada com a sua classe, mas poderá ser ampliada para as outras turmas da escola. Para que vocês possam organizar a Gamificação com a mediação do professor, organize cartazes explicativos e chamativos contendo algumas regras:

1. Definição de público-alvo e faixa etária dos *games*.
2. Área dos *Games*: esportes, lutas, danças etc.
3. Missão do Game, objetivo.
4. Narrativa do Jogo, história, contexto.
5. Plataforma, ambiente.
6. Regras do jogo.
7. Como será feito o *ranking*.
8. Materiais e recursos.
9. Estratégia do jogo.

Etapa 3 – Os *games* e as práticas corporais.

Até agora você e sua turma vivenciaram alguns jogos eletrônicos, será que apareceu alguns que envolvem alguma prática corporal? Por que alguns jovens optam por jogos eletrônicos que envolvem movimentos? Será que o jogo eletrônico que envolve uma prática corporal pode substituir a prática de um exercício físico? Reflita com seus colegas!

Etapa 4 – Gamificação na prática. Mão na massa!

A proposta é que vocês criem um jogo eletrônico com o uso de ferramentas tecnológicas.

Texto - Profissão dos Gamers.

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

Os jogos eletrônicos estão em alta na sociedade contemporânea. O desenvolvimento tecnológico e a facilidade de acesso aos recursos estão ampliando as possibilidades deste mercado que contempla: jogadores, produtores executivos, desenvolvedores, ilustradores etc. O Brasil é um dos países da América Latina onde mais cresce a paixão pelos *gamers*, que hoje é mundial. Um exemplo disto são as competições do Mundial ***The League Of The Legends***, que é assistido por todo o mundo e faturando alto.

O mercado de trabalho também cresce com esta possibilidade dos *gamers* e há diversos cursos oferecidos, tais como: *Jogos digitais, Designer de Games, Designer Gráfico, Artes visuais, Engenharia de Software, Tecnologia da Informação, Ciência da Computação, Engenharia da Computação, Marketing, Publicidade e Propaganda e Jornalismo*.

Também vale destacar que muitos jogos eletrônicos envolvendo práticas corporais têm a função de repetir e reproduzir os movimentos motores, com experimentação, formulação de hipóteses, tomada de decisões, resolução de situações-problema entre outras. Entretanto, alguns jogos virtuais recebem muitas críticas, pois se alega que estimulam a violência e ocupam em excesso o tempo dos jogadores, ocasionando problemas de personalidade.

Vale lembrar:

Um jogo eletrônico tem a finalidade de entretenimento, representação, interação, conflito e segurança. Já os jogos de *internet*, ou seja, os jogos virtuais estimulam a relação do jogador não só com o *software*, e sim com outros jogadores, a partir do ciberespaço.

Texto produzido para este material.

Roteiro para a Gamificação:

Tema, nome do jogo	Faixa etária	Objetivos	Ferramenta utilizada, plataforma
Desenhos e imagens criadas e ou reais	Regras principais, premiação etc.	Materiais	Recursos

MOMENTO 2 – TECNOLOGIA E ÉTICA DOS USUÁRIOS!**Etapa 1 – Iniciando o bate papo!**

Nessa etapa vocês farão uma retomada de tudo que vivenciaram no momento 1.

O início da proposta é imaginar que vocês receberam uma informação no *WhatsApp* ou em uma rede social com as seguintes manchetes:

Os jogos eletrônicos que envolvem movimentos gastam mais energia que um exercício físico!

Os jogos eletrônicos que têm violência tornam seus praticantes mais violentos!

Os jogos eletrônicos praticados de forma consciente só causam malefícios para a saúde.

Os praticantes de jogos eletrônicos se tornam introvertidos.

Após a leitura das informações citadas acima, façam uma análise e reflitam sobre as frases, e verifiquem se são verdadeiras.

VOCÊ SABIA?

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

Sabemos que a tecnologia trouxe muitos avanços para a humanidade, entretanto, a tecnologia e as mídias sociais podem trazer alguns malefícios, como a circulação de notícias falsas, as chamadas **“Fake News”**. Essas manchetes incluem, com apenas um clique, a veiculação de diversas informações que estão nas palmas de nossas mãos e que podem ser inverdades. Ao postar, circular e compartilhar, essas falsas notícias ganham corpo e proporção, ameaçando com seu conteúdo, que seja conhecida a veracidade dos fatos.

Texto produzido para este material.

Em seguida reflitam e respondam as questões:

1. Você já viu uma notícia falsa circular com grande repercussão? Qual? Em qual mídia social?
2. Qual ou quais mídias sociais você comumente utiliza? O que é mais atrativo nestas mídias?
3. Com que frequência você utiliza as mídias sociais e/ou compartilha publicações?
4. Suas publicações incluem imagens ou notícias que não possuem comprovação de autenticidade?

Leiam o quadro a fim de observar como fazer para identificar uma *fake news*.

Avalie a fonte, o site, o autor do conteúdo.	Avalie a estrutura do texto	Preste atenção na data da publicação	Leia mais que só o título e o subtítulo
Pesquise em outros sites de conteúdo	Veja se não se trata de site de piadas	Só compartilhe após checar se a informação é correta	É um áudio ou um vídeo? Resuma o acontecimento e faça uma pesquisa no buscador

Etapa 2 – Os jogos eletrônicos e o desenvolvimento da ética.

Na etapa anterior você e sua turma tiveram a oportunidade de refletir sobre como lidam com informações recebidas e como identificar se uma informação é falsa ou verdadeira.

E com relação a ética, vocês estão preparados para lidar com a informação e comunicação? Ou publicam e acreditam em tudo que vêem, ouvem e recebem?

- Os jogos eletrônicos podem influenciar o comportamento ético e moral de seus usuários?
- Os jogos de RPG podem revelar características dos usuários?

Etapa 3 – Os jogos eletrônicos e eu!

Essa situação de Aprendizagem está chegando ao final, por isso, seu professor fará uma sistematização do percurso de aprendizado vivenciado até aqui, e ao final, em uma roda de conversa, façam uma reflexão sobre como os jogos eletrônicos estão presentes em sua vida discutindo os prós e contra desses jogos.

- Você sente necessidade de usar a *internet* e os jogos digitais por períodos de tempo cada vez maiores?
- Você já tentou diminuir o tempo na frente do computador e videogame, mas não conseguiu?
- Você já mentiu para familiares para esconder quanto tempo você estava jogando?
- Você já deixou de fazer tarefas ou atividades que gosta por não conseguir se desconectar ou parar de jogar?

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

Tema: O USO DA TECNOLOGIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO

Questão norteadora: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?

Caro estudante, neste bimestre, você irá passar pelos Objetos de Conhecimento: esportes de invasão; esportes de rede e parede; esportes de campo e taco. E rever as Unidades Temáticas: Esporte, Dança, Ginástica, Lutas e Práticas Corporais de Aventura. A partir delas, analisaremos reflexões fundamentadas na abordagem cultural, especificamente na “Cultura Corporal de Movimento”, para que os estudantes compreendam as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, mais precisamente analisando e compreendendo por que é tão comum o uso da língua inglesa em algumas práticas corporais.

Bom trabalho!

MOMENTO 1 – ELEMENTOS DA LINGUAGEM ESTRANGEIRA E SUA RELAÇÃO COM AS PRÁTICAS CORPORAIS

Etapa 1 – Para início de conversa...

Nesta situação de Aprendizagem, você irá navegar por caminhos ainda não explorados e poderá ampliar seus conhecimentos, estabelecendo uma relação com a Língua estrangeira e as Unidades Temáticas já vivenciadas.

Estudante leia o texto a seguir:

O Estrangeirismo e a Educação Física

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

A **Linguagem** é estudada como meio de comunicação e interação entre os seres humanos, tornando-se um elemento imprescindível para a sociedade e sua cultura. A partir dela, podemos ter uma visão melhor do mundo, raciocinar a origem da palavra, sendo um fenômeno mundial. No campo das práticas corporais do qual a Educação Física faz parte, temos uma linguagem própria e universal, que diversos atletas, jogadores, técnicos e mídia utilizam entre si, nos mais variados esportes, lutas, danças, ginásticas e práticas corporais de aventura. E, mesmo não sendo sua língua materna ou possuindo pouca proficiência, é possível utilizar-se de termos e palavras estrangeiras que não precisam ser adaptadas, uma vez que são compreendidas por todos e conhecidas como **estrangeirismos!** Vamos conhecer mais sobre o assunto?

Texto produzido especialmente para este material.

Após a leitura do texto, quais os **conhecimentos prévios** que você traz em relação aos Objetos de Conhecimento com a Língua Estrangeira. Inicialmente identifiquem, circulem e/ou grifem as palavras do quadro que possuem linguagem estrangeira. Em seguida, em uma **roda de conversa**, troque informações sobre as palavras e as Unidades Temáticas e Objetos de Conhecimento que possuem palavras na língua inglesa.

Trecho 1:

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

“Os esportes, as danças, as ginásticas, as lutas e as práticas corporais de aventura tiveram sua origem em diversos países e localidades distintas. Ao longo dos anos, passaram por infinitas transformações e ressignificações. Foram adaptados, modificados e seguem evoluindo conforme a tecnologia se desenvolve. Sua linguagem, termos, símbolos, expressões e identidades foram criados, incorporados, convertidos e remodelados a partir de metamorfoses necessárias para o seu desenvolvimento”.

Texto produzido especialmente para este material.

Quadro explicativo	
Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento
Brincadeiras e Jogos	<i>Jogos tradicionais, jogos eletrônicos, brincadeiras tradicionais.</i>
Esportes: <i>de marca, de precisão, técnico combinatório, rede/quadra dividida ou parede de rebote, campo e taco, invasão ou territorial, combate.</i>	<i>Futebol, voleibol, basquetebol, handebol, tênis de mesa, tênis de campo, beisebol, rugby, futebol americano, atletismo, ginástica artística, ginástica rítmica, nado sincronizado.</i>
Ginástica: <i>geral, condicionamento físico, consciência corporal.</i>	<i>Musculação, zumba, step, crossfit, aeróbica, acrobática, funcional, corporal, laboral, localizada, ginástica laboral corretiva, pilates, yoga.</i>
Lutas: <i>do Mundo do Brasil</i>	<i>Capoeira, huka-huka, luta marajoara, judô, aikido, jiu-jitsu, muaythai, boxe, chinêsboxing, esgrima, kendo, karate, kung Fu.</i>
Dança: <i>do Mundo do Brasil</i>	<i>Samba, tango, merengue, salsa, hip hop, street dance, funk, bolero, ballet, dança do ventre, dança contemporânea, fit dance, sapateado, flamenco, jazz, styletto.</i>
Práticas corporais de aventura: <i>Urbana, na natureza</i>	<i>Parkour, skate, patins, bike, corrida orientada, corrida de aventura, corridas de mountain bike, rapel, tirolesa, arvorismo.</i>

Fonte: BNCC, 2018.

Responda ao questionário abaixo para nortear o momento de discussão.

1. *Quais esportes, lutas, danças, ginásticas, jogos e brincadeiras e práticas corporais você conhece ou já praticou? Com qual você mais se identifica e por quê?*
2. *Observe o quadro, quais as palavras de língua estrangeira você destacou e reflita a respeito do uso comum na língua portuguesa.*
3. *Escolha um objeto de conhecimento do quadro e sintetize o que você se lembra sobre sua origem, regras, características, transformações, evoluções etc.*
4. *Quais palavras estrangeiras o objeto de conhecimento você escolheu possuem? Estas palavras estão relacionadas à sua origem e ou à sua transformação? Explique com base no trecho anterior.*

5. *Você conhece alguma palavra estrangeira que está relacionada a algum esporte, luta, dança, jogo, ou prática corporal que não consta no quadro? Qual ou quais?*

Etapa 2 – Incorporando a Linguagem estrangeira nos esportes.

Agora será o momento de ampliar os estudos acerca da língua como forma de comunicação global. Iremos iniciar esta discussão a partir dos esportes de invasão e/ou territorial e de rede/taco: **futebol, voleibol, beisebol e tênis**. Para isso, realize a análise do texto a seguir utilizando-se da **leitura compartilhada** em um local tranquilo e ou aberto como o pátio ou quadra. A leitura pausada com anotações e grifos das palavras chaves, uso de um dicionário e ou recurso tecnológico para identificação do significado e tradução do vocabulário estrangeiro, bem como a mediação do professor, irão contribuir para as reflexões futuras, para entendimento do tema, reconhecimento das informações explícitas e implícitas, como para a compreensão da língua estrangeira no futebol e demais objetos de conhecimento.

Texto: O Futebol a partir de uma análise histórica.

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

Sabemos que o futebol em nosso país é sinônimo de identidade nacional e é paixão dos brasileiros. Mundialmente conhecido, assumiu uma heterogeneidade, sendo manipulado de forma lúdica e consciente por diversos grupos e locais. Como um instrumento de diversidade, ao longo dos anos ele se transformou em uma ferramenta midiática e tecnológica. Entretanto, sua origem foi construída a partir de uma realidade social e histórica, de forma dinâmica e multifacetada. O futebol, assim como os mais variados esportes, possui relação direta com as mudanças ocorridas na conjuntura econômica, social, e política da Inglaterra. Quando surgiu, era praticado pelas elites, primeiramente como forma de recreação, até mesmo usado com o caráter civilizador da metade do século XIX ao início do século XX. Posteriormente, surgiram as *Public Schools* inglesas e a elite jovem era enviada às escolas a fim de aprender valores sociais, tais como: coragem, altruísmo, trabalho em equipe, lealdade, entre outros. No Brasil, foi introduzido pelo inglês Charles Miller em meados de 1895 e se popularizou desde então. Os termos deste esporte de invasão vieram do inglês *football* (pé+bola). Outra curiosidade é o termo *goal* (gol) do inglês objetivo, meta. A palavra *time*, comumente utilizada no Brasil para distinguir equipes, é original do inglês *team*, se referindo a um grupo de pessoas. Por fim, vale saber que a palavra *penalty*, do inglês, indica penalidade. A partir disso, podemos dizer que o futebol possui uma linguagem dos pés, que nunca falha.

estrangeirismo: *palavra de outra língua, usada em Língua Portuguesa, que se adaptou perfeitamente.*

public schools: *escolas públicas inglesas.*

Texto produzido para este material.

Trecho - Voleibol e sua Linguagem.

O esporte de rede/parede voleibol também possui diversas palavras estrangeiras. Sua origem data por volta de 1895, criado pelo professor de Educação Física da YMCA *William Morgan* nos EUA. Inicialmente chamado de *mintonette*, porém considerado muito feminino, logo depois foi alterado para *volleyball*, que significa, bola que voa. Possui termos como a posição de líbero originada do latim, o *set*, o *block*, *attack*, *serve (saque)*, *tie-break*, *ace*, *time-out*, entre outros.

Trecho- Beisebol e seus termos.

Embora haja controvérsias sobre sua origem ser inglesa, francesa, ou americana, o *rounders*, como inicialmente foi chamado, foi trazido pelos ingleses para a América, que o modificaram para o que conhecemos como beisebol. Este esporte muito popular nas Américas: do Norte e Central, também possui adeptos em todo o mundo. Possui linguagem própria que não se modifica: *homerun, pitcher, catcher, first baseman, strike, ball, base, home plate, homeruns, fair ball, inning, save, swing, walk playoffs*, e outras mais.

Trecho - O Tênis e seu vocabulário

O tênis é um esporte de rede praticado em todo o mundo. Algumas fontes o datam com origem na França no século XII, porém, originou-se na Inglaterra como é jogado atualmente. Sua linguagem é universal e pode ser compreendida por todos. Em suas partidas, comumente ouvimos os termos a seguir: *ace, set point, serve, advantage, double falt, let, love, match point, tie-break, volley, backhand, bye, breakpoint, drop shot, challenge, forehand, grand slam, golden set, out, rally, smach, spin, winner* e muitos outros.

Etapa 3 – Reflexão/ação. Se liga nessa ideia!

Estudante, após a leitura dos textos da etapa anterior, identificação do vocabulário estrangeiro e grifo dos termos, prosseguiremos os estudos, com questões direcionadas acerca da temática desta Situação de Aprendizagem. Registre as respostas e depois construa um **mapa mental**.

1. O que os textos têm em comum? Qual a temática abordada?
2. Qual a importância da língua estrangeira nos esportes mencionados pelos textos? Justifique com uma passagem do texto.
3. Qual a relação entre a origem dos termos estrangeiros dos esportes citados e seu uso cotidiano?
4. Podemos dizer que estes esportes possuem uma linguagem própria? Explique.
5. Você conseguiu identificar alguma palavra do texto que você já conhecia? Qual ou quais?

Etapa 4 – Praticando o estrangeirismo. Let 's Go Team!

Neste momento seu professor irá questionar se vocês conhecem outras palavras de origem estrangeira e que estão presentes nos esportes, nas lutas, nas danças, nos jogos e brincadeiras e nas práticas corporais de aventura. Como eles a utilizam? Com que frequência? Em que momentos?

E na sequência seu professor irá possibilitar a prática do esporte futebol e ou outro esporte que possua origem estrangeira como: **voleibol, handebol, basquetebol, beisebol, rugby, futebol americano** etc. Durante a prática seu professor irá solicitar que utilizem palavras estrangeiras e irá associar a linguagem corporal e a linguagem estrangeira relacionando com a origem do jogo.

Etapa 5 – Critical and emancipatory student! Estudante crítico e emancipatório!

Após a realização da prática, através de jogos ou minijogos esportivos, reflita algumas questões:

1. Durante a realização dos minijogos esportivos, quais termos foram utilizados pelo professor e por seus colegas que são de origem estrangeira e utilizados em nosso país?
2. Os termos utilizados na prática esportiva foram de fácil compreensão? É possível entender seu significado facilmente?
3. Quais termos vivenciados na prática precisaram ser traduzidos?

MOMENTO 2 – INTERCÂMBIO CULTURAL! *INTERNATIONALTRIP!* (VIAGEM INTERNACIONAL)

Etapa 1 – “Tá de Brincation to me”?

No momento anterior vocês puderam compreender o uso da Língua Estrangeira nos variados esportes. Agora chegou a hora fazer o uso da Língua Estrangeira de forma global, em outros contextos da Educação Física Escolar. Para isso, iremos fazer uso do inglês como língua de **comunicação global**, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo. Realize a leitura do trecho a seguir:

Texto 1 - Guia do VAR. Tecnologia do Futuro.

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

O universo da Educação Física é cercado de *estrangeirismos*, a começar pelos mais variados esportes e seu âmbito mundial. Um exemplo disto é o ambiente dos **coaches**/técnicos esportivos. Além de serem responsáveis por conduzir seus **teams**/equipes rumo à vitória, também são grandes comunicadores sociais, pois utilizam-se de termos e palavras que justificam seus planos e metas nos campeonatos. Vale lembrar que são os grandes responsáveis por dar as entrevistas e estão frente a frente com os jornalistas e a mídia.

Um outro aspecto interessante existente na contemporaneidade é o uso de recursos tecnológicos para verificação de lances que geram dúvida durante uma partida, tais como: *penaltys*, *goal*, cartão vermelho, situações relacionadas à identidade dos jogadores, impedimento, faltas, bola fora, entre outros. O uso dos recursos de áudio e vídeo, como o VAR (*vídeo assistant referee*), auxiliam a diminuir os erros durante as partidas. Já nos campeonatos de tênis, *rugby* e críquete é utilizado o recurso tecnológico do *Hawk-Eye* ou (olho de falcão) a fim de apoiar a arbitragem nas decisões corretas. Também é chamado de “tira-teimas”, o sistema que utiliza câmeras de ultra velocidade e imagem em 3D de alta precisão. No tênis e no voleibol ele é chamado de Desafio (*challenge*).

Texto produzido para este material.

Texto 2 - Entrevistas e suas Linguagens.

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

Antes mesmo de se tornar propaganda, a forma divertida com que um técnico de futebol realizou a pronúncia das palavras em inglês viralizou nas mais diversas mídias. O grande show aconteceu quando este mesmo técnico deu uma entrevista aos jornalistas, durante um jogo com o time da África do Sul. Sua forma de realizar a pronúncia das palavras alcançou muitas curtidas e virou meme devido ao tom humorístico e crítico ao mesmo tempo. Sua imagem e vídeo se concretizaram e foram difundidos maciçamente na *internet*. Ademais, os técnicos estrangeiros estão dominando o mercado do futebol brasileiro e virando moda. Uma moda que reflete em resultado. Não bastasse isso, os técnicos também enfrentam dificuldades e se superam no uso da língua estrangeira durante a comunicação com jornalistas, equipes, jogadores e comissão técnica.

Outra situação que envolve a comunicação, são as entrevistas que os atletas concedem ao final de partidas e campeonatos, afinal muitos atuam no exterior mesmo não possuindo a proficiência do idioma na língua desejada.

Texto produzido para este material.

Após a leitura dos textos, assista aos vídeos para abordagem da língua estrangeira e sua articulação com o mundo da Tecnologia.

AVALIANDO O INGLÊS do NEYMAR vs. DANI ALVES: QUEM FALA MELHOR? (Gabriel Poliglota). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oklyCLrYqeA>. Acesso em: 24 nov. 2020.



A última entrevista pós-luta da lenda Anderson Silva | UFC Vegas 12. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hM5eLxcx5SE>. Acesso em: 24 nov. 2020.

Após a fruição dos vídeos, reflita sobre as questões:

1. *O que os dois meios de informação (textos e vídeos) possuem em comum?*
2. *Qual a temática e os objetivos dos textos e vídeos?*
3. *Foi possível compreender corretamente as palavras ditas pelos atletas?*
4. *Quais palavras estrangeiras ditas nas entrevistas você considera serem universais, ou seja, sem necessidade de traduções?*
5. *Como você analisa a comunicação dos atletas?*
6. *Como os recursos tecnológicos e sua linguagem auxiliam a interpretação durante uma partida ou campeonato? Justifique com base no texto.*
7. *Você faz uso de algum recurso, ferramenta tecnológica e ou Jogos esportivos que são constituídos por palavras estrangeiras? Como você as compreende?*

Etapa 2 – Tecnologia e Língua estrangeira. Hora de relacionar!

Estudante chegou o momento de realizar uma pesquisa chamada de **intercâmbio cultural**, devido a possibilidade de reconhecer a língua de diversos países. Os estudantes divididos em duplas, trios e ou grupos mistos e irão escolher um Objeto de Conhecimento a partir do Quadro explicativo constante no Momento 1 - Etapa 1 desta Situação de Aprendizagem. A proposta é que vocês explorem o uso da língua além dos esportes e amplie as possibilidades nas **danças, nas ginásticas, nas lutas e nas práticas corporais de aventura**.

ROTEIRO DA PESQUISA

Unidade Temática;
Objeto de Conhecimento;
Pesquise sua origem, as características, as mudanças, a evolução, o uso da língua, termos e palavras mais usadas, curiosidades.
recursos: <i>internet, sites, blogs</i> , livros, ferramentas diversas, produção de memes.

Etapa 3 - Jornalismo digital. O meme e o vídeo como recurso.

Após a pesquisa, seu grupo irá apresentar a produção da pesquisa em formato de vídeo jornalístico. Seu professor irá instruí-los que vocês poderão realizar o registro com ferramentas digitais, produção de memes, fazendo uso de texto e informação jornalística, como se fosse uma entrevista ou apresentação de uma matéria esportiva. Imagens e sínteses são bem vindas. Sugerimos um vídeo de no máximo 5 minutos contendo as **DICAS** a seguir:

Tema da Unidade Temática, Título criativo, público-alvo, pauta, assunto, redação, slides, frases curtas, legendas, imagens, desenhos, roteiro, opinião, palavras estrangeiras da modalidade escolhida, nome dos entrevistados, edição de áudio, de vídeo, afirmações, produção de memes, créditos finais.

Estudantes, abusem da criatividade e coloquem-se no lugar do espectador. A proposta é que vocês utilizem a Tecnologia de forma ética e consciente! Os vídeos podem ser divulgados em rede social com a *hashtag* **#jornalismodigital** e ou por meio da criação de um canal na *internet* com o nome/série/ano da turma. Durante as apresentações, poderão elaborar **mapas mentais** referente aos principais aspectos dos vídeos apresentados pelos outros colegas.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3

Tema: O USO DA TECNOLOGIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO

Questão norteadora: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?

Caro estudante, você dará continuidade aos estudos bailando pelo mundo. Neste bimestre, é proposto o estudo da **Unidade Temática: Dança**, por meio do objeto de conhecimento **Danças do Mundo**, a partir dela, analisaremos reflexões fundamentadas na abordagem cultural, para que apreciem 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.

MOMENTO 1 – ARTE E CULTURA. APRECIANDO A ESTÉTICA E CONSTRUINDO SIGNIFICADOS NAS PRÁTICAS CORPORAIS!

Etapa 1 – Primeiros passos....

Nessa primeira etapa você irá realizar uma sondagem referente às **Danças** e apreciando e identificando as imagens a seguir.

Imagem 1 - _____



Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/tango-dan%C3%A7a-argentina-190026/>

Imagem 2 - _____



Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/zumba-celebra%C3%A7%C3%A3o-maratona-esporte-4333580/>

Imagem 3 - _____



Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/dan%C3%A7a-balina-tradicionais-mulheres-4271941>

Imagem 4 - _____



Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/menina-indian-dan%C3%A7a-vermelho-1505410/>

A partir da análise das imagens de alguns tipos de Danças responda as questões a seguir:

1. Você saberia dizer qual ou quais são os objetivos das imagens?
2. Quais relações as imagens estabelecem com o espectador? Quais significados ela traz?
3. Há informações nos rodapés que nos ajudam a interpretá-la e apreciá-la?
4. Quais os elementos que compõem as imagens? Quais cores? Quais linhas? Movimentos? Quais sentimentos?
5. Em que espaços se dão estas Danças, onde elas acontecem?
6. Quais os trajes utilizados nas Danças? Eles trazem algum significado cultural?
7. A partir das imagens, você saberia dizer a origem das danças representadas?
8. Você já praticou ou teve a oportunidade de apreciar alguma dança artística ou cultural? De qual região?

Etapa 2 – A Diversidade das manifestações artísticas e culturais.

Na etapa anterior foi possível iniciar a discussão sobre algumas manifestações artísticas e culturais. Nesta etapa iremos aprender um pouco mais sobre elas.

Ao abordarmos a **dança** em um ambiente educativo, busca-se apresentar maneiras diferentes de empregar e criar movimentos, não apenas de técnicas específicas. Pretende-se fornecer aos estudantes elementos amplos e abrangentes que abarcam os elementos do espaço, as diversas dinâmicas que a dança possui, planos coreográficos, improvisação e criação artística juvenil, proposto por *Rudof Laban*, pai da dança moderna. A concepção de dança inclui envolver os elementos que ela aborda e o contexto em que ela se insere. A dança propicia aos praticantes, diferentes tipos de movimentos **físicos, intelectuais e emocionais**. Através da dança, o estudante ampliará seu **repertório, vocabulário corporal e sua criatividade**.

Nesta etapa será proposto um **ambiente de leitura e pesquisa** para você e sua turma, como a sala de leitura e ou de informática da escola. Seu professor irá dividir a turma em grupos mistos para realizar a leitura dos textos.

Texto 1. Diversidade Cultural

Isabela Muniz dos Santos Cáceres.

As manifestações artísticas e culturais brasileiras são riquíssimas e sua diversidade remete à cultura de uma sociedade. Entre as principais manifestações temos: danças, vestimentas, culinária, tradições, rituais religiosos etc. Elas se diferem devido ao Brasil ser extenso territorialmente. A cultura brasileira carrega influências de povos europeus, indígenas e africanos. Posteriormente, também fomos influenciados pelos imigrantes italianos, árabes, japoneses, alemães, entre outros, que contribuíram para a pluralidade cultural brasileira. Neste contexto, algumas regiões de nosso país possuem manifestações culturais peculiares tais como: danças e festas folclóricas como o bumba meu boi, maracatu, caboclinhos, carnaval, ciranda, o coco, a marujada, o frevo, a capoeira, o carimbó, o batuque, o samba de lenço, a congada, o samba de gafeira e outras.

Texto produzido para este material.

Texto 2- Dança para todos!

Isabela Muniz dos Santos Cáceres.

A dança não se limita ao *ballet*, ao *jazz*, ao *street dance* ou ao samba. Ela é para todos. Também não é só para meninas ou para grupos de biótipos específicos. Não podemos querer que todas as

peçoas sejam iguais! Mas sejamos iguais no direito de que todos, sem exceção, possam dançar, criar, improvisar e se expressar. Desta forma, a disposição dos lugares e espaços quando se dança significam e determinam uma importância, como o balé, que possui o uso do espaço com níveis hierárquicos vindos da cultura das cortes ocidentais.

Toda dança tem algo a dizer, ou sobre sua forma ou sobre seu mundo. Já a pessoa que dança é formada por um conjunto de múltiplas experiências com identidades diversas, culturas pessoais e coletivas que não são fixas e se transformam.

Texto produzido para este material.

Após a leitura dos textos, assistam aos vídeos e em seguida respondam às questões. Em seguida socializem e reflitam sobre as respostas.

8 Tipos de Dança - Melhores Vídeos. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Lm8sOZmZDHE>. Acesso em 25 nov. 2020.



Danças de A-Z. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qrWFbTM68dY>. Acesso em: 25 nov. 2020.

1. *Quais os tipos de dança que você e seu grupo identificaram nos vídeos?*
2. *As danças apresentadas possuem o mesmo local de origem? Justifique.*
3. *Quais semelhanças e diferenças você e seus colegas observaram nos tipos de danças apresentadas?*
4. *Os movimentos, espaço, vestimentas, estilos das danças são iguais? Explique.*
5. *A dança pode ser vista como um elemento de inclusão e de diversidade? De que forma? Explique com base nos textos ou vídeos.*

Etapa 3 - Corpo dança e suas possibilidades na escola.

Nas etapas anteriores foi possível vislumbrar a manifestação artística e cultural das danças. Agora vocês irão experimentar uma atividade prática desses movimentos, conduzidos por seu professor.

Mexa-se um pouco. Espreguice! Perceba como mexer ajuda a pensar. Ou melhor, pensar é mover. É exatamente isto! Não está tudo se mexendo? Sangue, neurônios, coração? Na dança também acontece isso. Nós pensamos enquanto dançamos! Quanto tempo vocês permanecem sentados durante um dia? Todos ficamos limitados quanto a movimento e a espaço?

Ao permanecermos parados limitamos nosso intelecto, expressão e criatividade. É nos momentos destinados à dança que o estudante poderá ter oportunidade de se conhecer - seus limites e possibilidades, valorizando-se e confiando em si mesmo e nos outros.

Durante a vivência façam as seguintes reflexões: O que de meu tem no movimento do outro? O que tem do outro no meu movimento? O movimento é algo que se tem ou algo que se compartilha?

O que você sentiu ao ouvir as músicas? Vontade de dançar? Se expressar? Como a cultura pode ser percebida nos movimentos e nos ritmos? Como foi dançar livremente? E em duplas?

MOMENTO 2 – TECNOLOGIA E MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS

Etapa 1 – Pixel e a composição coreográfica.

Nessa etapa, você irá utilizar os conhecimentos sobre as diferentes manifestações artísticas advindas do Momento 1 e articulá-lo ao uso da tecnologia com ética. Para isto, reflita sobre o texto “**Dança e tecnologia digital**”.

Dança e tecnologia digital.

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

A tecnologia, definitivamente, já faz parte do contexto da dança, estando em sua composição devido aos avanços tecnológicos, à facilidade de acesso aos recursos de filmagem, de computador e de *internet*, possibilitando sua inserção no mundo das composições coreográficas. Após algumas experiências e intervenções, diversos artistas e bailarinos deixaram de usar a tecnologia apenas como um meio utilitário, sendo apropriado como um componente de suas obras, ou seja, passando para um uso estético por meio de objetos cênicos, estéticos, técnicos, onde homem e máquina são atores da mesma rede. Na história da dança, a tecnologia sempre se fez presente na cenografia com iluminação, cenários, figurinos, notação coreográfica, entre outros.

Também vale saber que no contexto da tecnologia digital, as mídias e as redes sociais exercem grandes influências nas escolhas dos jovens. Algumas pessoas inspiram seus comportamentos em atitudes e valores característicos de seus ídolos. Além do que, o consumismo cresce cada vez mais através das propagandas e produtos que geram desejos e necessidades de status.

Texto produzido para este material.

Após a leitura do texto responda às seguintes questões:

Você já assistiu, apreciou ou praticou alguma composição coreográfica que envolvesse a tecnologia? Qual? Onde? Como as tecnologias estão presentes nas composições coreográficas? Você fez ou faz uso de algum aplicativo ou ferramenta pra dançar? Qual?

Etapa 2 – Fruindo e apreciando a tecnologia ética e estética.

Assista aos vídeos abaixo e anote os principais pontos relacionados a tecnologia utilizada na dança dentro da composição coreográfica.

Pixel - Show de dança. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Mfn5W_XmM-o. Acesso em 14 dez. 2020.



Dança de luz - Nova Arte ... Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yIj3YgVPddU>. Acesso em 14 dez. 2020.



Dança e tecnologia. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sr6VNkve5Sc>. Acesso em 14 dez. 2020.



Release | Cia de Dança Deborah Colker (espetáculos). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=m-oFNmTss_I. Acesso em 14 dez.2020.

Agora que observaram como a tecnologia se faz presente nas composições coreográficas. De que forma ela torna-se parte integrante da cena e da composição coreográfica. Elabore a produção de MAPAS MENTAIS a partir das principais anotações feitas sobre os vídeos.

Etapa 3 – Refletindo sobre a Tecnologia.

Após a fruição dos vídeos envolvendo dança e tecnologia e, a criação do mapa mental sobre o tema, reflita sobre seu uso e responda as questões:

Os vídeos apresentam tecnologia durante a exibição das danças? Como ela é apropriada? Há uso ético da tecnologia? Quais emoções é possível sentir e experimentar nos vídeos? Há uso da criatividade?

Etapa 4 – Construindo minha composição/manifestação.

Agora você poderá se utilizar dos conhecimentos sobre as diferentes manifestações artísticas e sobre a tecnologia em seu uso para **construir** sua própria composição coreográfica. Pesquisem e utilizem uma **ferramenta tecnológica** para construir o movimento.

O professor irá dividi-los em turmas mistas para escolha do estilo da dança. Na pesquisa que o grupo irá realizar deverão ter os seguintes pontos:

Histórico, origem, características, vestimentas, rituais, objetivos desta dança e depois recriar, a partir de seus próprios movimentos, uma nova composição coreográfica.

Ao se utilizar da tecnologia deverão fazer uso da ética e da consciência, através de informações pertinentes e que venham ao encontro da dança escolhida.

Após a pesquisa e criação dos movimentos cada grupo irá apresentar a criação final e discutir sobre a experiência desse processo de produção.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

Tema: O USO DA TECNOLOGIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO

Questão norteadora: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?

Caro estudante, você está preparado para dar continuidade às nossas atividades? Neste bimestre, é proposto o estudo da **Unidade Temática: Práticas Corporais de Aventura**, por meio do objeto de conhecimento **Práticas Corporais de Aventura Urbana e da Natureza**, no qual vocês poderão relem-

brar as modalidades trabalhadas nos anos anteriores e analisar quais dessas práticas podem ser vivenciadas tanto na natureza como no ambiente urbano. Ao final conhecerão e experimentarão o *Paintball* adaptado e irão remidiar essa modalidade utilizando-se dos meios digitais de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.

Bom estudo!

MOMENTO 1 – QUE PRÁTICA É ESSA?

Etapa 1 – Desvendando o texto.

Estudantes façam a leitura do texto, tentando desvendar o tipo de prática corporal que o texto está se referindo. Ao final da leitura socializem suas considerações.

Texto 1 - Desafios e superação.

Luiz Fernando Vagliengo

Na Educação Física existe um leque muito grande de possibilidades, com diversas práticas corporais, algumas mais leves e outras mais dinâmicas e intensas. O Brasil possui uma grande variedade de práticas corporais, para todos os gostos, idades e biotipos. O perigo e a sensação de medo provocados por atividades como a velocidade, altura e saltos elevam o nível de adrenalina corporal, esses fatores externos e a emoção desse tipo de atividade faz com que surjam mais adeptos a cada dia.

Essas práticas corporais que aumentam a produção de neurotransmissores como: adrenalina, noradrenalina e endorfina trazem uma sensação de liberdade, motivação e bem-estar, diminuindo os riscos de doenças, além de aumentar a flexibilidade e o tônus muscular. Porém mesmo com todos esses benefícios, sua prática requer um preparo antecipado, um nível de concentração elevado e em alguns casos equipamentos de segurança.

No mundo, essas práticas corporais são amplamente praticadas e existem vários circuitos de competição. Já no Brasil, com a divulgação pelos meios de comunicação como a televisão e principalmente *internet* vêm aumentando o interesse pela prática.

E então já sabem de que tipo de práticas estamos falando?

Texto elaborado para este material.

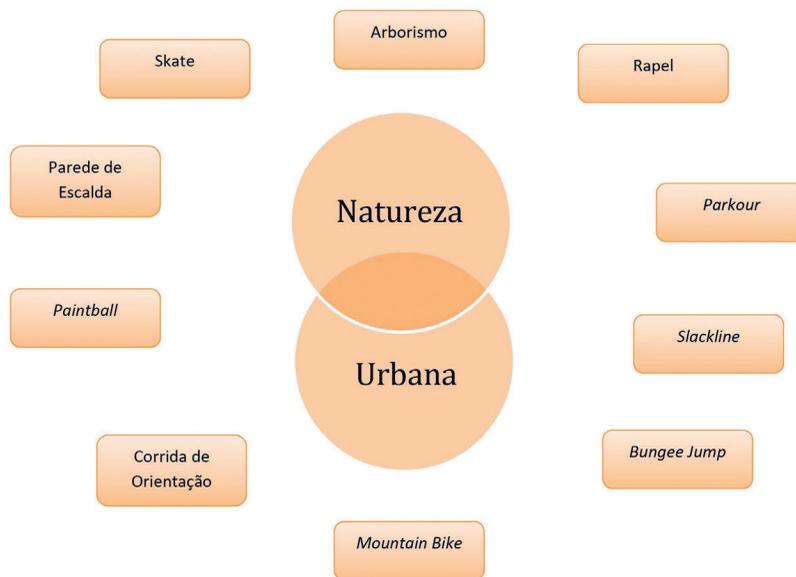
Etapa 2 – Que modalidade é essa?

Ao longo da escolaridade vocês tiveram a oportunidade de conhecer e se apropriar de diversas **Práticas Corporais de Aventura Urbana e da Natureza**. Seu professor irá apresentar recortes de textos do material do Ensino Fundamental a respeito de algumas práticas corporais de aventura. Vocês irão ter que, por meio da leitura, deduzir qual prática se refere ao texto. Após elencadas, façam a relação quais são as práticas corporais de aventura da natureza e quais são urbanas.

Etapa 3 – Urbanas ou da Natureza? Será que existem práticas corporais de aventura que se incorporam nos dois ambientes?

Na etapa anterior vocês elencaram as **Práticas Corporais de Aventura Urbana e da Natureza** e quais poderiam ser praticadas nos dois ambientes. Seu professor irá trazer o conceito desses dois contextos.

Agora que seu professor trouxe a definição de práticas corporais de aventura da natureza e urbana, vamos ver se conseguem estabelecer a relação? Neste exercício espera-se que a classe relacione quais as práticas da Natureza e quais são urbanas. Proponha também que estudantes identifiquem quais podem ser praticadas nos dois ambientes, direcionando a seta para intersecção dos círculos.



Etapa 4 – Tecnologia e Práticas Corporais de Aventura.

Estudantes, seu professor irá apresentar um texto, alguns vídeos e imagens relacionados a tecnologia nas práticas corporais de Aventura.

Após a leitura do texto; a fruição dos vídeos e das imagens respondam às seguintes questões:

1. O que vocês entendem por tecnologia? E acreditam que possam melhorar a vida das pessoas?
2. Qual é a preocupação dos laboratórios de testes das empresas de materiais esportivos no âmbito tecnológico com relação aos praticantes?
3. No vídeo **“O pulo radical de wingsuit de UeliGegenschatz”** o palestrante diz que para praticar esportes radicais de alto nível precisa de algumas recomendações, quais são?
4. Qual ponto comum entre os materiais analisados?
5. Qual a importância dos equipamentos de segurança na prática corporal de aventura?
6. Na imagem *Airbag* de Ciclista você acredita ser eficiente? Justifique.

MOMENTO 2 – PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA NA ESCOLA

Etapa 1 – Esportes Radicais na escola.

Estudante realize pesquisa de campo, dentro e fora da escola, analisando possibilidades de práticas corporais de aventura. Dependendo da região pode ser que a prática escolhida seja relacionada à natureza, ou talvez urbana, o ideal é que seja uma prática que possa ser adaptada aos dois ambientes, como os estudantes relacionaram no momento 1 – etapa 3.

Pesquisa de campo:

Prática Corporal de Aventura.	Natureza	Urbana	Mista	Possibilidade de local para prática	Desenvolvimento da atividade.

O ideal é que seu professor oportunize a vivência de algumas das práticas que vocês trouxeram na pesquisa de campo, para o ambiente escolar.

Etapa 2 – Conhecendo outra prática corporal de aventura. O *Paintball*.

Estudante leia o texto a seguir para conhecer um pouco mais sobre o *Paintball*.

A História do *Paintball*

Luiz Fernando Vagliengo

O *paintball* começou meio que por acaso. Madeireiros dos EUA e Canadá utilizavam um tipo de marcador, que espirrava um *spray* para marcar com tinta as árvores que deveriam ser cortadas. Porém, o alcance desse jato de tinta era limitado, dificultando a marcação de árvores que ficavam em locais distantes ou de difícil acesso. Em busca de resolver o problema, a madeireira em que trabalhavam solicitou a outra empresa a invenção de um dispositivo, que tivesse um alcance mais longo e foi aí que surgiu a marcadora de pressão que arremessa cápsulas de tinta.

O jogo de *paintball* aconteceu como se fosse uma brincadeira em que os madeireiros espirravam os jatos de tinta uns nos outros, mas os primeiros a pensar em transformar a atividade em jogo foram os amigos Bob Gurnsey, Charles Gaines e Hayes Noel. O primeiro jogo foi em 1981, quando os três e mais nove amigos competiram cada um por si, considerando a regra: o último a ficar sem marca na roupa seria o vencedor.

Com o tempo, o jogo e as regras foram criadas. Convencionou-se a formação de duas equipes com o objetivo de pegar a bandeira da equipe adversária e levá-la até sua base sem ser marcado de tinta. Outras formas de jogo foram surgindo com o avançar dessa prática, como a versão onde uma bandeira no meio do campo precisa ser pega; na sequência deve-se fincá-la na base adversária sem ser marcado de tinta. Um detalhe é que no campo há vários obstáculos para que o jogador possa se esconder. O *paintball* é um jogo que trabalha estratégia em equipe e exige inteligência, velocidade e agilidade.

Assim como toda prática corporal de aventura, o *Paintball* tem equipamentos de segurança, como óculos próprios para prática, máscara e peitoral, mas também podem ser utilizadas joelheiras, cotoveleiras, calças e blusas acolchoadas e mais resistentes para ralar.

As bolinhas de tinta são cápsulas de um tipo de gelatina com tinta não tóxica e biodegradável, que não polui o meio ambiente.

Na partida, que tem a duração de aproximadamente 10 minutos com 5 jogadores em cada equipe, tem um ranger, ou juiz, que identifica quem foi atingido e assim eliminado do jogo. Durante o jogo, pode ser solicitado para o juiz o ***Paintcheck***, que é um pedido para verificar se um jogador foi marcado com tinta ou não. Em partidas de brincadeira, só é eliminado se acertar no colete; mas,

em partidas oficiais, qualquer marcação de tinta faz com que o jogador seja eliminado. Quando o jogador é marcado, ele tem que se entregar e sair do jogo; caso o *ranger* perceba que um jogador não está querendo se entregar, ele deve eliminar o jogador e, como penalização pelo anti-desportivismo, poderá eliminar mais um jogador da equipe. Geralmente nas partidas tem 2 jogadores no fundo, 2 nas laterais e o **Front Player**, jogador de frente, que é como um *kamikaze* que tenta pegar a bandeira adversária. Os obstáculos no campo de jogo são chamados de **Bunkere** quando um jogador marca outro, que está escondido atrás do *bunker* se denomina **Bunkear**.

Texto produzido para este material.

Etapa 3 – Vamos jogar o *Paintball* adaptado para a escola.

Chegou o momento em que o professor irá propor a prática do *Paintball* para vocês experimentarem, será uma prática adaptada, substituindo as marcadoras de tintas por bolas de borracha ou outra que não machuque. A prática deverá ser filmada para a utilização na próxima etapa.

A seguir, algumas sugestões:

Queimada Paintball. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=v2T1ESdsvfs>. Acesso em 22 Jan. 2021.



Atividade para aula de Educação Física. Queimada Paintball. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=5tBDVa-fHt4&feature=emb_logo. Acesso em: 22 Jan. 2021.

Trecho de 10 coisas que odeio em você dublado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hgGWaHzxFM8>. Acesso em: 22 Jan. 2021.



Etapa 4 – Reescrevendo o *Paintball*.

Mantendo os grupos da Etapa anterior e utilizando da filmagem que vocês fizeram do *Paintball* adaptado vocês irão explorar os meios digitais para atender o comando a seguir:

Grupo 1 – Produzir um *Podcast* narrando o jogo.

Grupo 2 – Escrever o jogo relatando os acontecimentos do início até a vitória de alguma equipe.

Grupo 3 – Gravar um jornal esportivo com os comentaristas discutindo a tática de cada equipe e o que fez com que uma equipe chegasse à vitória.

Grupo 4 – Elaborar um jogo de tabuleiro tendo como base a filmagem do *Paintball*.

Ao final do tempo de criação determinado pelo professor, façam as apresentações da produção para os outros grupos. Em seguida, em uma roda de conversa e discussão sobre os trabalhos realizados, destaque os pontos de vista, a criatividade e o protagonismo. Lembre-se de reservar um tempinho para experimentarem o jogo de tabuleiro, será que ficou parecido com o *Paintball*?

EDUCAÇÃO FÍSICA

4º BIMESTRE

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

Tema: O USO DA TECNOLOGIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO

Questão norteadora: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?

Caro estudante, você está preparado para dar continuidade às nossas atividades? Neste bimestre, é proposto o estudo da **Unidade Temática: Ginástica**, por meio do objeto de conhecimento: **Ginástica de condicionamento físico e treinamento físico**, no qual vocês poderão experimentar e propor diferentes possibilidades de práticas corporais e exercícios físicos, compreender e analisar os discursos relacionados a Ginástica, além de refletir sobre suas próprias escolhas e baseá-las na sua compreensão de mundo.

Bom estudo!

MOMENTO 1 – EU, *PERSONAL TRAINER*

Etapa 1 – Oportunidade.

Estudante, você e sua turma puderam ter contato com o objeto de conhecimento: Ginástica, nas situações de aprendizagem 1 e 2 do 1º bimestre, lembra? Espero que sim! Mas lembrando, você estudou sobre os padrões de beleza, refletiu sobre os motivos que levam a prática da ginástica, além de retomar conceitos de capacidades físicas e vivenciar na prática algumas das possibilidades de Ginástica. Neste 4º bimestre, será importante ampliar as múltiplas possibilidades da linguagem digital e produzir novas formas e sentidos nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva. Nesta situação de aprendizagem você assume o papel de um *personal trainer* fictício e para isso deverá pesquisar sobre o que faz um *personal trainer*, retomar alguns conceitos de capacidades físicas e entender sobre os princípios do treinamento físico.



TEMOS VAGAS:
Aprendiz - Personal Trainer

Requisitos: Conhecer as capacidades físicas e os princípios do treinamento físico.
Ótima remuneração!

() Agendar entrevista e aula experimental

Prepare-se para o desafio da entrevista de emprego e Dinâmica de grupo. Na próxima aula, você estudante, estará na quadra ou outro espaço possível e o seu desafio será responder algumas perguntas

deste caderno e do seu professor. Além disso, você deverá preparar uma série de exercícios para ser apresentada aos seus colegas na dinâmica de grupo, sendo que essa série de exercícios deverá conter 2 exercícios de alongamento, 1 exercício de aquecimento e outros 2 exercícios que você pesquisará, fique a vontade para utilizar os vídeos propostos ou buscar outros na *internet*, mas lembre-se de checar suas fontes. Para se preparar leia o texto abaixo e assista aos vídeos propostos.

Texto - Profissão: Personal Trainer

Henrique José Fumis

O termo *personal trainer* vem do inglês e é utilizado para denominar o profissional de Educação Física que atua como preparador físico ou treinador individual personalizado. Geralmente, esse profissional atende a um indivíduo ou grupo pequeno de pessoas, que o contratam para receber um atendimento ou treinamento, específico para atingir seus objetivos pessoais, além de ser um profissional dedicado oferecendo exclusivamente treinos e orientações focadas nas características individuais de seu aluno a fim de evitar lesões e potencializar resultados.

Para atuar nesta profissão, é preciso se formar em Educação Física e ter registro no CREF (Conselho Regional de Educação Física), órgão responsável pela regulamentação do trabalho dentro da área de Educação Física no Brasil.

O *personal trainer* é quem elabora e supervisiona a execução da rotina de exercícios e acompanha a evolução do indivíduo. Para isso, é importantíssimo o conhecimento sobre o corpo humano, capacidades físicas, princípios do treinamento físico, rotinas e possibilidades de exercícios.

Mas, muito cuidado no mundo virtual! Hoje em dia, é comum vermos nas redes sociais, plataformas de vídeos e aplicativos *fitness*, inúmeras dicas de exercícios que nem sempre são dadas por profissionais habilitados e indicados para sua saúde e bem-estar.

Texto produzido para esse material.

Após a leitura, assista aos vídeos abaixo e responda as questões que vem a seguir:

Qual a importância de um Personal Trainer? Treinar por conta dá resultado? - Canal do Personal [S.l.:s.n.], 2017. 1 Vídeo (4min45seg) Publicado pelo canal dp Personal - Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YJhzWI5REbc> . Acesso em 27 Fev. 2021.



Como começar atividades físicas em casa na quarentena - [S.l.:s.n.], 2020. 1 Vídeo (1min30seg) Publicado pelo canal Agencia Brasil - Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ROWJUTuLauM> . Acesso em 27 Fev. 2021.



Como manter uma rotina de atividades físicas em casa na quarentena - Disponível em: https://youtu.be/q4jtzWRJt_Q - Acesso em 27/02/2021.



PARA SABER MAIS:

Quem pode se tornar coach esportivo? Disponível em: <https://www.superprof.com.br/blog/jornada-de-um-profissional-de-esportes/> - Acesso em 27/02/2021.



13 Exercícios físicos para iniciantes: saia do sedentarismo hoje - Disponível em: <https://blog.livup.com.br/8-exercicios-fisicos-para-iniciantes-saia-do-sedentarismo-hoje/> - Acesso em 01/03/2021.

- Lembra das capacidades físicas? Cite algumas e exemplifique.
- Qual o profissional habilitado para elaborar treinos? O que faz esse profissional?
- Qual a importância de se realizar um treinamento orientado por um especialista?

Na próxima etapa, você participará de uma entrevista e dinâmica de grupo. Lembre-se que você precisa pesquisar, elaborar e propor uma série que deverá conter 2 exercícios de alongamento, 1 exercício de aquecimento e 2 exercícios que você pesquisou. Anote os exercícios, pois na próxima etapa será o momento de executá-los, na dinâmica de grupo.

Etapa 2 – Hora da entrevista e Dinâmica de grupo

Estudante, você sabia que muitas empresas utilizam em seus processos de seleções entrevistas e Dinâmicas de grupo? Nessas dinâmicas, além dos conhecimentos específicos de uma área são avaliadas as capacidades do futuro profissional demonstrar proatividade, engajamento, empatia, comunicação, liderança, ética, trabalho em equipe entre outros. Preparado?

Seu professor irá organizar a turma em grupos e um dos integrantes de cada grupo assumirá o papel de *Personal* (professor) e irá propor uma série de exercícios. Vamos lá!

- Como você se sentiu ao atuar como *Personal*? Aponte facilidades e dificuldades.
- Gostou das atividades que você elaborou? Mudaria algo nos exercícios propostos?
- Gostou das atividades que seus colegas propuseram?
- Os exercícios propostos por seus colegas foram diversificados ou foram semelhantes?



MOMENTO 2 – PRINCÍPIOS DO TREINAMENTO FÍSICO

Parabéns, você foi contratado! Mas o trabalho de um *Personal* vai muito além de selecionar exercícios e aplicá-los. É necessário estudar cada caso individualmente, e ter um repertório de possibilidades para poder oferecer o treino que mais se adequa às necessidades e objetivos do aluno. Além de conhecer as capacidades físicas e as diversas possibilidades de exercícios para melhorá-las, é imprescindível conhecer os princípios do treinamento físico. Assista ao vídeo abaixo, e logo após preencha o quadro.

Os 5 princípios do treinamento, entenda aplique não confunda. [S.l.:s.n.], 2019. 1 Vídeo (11min30seg) Publicado pelo canal Samuel Ferrazl - Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4ewNuagcf-A> . Acesso em 01 Mar. 2021.



Relacione as colunas:

Princípios do Treinamento Físico	
(A) Individualidade Biológica	() Aumento gradual e progressivo das cargas de treino com o objetivo de promover adaptações biológicas e melhoria das capacidades físicas treinadas
(B) Sobrecarga	() Não faltar aos treinos ou abandonar a prática, pois as melhorias nas capacidades físicas dependem da regularidade do treinamento.
(C) Especificidade	() Cada organismo, indivíduo, reage ao treinamento de forma diferente. Devem ser levados em consideração a diferença entre sexos, aspectos genéticos, nível de condicionamento inicial e fatores comportamentais (Alimentação, descanso, motivação etc.).
(D) Continuidade	() Após um período de treinamento, se o indivíduo decide parar de treinar, ele perde as adaptações conquistadas com o treinamento regular.
(E) Reversibilidade	() Uma determinada capacidade física (Força, resistência, flexibilidade etc.) precisa de treinos específicos para seu desenvolvimento. Se quiser aumentar a flexibilidade, por exemplo, precisa realizar exercícios de alongamento.

MOMENTO 3 – MEU CELULAR, MEU *PERSONAL*... SERÁ?

Texto 1 - Aplicativos *Fitness*

Henrique José Fumis

Já ouviu falar, conhece alguém que usa ou você mesmo tem instalado no seu celular um aplicativo *fitness*? Pois é, com uma rápida pesquisa é possível encontrar inúmeros desses *apps*. Tais aplicativos oferecem os mais variados tipos de treinos, como musculação, corrida, caminhada, ciclismo, pilates, yoga etc. Os treinos vão de leves a intensos, com uso de implementos ou sem, em casa ou na rua. Há também aplicativos com dicas de alimentação, dietas, hidratação, contagem de calorias e uma infinidade de possibilidades. Há ainda aplicativos que juntam tudo isso em um só.

São muitas facilidades e muitos desses aplicativos são gratuitos. É como se o seu celular fosse o seu *Personal Trainer*. Com tanta praticidade não é à toa o sucesso desses aplicativos. Mas, será que estes recursos proporcionam apenas vantagens e benefícios à nossa saúde?

É preciso estar atento à individualidade biológica, progressão das cargas, execução dos gestos, respeito aos limites do próprio corpo e se possível, contar com um profissional para orientar e planejar o treino.

Se por um lado os aplicativos promovem a prática, por outro, podem provocar lesões. Fique atento quanto ao seu uso e preste muita atenção nas aulas de Educação Física. Elas podem ajudar a fazer um uso consciente destes *apps*.

Texto elaborado para esse material.

Após a leitura, solicite que os estudantes realizem a fruição do vídeo a seguir:

Apps fitness: veja os riscos de usar o celular como personal trainer. [S.l.:s.n.], 2020. 1 Vídeo (4min38seg) Publicado pelo canal Olhar Digital - Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1Dvv3nI89J8> . Acesso em 23 Fev. 2021.



- Quais razões levam as pessoas a utilizarem aplicativos *Fitness*?
- Esses aplicativos substituem um *Personal trainer*? Justifique sua resposta.
- Os usuários desses aplicativos estão conscientes sobre os cuidados que devem ter ao utilizar tais apps?
- Conhece algum aplicativo *Fitness*? Usa algum? Comente a experiência.

Professor, para subsidiar a discussão, propomos a leitura:

A má utilização de aplicativos fitness traz riscos. Disponível em: <https://marcioatalla.com.br/atividade-fisica/os-riscos-da-ma-utilizacao-dos-aplicativos-fitness/> - Acesso em 23 Fev. 2021.



MOMENTO 4 – UTILIZANDO UM APLICATIVO *FITNESS*

Etapa 1 – Simulando um aplicativo.

Que tal explorar um aplicativo *fitness* na prática? Você e toda sua turma, conduzida por seu professor, irão praticar os exercícios propostos por um aplicativo. Será que isso vai dar certo? Após a prática, retome as questões do momento anterior. Você ainda tem as mesmas respostas? Mudou de ideia?

Etapa 2 – Meu aplicativo, minha opinião.

Para conscientizar a sociedade sobre o risco da prática inadequada, muitas vezes propostas por estes recursos (*apps*), produza um podcast. O importante é relacionar a ginástica de condicionamento físico, o universo *fitness*, o uso da tecnologia no mundo contemporâneo e como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente.

Para essa produção utilize o gravador de voz, já disponível em muitos dispositivos (celular ou *notebook*). Você pode também optar por usar um aplicativo próprio para podcasts, como o *Anchor*, por exemplo.

Etapa 3 – Monitorando minhas atividades

Preparado para um desafio? Que tal acumular 150 minutos de atividades físicas em uma semana? Nem é tão difícil assim, o importante é começar. Combine com seu professor uma forma de monitorar essas atividades, pode ser através de aplicativos, ou mesmo do registro escrito.

Desafio aceito?

Dica: Que tal estender essa ideia para os familiares dos estudantes. Peça a eles que levem o conhecimento adiante e passe aos seus familiares e amigos. Será que os pais, tios, primos e avós são ativos ou sedentários?

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

Tema: O USO DA TECNOLOGIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO

Questão norteadora: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?

Caro estudante, você está preparado para dar continuidade às nossas atividades? Neste bimestre, é proposto o estudo da Unidade Temática: Dança, por meio do objeto de conhecimento Danças do mundo, no qual vocês poderão experimentar e propor diferentes possibilidades de dançar, analisando os diálogos e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais).

Bom estudo!

MOMENTO 1 – APENAS DANCE!

Neste primeiro momento a ideia é vivenciar um jogo eletrônico, como possibilidade de dançar. Juntamente com seus colegas e seu professor, é hora de ir pra “pista de dança” e se mexer um pouquinho.

TEXTO - Jogos de Dança

Henrique José Fumis

Muito popular entre os jovens, os jogos eletrônicos fazem parte do universo e da cultura juvenil. Um jogo de dança chama a atenção pela popularidade alcançada no mundo todo e em especial no Brasil. Um jogo de dança que o objetivo é reproduzir os passos realizados pelo dançarino que está na tela, tentando realizar a coreografia proposta.

O jogo faz muito sucesso, e possui até uma Copa do Mundo que reúne os melhores dançarinos do planeta. O Brasil é sempre muito bem representado nessas competições, tendo vencido algumas edições. Mas o jogo não é só competição ou sobre saber dançar bem, grande parte dos aficionados pelo game buscam a diversão reproduzindo os passos, por vezes de forma desengonçada e engraçada, trazendo muita diversão entre amigos.

É a tecnologia ampliando nossas possibilidades de movimento, proporcionando novas formas de dançar e interagir com outros jovens.

[Texto elaborado para este material.]

Questões para reflexão:

- Já conhecia algum jogo eletrônico de Dança? Qual?
- O que achou da experiência? Esses jogos podem despertar o interesse pela dança em jovens que não gostam de dançar? Explique.
- Estudante, o que é dança pra você?
- Você gosta de dançar? Em quais locais costuma dançar? Com quem você dança?
- Quais os tipos de danças e ritmos você conhece?

MOMENTO 2 – A DANÇA E A IDENTIDADE JOVEM

Estudante, retome com as respostas do momento anterior, principalmente as perguntas: Você gosta de dançar? Em quais locais costuma dançar? Com quem você dança?

Construa, com o apoio do seu professor, 3 (três) gráficos no seu caderno, um para cada pergunta acima, a fim de traçar um perfil da sua turma e levantar alguns dados para discussão.

Após a construção dos gráficos, leia o texto a seguir com os estudantes.

Texto - A dança entre os jovens

Henrique José Fumis

Em um mundo onde a tecnologia diminui distâncias, é muito comum observarmos nos jovens brasileiros o gosto e o apreço por danças e estilos musicais de culturas distantes, como o *K-pop* por exemplo, que virou febre aqui no Brasil, mas é originário da Coreia do Sul.

A coreografia mistura passos de vários outros estilos, como street dance, pop e eletrônico.

Mas os jovens também estão ligados nos estilos nacionais, como é o caso do *funk* e do sertanejo, sendo apontado como os preferidos por brasileiros entre 12 e 24 anos, tanto o *funk* quanto o sertanejo fazem parte da cultura jovem e, portanto com grande circulação entre os adolescentes embalando as festas e muito presente nos *players* (tocadores) de música.

Por outro lado, danças regionais e folclóricas, são mais pontuais em algumas épocas do ano onde são tradicionais, e em alguns locais as danças que eram passadas de geração a geração começam lentamente a perder espaço.

Texto elaborado para este material

Após a construção dos gráficos e leitura do texto, faça uma roda de conversa com os estudantes e reflita sobre as questões:

- Analisando o gráfico da sua turma, em sua maioria, os alunos gostam de dançar? Quais fatores você considera como fundamentais para essa resposta?
- Quais os locais mais citados como preferidos para dançar? O que justifica essa escolha?
- Analisando o gráfico da turma, com quem os jovens costumam dançar? Qual hipótese você tem em relação a isso?
- E você? Se fosse para uma festa dançar, qual ritmo escolheria?

MOMENTO 3 – ESSA DANÇA ME REPRESENTA

Estudante, nesse momento você e seus colegas estarão organizados em grupos. A ideia é que pesquisem sobre 2 (duas) danças, sendo uma delas de livre escolha do grupo, respeitando as preferências dos estudantes, e uma segunda dança que seu professor irá indicar ao grupo.

Lembre-se que a escolha é do grupo, portanto todas as opiniões devem ser levadas em consideração.

Além da escolha do grupo seu professor poderá sugerir outra dança; como as citadas no quadro abaixo:

Tango	Samba	Salsa
Forró	Street Dance	Zumba

Para essa pesquisa, sugerimos o preenchimento do quadro a seguir, como roteiro de pesquisa.

Roteiro	Dança escolhida	Dança indicada
Qual a dança?		
Origem desta dança (País/região)?		
Vestimentas (detalhes mais marcantes).		
Organização da dança: solo, em duplas ou em grupos?		
Local de apresentação		
Passos/movimentos mais conhecidos		

Após a pesquisa, é hora de preparar uma coreografia unindo passos dessas duas danças.

Reúna seu grupo e crie sua coreografia. Vale ressaltar que o protagonismo juvenil é muito importante nesse momento. Valorize todas as formas de participação dos integrantes de seu grupo, seja na pesquisa, criação da coreografia, produção musical ou das vestimentas. O importante é que todos participem.

MOMENTO 4 – ESSA É MINHA DANÇA

Estudante, é hora de mostrar sua produção e para isso decidam com seus colegas e professor, qual a melhor forma de apresentação.

A primeira proposta é organizar uma apresentação na própria escola, em local adequado, pode ser a quadra, auditório, pátio, anfiteatro, ou outro que a turma escolher. A ideia é seguir o formato de um programa de auditório, onde cada grupo se apresentará, seguindo o roteiro de apresentação abaixo, e um grupo fará o papel dos jurados, fazendo comentários e apontamentos. A cada apresentação, um novo grupo estará no papel de jurado.

Só lembrando que o objetivo é a participação e não a competição.

Roteiro para apresentação (Vídeo ou ao vivo)

1. Comece se apresentando.
2. Fale um pouco do ritmo que você mais gosta
3. Fale também do ritmo que o professor indicou, o que você pesquisou e achou mais interessante?
4. Explique como foi a criação da sua dança e como foi a participação do grupo.
5. Por fim, mostre sua dança.

A segunda proposta é que os grupos produzam vídeos (seguindo o mesmo roteiro anterior), sendo que o vídeo deve ter de 2 (dois) a 5 (cinco) minutos. Para essa proposta é importante que todos gravem os vídeos e disponibilizem os arquivos para o professor. Nessa proposta a cada apresentação um dos grupos comenta ou faz perguntas ao grupo que apresentou. Para a gravação dos vídeos, pode-se utilizar alguns aplicativos, inclusive muitos deles populares entre os estudantes, basta pesquisar na loja de aplicativos termos como “Vídeos engraçados” ou “editor de vídeos”, selecionar o aplicativo e baixar. Há também editores de vídeo gratuitos para computadores.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3

Tema: O USO DA TECNOLOGIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO

Questão norteadora: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?

Caro estudante, você está preparado para dar continuidade às nossas atividades? Neste bimestre, é proposto o estudo da Unidade Temática: Dança, por meio do objeto de conhecimento Danças do mundo, no qual vocês poderão experimentar e propor diferentes possibilidades de dançar, analisando os diálogos e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais).

Bom estudo!

MOMENTO 1 – JOGOS DE OPOSIÇÃO

Nesse primeiro momento da situação de aprendizagem, seu professor irá conduzir você e seus colegas a uma prática de jogos de oposição. Ao vivenciar essas possibilidades de combate é muito importante valorizar o respeito ao colega e o cuidado em não machucar, mesmo que sem intenção, o colega de combate.

Jogos de oposição, são caracterizados por enfrentamentos e disputas corporais realizadas em pares, trios e até mesmo grupos, como o tradicional cabo de guerra por exemplo. O objetivo desses jogos é introduzir a temática da luta, enfatizando o respeito ao próximo e as regras. Para execução dos jogos de oposição é muito importante estar atento às vestimentas, e não utilizar adornos como brincos, presilhas, correntes entre outros, que possam colocar em risco sua própria segurança.

Após a realização da atividade prática, discuta com seus colegas como foi a experiência e responda às questões abaixo. Lembre-se que na Situação de Aprendizagem 4 do 2º bimestre, você já teve a oportunidade de refletir sobre algumas dessas questões.

Questões norteadoras

- *Qual a diferença entre luta, briga e violência no contexto das lutas?*
- *Qual o clima de convivência durante a atividade, entre você e seus colegas? Foi divertido? Houve desentendimentos? Todos respeitaram as regras durante a atividade?*
- *Entre lutadores profissionais, você acredita que eles são inimigos ou adversários que se respeitam? Justifique.*
- *Quando a luta acaba, o que acontece? Os oponentes se cumprimentam, discutem, trocam ofensas?*

MOMENTO 2 – LUTAR COM O OUTRO E NÃO CONTRA O OUTRO!

Estudante, neste momento 2, daremos prosseguimento a essa situação de aprendizagem, para isso assista aos vídeos a seguir.

Judô FairPlay. [S.l.:s.n.], 2018. 1 Vídeo (9min50seg) Publicado pelo canal Judo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ewWcGU9if9E> - Acesso em 15 abr. 2021.



Judo in 2018 - A Year of Respect. [S.l.:s.n.], 2018. 1 Vídeo (1min46seg) Publicado pelo canal Judo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9Y-M3SjvKRO> - Acesso em: 15 abr. 2021.



Após assistirem aos vídeos, solicite aos estudantes que observem as imagens, a seguir, e leiam o texto que vem logo após.



Imagem 1 - Disponível em: <https://unsplash.com/photos/1IPV7Slrz7w> - Acesso em: 15 abr.2021.



Imagem 2 - Disponível em: <https://www.pexels.com/pt-br/foto/japones-acao-atividade-movimento-6253170/> Acesso em: 15 abr.2021.

Texto - O que acontece quando a luta acaba?

Henrique José Fumis

Nas mais diversas modalidades de lutas, observamos uma mesma dinâmica, dois oponentes, adversários, em busca de um mesmo objetivo, demonstrando sua força, sua técnica e dando tudo de si em busca da vitória. Porém, o que vemos muitas vezes é só o resultado final, que se resume em vitória ou derrota, sucesso ou fracasso, medalha de ouro ou prata. Mas, antes disso, muito suor, muitas horas de dedicação, treinamento e esforço foram necessários. Não é do dia para noite que as conquistas chegam. Embora muitas dessas lutas sejam individuais, é bem provável que um judoca ou um carateca precise de muitos companheiros de treino para evoluir, e claro adversários. Tem muita gente envolvida, ninguém faz nada sozinho. Por isso, é comum vermos ao final da luta um cumprimento entre os lutadores, um sinal de respeito, um reconhecimento ao esforço alheio, pois ambos sabem o quão difícil foi chegar até ali. Ao fim da luta, há o respeito e o combate termina, lutadores retornam para suas casas. Não há rancores, mal-entendidos, raiva, nada disso. Vencedores e vencidos buscam aprender com os erros e todo o esforço é retomado visando a próxima luta. O adversário não é um inimigo, pelo contrário, muitos são até grandes amigos.

Texto produzido para esse material

Questões norteadoras

Após assistir aos vídeos, observar as imagens e ler o texto, responda:

- Você concorda com o texto acima? O texto traz realmente o que você imagina acontecer após uma luta? Explique por que concorda ou discorda.
- Qual a mensagem que os vídeos assistidos passaram? Justifique.
- Qual relação é possível estabelecer entre as imagens, o texto e os vídeos?

Estudante, em sua vida escolar muitos desafios são propostos, um deles é a convivência. Na escola, professores, estudantes e demais funcionários ocupam o mesmo espaço e passam grande parte do dia juntos. A boa convivência entre todos é fundamental para criar um clima favorável à aprendizagem e ao sucesso de todos.

Nas aulas de Projeto de Vida, você foi conduzido a projetar-se daqui alguns anos, em como pretende continuar seus estudos, que profissão seguir, e também na relação com sua família, amigos e sociedade. Agindo com responsabilidade e solidariedade.

Assim como visto no universo das lutas e do esporte de modo geral, todos lutam por seus objetivos e mesmo quando os objetivos são os mesmos, é de suma importância as relações de amizades e o respeito ao próximo. Percebe-se uma grande diferença entre luta e violência (briga), enquanto a luta possui regras, respeito, inclusão, amizade e códigos de conduta a violência é justamente o contrário, pautada na falta de respeito, *bullying*, agressividade, falta de diálogo, inimizades entre inúmeras outras causas.

Diante disso, discuta com o seu grupo sobre os tópicos a seguir:

- Como é o clima entre os colegas de classe?
- Em sua turma, como está o respeito ao próximo?
- Em sua escola, os estudantes são solidários?

Após a discussão com seu grupo, a proposta é criar uma postagem em suas redes sociais, sobre a importância do respeito ao próximo. Poderão confeccionar um cartaz com imagem, ou uma frase, ou ainda uma imagem e uma frase juntas. Para isso, existem alguns sites onde é possível usar imagens e modelos prontos que você pode modificar e criar seu próprio cartaz. Use a criatividade e o trabalho em equipe. Após criar seu cartaz, divulgue-o em suas redes sociais. Vale compartilhar o dos colegas de classe também. Utilize a *hashtag* **#EuPraticoRespeito**.

MOMENTO 3 – LUTAS E MÍDIA

Neste momento você e seus colegas farão uma discussão acerca da relação entre mídia e as lutas. Quais atletas e quais modalidades você e seus colegas mais conhecem? Será que conhecem mais os atletas do *MMA* (*Mixed Martial Arts*) ou atletas de lutas do programa olímpico?

Para isso, uma sequência de imagens será mostrada, e você terá a missão de reconhecer o atleta e sua modalidade. Cada imagem terá quatro alternativas e de forma individual você deverá responder, levantando uma placa ou cartão.

Como você e sua turma se saíram? Acertaram todas facilmente?

Estudante, como visto na situação de aprendizagem 4 do 2º bimestre, o *MMA* tem se tornado altamente popular em nosso país sendo que a mídia em geral (TV, redes sociais, sites especializados, cobertura de grandes eventos) oferece bastante acesso a conteúdos relacionados à luta, em especial ao *MMA*.

Em relação às práticas de luta na mídia:

- Será que a luta é retratada como um esporte pautado no respeito ou um esporte que pode incentivar a violência? Registre sua opinião.

- Se você tivesse que escolher uma luta para treinar, qual seria?
- A Mídia interfere no gosto e preferência dos espectadores? Justifique.
- Você teve mais facilidade em acertar questões relacionadas ao MMA ou as lutas do programa olímpico (*Judô-Karatê-Taekwondo*)?

MOMENTO 4 – LUTA OLÍMPICA

Etapa 1 – Conhecendo as regras e a história

Estudante, nesse momento vamos conhecer um pouco mais sobre a Luta Olímpica, uma das lutas mais antigas que se tem registro. A Luta Olímpica integra os esportes disputados nos Jogos Olímpicos com um total de 18 medalhas de ouro em disputa.

Já ouviu falar sobre a Luta Olímpica? Conhece as regras?

Para conhecer um pouco mais sobre essa Luta, é sugerida uma pesquisa em alguns sites e vídeos a seguir. Ao final dessa pesquisa, seu professor fará um Quiz com você e sua turma. Então prepare-se bem, anote e discuta com os colegas suas principais observações.

<p>CBW - História. Disponível em: http://cbw.org.br/cbw/historia/ - Acesso em: 18 abr. 2021.</p>	
<p>História da Luta Olímpica - CBW. Disponível em: http://cbw.org.br/modalidades/historia-da-luta-olimpica/ - Acesso em: 18 abr. 2021.</p>	
<p>Estilos Olímpicos - CBW. Disponível em: http://cbw.org.br/modalidades/estilos-olimpicos/ - Acesso em: 18 abr. 2021.</p>	
<p>Rio 2016. Modalidades Olímpicas - Infográfico Luta Olímpica. Disponível em: https://infograficos.estadao.com.br/esportes/jogos-olimpicos/2016/modalidades/?modalidade=luta-olimpica - Acesso em: 18 abr. 2021.</p>	

Assista aos vídeos abaixo para entender um pouco mais sobre as regras da luta olímpica.

<p>Conheça as regras da Luta Olímpica. [S.l.:s.n.], 2016. 1 Vídeo (1min26seg) Publicado pelo canal TV BrasilGov. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=m_BPoancalQ - Acesso em: 18 abr. 2021.</p>	
<p>Das olimpíadas ao MMA: entenda melhor a luta olímpica. [S.l.:s.n.], 2016. 1 Vídeo (2min20seg) Publicado pelo canal Combate. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=SKMxw9tC3jM - Acesso em: 20 abr. 2021.</p>	

Etapa 2 – Luta Olímpica na prática

Na luta olímpica o objetivo é dominar o adversário com as costas no chão ou somar mais pontos que o adversário. Não é permitido socos, chutes, pontapés e estrangulamentos. Atualmente é dividida em três estilos: Greco-Romana, estilo livre masculino, estilo livre feminino.

No estilo Greco-romano é proibido agarrar o oponente abaixo da linha da cintura ou utilizar as pernas para derrubar o oponente. No estilo livre masculino e feminino é permitido agarrar as pernas do adversário, usando as pernas para derrubá-lo.

A luta acontece em uma área denominada Tapete, medindo 12x12 metros. A área de combate é um círculo, com diâmetro de 9 metros. Uma faixa laranja de 1 m de largura, formando uma parte integral da Área de Luta, é desenhada ao longo da circunferência no interior do círculo de 9 m de diâmetro. Conforme a imagem ao lado, retirada do livro de regras internacionais de *Wrestling*.

Para encerrar esta situação de aprendizagem, você e seus colegas terão a possibilidade de vivenciar novamente alguns jogos de oposição do momento 1 desta situação de aprendizagem. Lembre-se do respeito ao colega e da preocupação com a segurança. A Luta deve ser divertida para todos.

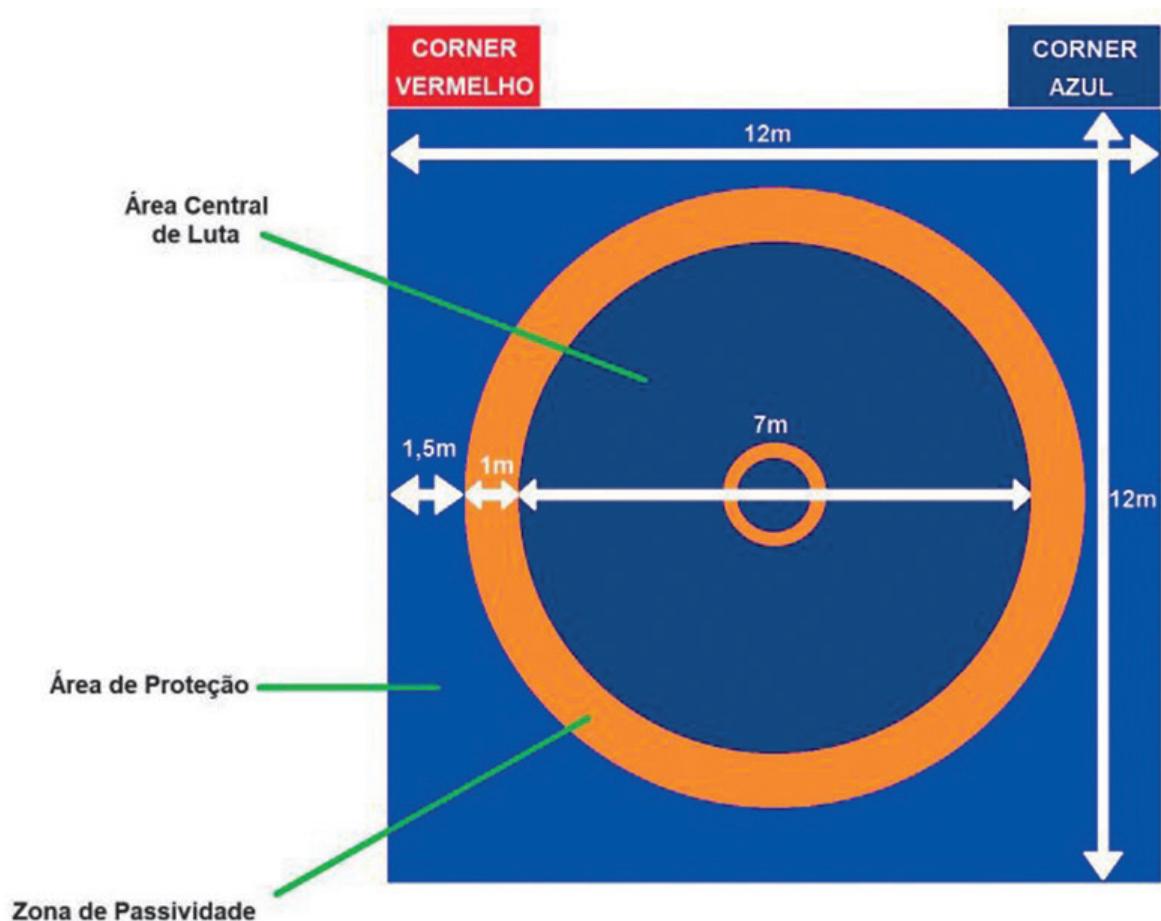


Imagem 3 - Regras Internacionais de Wrestling. Página 7 - Disponível em: <http://cbw.org.br/wp-content/uploads/2014/05/Traduc%CC%A7a%CC%83o-Regras-Te%CC%81nicas-UWW-2019-CORRIGIDO.pdf> - Acesso em: 20 abr. 2021.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

Tema: O USO DA TECNOLOGIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO

Questão norteadora: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?

Caro estudante, chegamos a última situação de aprendizagem do 4º bimestre. Nesta situação de aprendizagem, é proposto o estudo da **Unidade Temática: Práticas Corporais de Aventura**, por meio do objeto de conhecimento **Corrida de Orientação**, selecionando e utilizando movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.

Bom estudo!

MOMENTO 1 – CORRIDA DE ORIENTAÇÃO: DA ESCOLA PARA...

Etapa 1 – Localize-se: pontos cardeais e colaterais.

Estudante, para iniciarmos esta situação de aprendizagem, vamos recordar alguns conhecimentos relacionados a orientação e localização geográfica, que serão fundamentais para o desenvolvimento das atividades propostas nesse momento, em especial a Corrida de Orientação. Está preparado?

Questões norteadoras

- Você se lembra dos Pontos cardeais? Quais são?
- E os pontos colaterais? Quais são eles?
- Como é possível “descobrir” os pontos cardeais e colaterais?
- Qual instrumento pode ser utilizado para determinar os pontos cardeais?

Não se recorda? Não tem problema, assista ao vídeo abaixo e oriente-se.

As direções cardeais e os instrumentos de localização. [S.l.:s.n.], 2020. 1 Video (2min57seg) Publicado pelo canal Coisarada.Com .Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AyNXk8OG-7g>. Acesso em: 20 jan. 2021.



Agora que já recordaram alguns conceitos, chegou a hora de localizar os pontos cardeais e colaterais na quadra da escola. Para isso a quadra foi dividida em 8 (oito) quadrantes (partes), sendo o centro não considerado, numerados de 1 (um) a 8 (oito), conforme imagem a seguir. Utilizando uma bússola, bússola do celular, ou ainda o movimento aparente do sol, localize os 4 (quatro) pontos cardeais e 4 (quatro) pontos colaterais da quadra da escola.

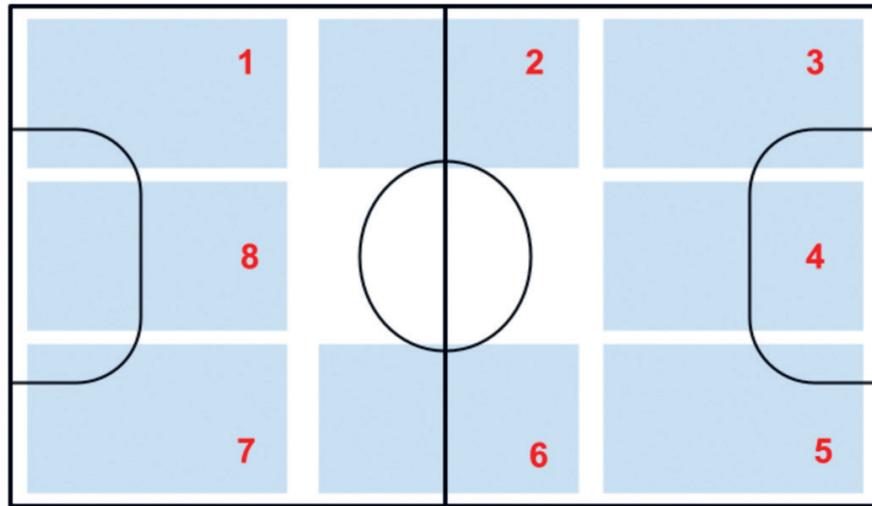


Imagem 01 - Quadrantes para preenchimento dos pontos cardeais e colaterais.

Etapa 2 – Há impostores entre nós!

Nesta etapa a proposta é trazer um jogo dos celulares/computadores para uma versão do mundo real e adaptada para uma quadra, pátio ou outros espaços da escola. O jogo em questão é o *Among Us*, que foi lançado em 15 de junho de 2018 e se tornou muito popular entre os jovens, especialmente em 2020 sendo o jogo mais baixado em celulares no mundo.

Discuta com seus colegas as seguintes questões:

- A dinâmica de *Among Us* é muito parecida com o jogo detetive, já brincou?
- E o *Among Us*, conhece?
- Quais semelhanças entre *Among Us* e Detetive?

Agora que discutiu com seus colegas, chegou a hora de vivenciar uma adaptação do jogo virtual para o real.

Texto: Como jogar *Among Us* na quadra?

Como jogar?

Primeiro passo: dividir a turma em Tripulantes e Impostor(es), de acordo com o número de estudantes.

Segundo passo: Objetivos do Jogo: Os **TRIPULANTES** devem realizar as tarefas contidas no cartão Tripulante. Essas tarefas estarão dispostas nos quadrantes demarcados no momento anterior (imagem 01). Após realizar a tarefa o tripulante deverá anotar em seu cartão que a tarefa foi realizada. O **IMPOSTOR** deve **fingir** realizar as tarefas, quando na verdade seu objetivo é eliminar o colega.

Terceiro passo: Eliminações.

Como o impostor elimina o tripulante?

Basta o impostor piscar duas vezes seguidas (piscada dupla) para um tripulante. Um sinal diferente pode ser combinado.

O que acontece com o tripulante eliminado?

Ao receber o sinal de eliminação, o tripulante não pode revelar a identidade do impostor e deve se dirigir ao centro da quadra e dizer ao professor o local onde foi eliminado.

Quarto passo: Discussão

O jogo começa com todos os participantes se deslocando livremente pela quadra (pode ser andando, não precisa correr), realizando as tarefas sem ordem estabelecida. Após a eliminação de 4 tripulantes ou decorridos 3 minutos, o professor, através de um sinal sonoro (apito) convoca uma reunião no centro da quadra (com tripulantes e impostores). É dado um tempo para os participantes (que ainda não foram eliminados) debaterem para tentar descobrir o impostor. É realizada uma votação para eliminar um participante, após a eliminação o jogo recomeça.

Neste momento, o impostor tentará induzir o grupo a escolher outra pessoa, pois se os tripulantes eliminarem o impostor o jogo acaba.

Quinto passo: Quem vence o jogo?

O Impostor vence se eliminar os tripulantes antes que estes completem todas as tarefas. Os tripulantes vencem se todos completarem as tarefas ou descobrir o(s) impostor(es).

Após a prática, em uma roda de conversa, busque com seus colegas modificações na dinâmica do jogo. Uma construção coletiva de novas regras visando deixar o jogo com a “cara” (identidade) da turma. Para isso, reflita:

- Que nome poderia ser dado a esse jogo?
- Tem algo que está muito fácil ou muito difícil no jogo?
- Quais regras podem ser alteradas? O que fazer para o jogo ficar mais legal?
- O jogo depende da honestidade dos participantes? Em caso afirmativo, como isso pode afetar o jogo?

Esta etapa foi adaptada a partir da sugestão a seguir:

Professor utiliza jogo Among Us nas aulas de Educação Física. Disponível em: <https://impulsiona.org.br/among-us-educacao-fisica/> - Acesso em: 24 abr. 2021.

**Etapa 3 – Corrida de Orientação na escola**

Finalizando esse primeiro momento será proposto uma corrida de orientação em um espaço fora da escola, mas que seja próximo, como um parque ou uma praça, por exemplo. A corrida de orientação faz parte das Práticas Corporais de Aventura na Natureza, lembra? Você e sua turma já tiveram contato com esse conceito na Situação de Aprendizagem 4 do 3º bimestre.

Práticas Corporais de Aventura na Natureza

As práticas corporais de aventura na natureza se caracterizam por explorar as incertezas que o ambiente físico cria para o praticante na geração da vertigem e do risco controlado, como em corrida orientada, corrida de aventura, corridas de mountain bike, rapel, tirolesa, arvorismo etc. (Currículo Paulista, 2019).

Nas práticas corporais de aventura, exploram-se expressões e formas de experimentação corporal centradas nas perícias e proezas provocadas pelas situações de imprevisibilidade que se apresentam quando o praticante interage com um ambiente desafiador.

Fonte: BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação, 2017. SÃO PAULO (Estado). Currículo Paulista. São Paulo. 2019.

A **Corrida de Orientação**, ou apenas **Orientação** é um esporte no qual os competidores percorrem um trajeto, previamente demarcado, mas não revelado antes da prova, passando por uma série de **pontos de controle**, o objetivo é passar por todos os pontos de controle na ordem correta e no menor tempo possível, auxiliados apenas por um mapa e uma bússola.

Em quais locais próximo a escola, seria possível, realizar uma corrida de Orientação? Discuta com seu professor e colegas um espaço para a prática, se não houver espaços próximos, pode ser feito na própria escola. Boa corrida!

MOMENTO 2 – RESOLVENDO PROBLEMAS - RETOMADA DO SEMESTRE

Estudante, neste momento vamos recordar as Unidades Temáticas e objetos de conhecimento abordados durante o 3º (terceiro) e 4º (quarto) bimestre nas aulas de Educação Física? Para isso, o professor irá apresentar o quadro do Caderno do Professor.

Após recordar todo o trajeto vivido na Educação Física ao longo desse bimestre, você e sua turma serão divididos em grupos.

Escolha com o seu grupo uma das situações-problema a seguir. Em seguida, faça uma proposta de atividade que além de solucionar o problema, possa ser prazerosa e promova uma grande interação entre todos os estudantes de sua turma a fim de nos despedirmos de mais um ano letivo de muito aprendizado, amizades e bons momentos.

1 - Seu grupo observou muitos estudantes sedentários e, além disso, após uma pesquisa, detectou-se que em muitas famílias o sedentarismo está presente. Como estimular a prática de atividade física entre os estudantes da sua turma? Como fazer o conhecimento sobre os benefícios da prática de atividade física ultrapassar o ambiente da escola e chegar até as famílias?

2 - É possível, na sua turma, realizar um Festival de Dança ou Desafios de Dança, onde haja participação de toda a turma sem distinção? O objetivo é não ficar ninguém de fora, além disso, como pode ser feita a divulgação deste evento? Tem algo que pode ser feito para que toda a comunidade escolar saiba do sucesso deste evento?

3 - Seu grupo observou que na escola muitos estudantes praticavam bullying, desrespeito e agressões. Então, decidiram criar uma campanha e incentivar, através de uma Luta, a interação, o trabalho em equipe e o respeito ao próximo. Mas e agora? Como fazer isso?

4 - Por dentro a escola era muito bonita e bem cuidada, já do lado de fora, no seu entorno, ruas sujas, muros pichados, poluição. Como usar uma das Práticas Corporais de Aventura, seja urbana ou na natureza, para mudar esse cenário? Como convencer a comunidade da importância de cuidar do meio ambiente? Como divulgar as ações promovidas?

Levantem ideias e possíveis soluções para o problema escolhido pelo grupo. Revisite os cadernos do 3º e 4º bimestre, bem como os vídeos e textos propostos. Seu grupo deve apresentar soluções, respondendo a todas as questões levantadas na situação problema. Essa apresentação pode ser feita em cartolinas, papel sulfite, um texto com o detalhamento da ação, apresentação de slides, enfim, de inúmeras maneiras. O importante é que a proposta seja exequível. Após a apresentação de todos os grupos, defina com a sua turma qual proposta será realizada.

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

COORDENADORIA PEDAGÓGICA – COPED

Coordenadora

Viviane Pedrosa Domingues Cardoso

Diretora do Departamento de Desenvolvimento Curricular e de Gestão Pedagógica – DECEGEP

Valeria Tarantello de Georget

Diretora do Centro de Ensino Médio – CEM

Ana Joaquina Simões Sallares de Mattos Carvalho

Diretora do Centro de Projetos e Articulação de Iniciativas com Pais e Alunos - CEART

Deisy Christine Boscaratto

Coordenadora de Etapa do Ensino Médio

Helena Cláudia Soares Achilles

Assessor Técnico de Gabinete para Ensino Médio – SEDUC/SP

Gustavo Blanco de Mendonça

Equipe Técnica e Logística

Aline Navarro, Ariana de Paula Canteiro, Barbara Tiemi Aga Lima, Cassia Vassi Beluche, Eleneide Gonçalves dos Santos, Isabel Gomes Ferreira, Isaque Mitsuo Kobayashi, Silvana Aparecida De Oliveira Navia.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Coordenação de área: Marcos Rodrigues Ferreira – *Equipe Curricular de Língua Portuguesa – COPED.*

Organização e redação: Eduardo Martins Kebbe - *PEB II - Arte; Elisangela Vicente*

Prismit - Equipe Curricular de Arte – COPED; Evania Rodrigues Moraes Escudeiro - PCNP D.E. Caraguatatuba; Carlos Eduardo Povinha - Equipe Curricular de Arte – COPED; Daniela de Souza Martins Grillo - Equipe Curricular de Arte – COPED; Priscila de Souza e Silva Alves Canneori - Equipe Curricular de Arte – COPED; Luiz Fernando Vagliengo - Equipe Curricular de Educação Física– COPED; Mirna Léia Violin Brandt - Equipe Curricular de Educação Física – COPED; Isabela Muniz dos Santos Cáceres - PCNP da D.E. Votorantim; Thaisa Pedrosa Silva Nunes - PCNP da D.E. Tupã; Marcelo Ortega Amorim - Equipe Curricular de Educação Física – COPED; Lígia Estronioli de Castro - PCNP da D.E. Bauru; Henrique José Fumis - PCNP da DE de Andradina; Emerson Thiago Kaishi Ono – Equipe Curricular de Língua Estrangeira Moderna – COPED; Jucimeire de Souza Bispo – Equipe Curricular de Língua Estrangeira Moderna – COPED; Liana Maura Antunes da Silva Barreto – Equipe Curricular de Língua Estrangeira Moderna – COPED; Pamela de Paula da Silva Santos – Equipe Curricular de Língua Estrangeira Moderna – COPED; Leandro Henrique Mendes – Equipe Curricular de Língua Portuguesa – COPED; Marcos Rodrigues Ferreira – Equipe Curricular de Língua Portuguesa – COPED; Mary Jacomine da Silva – Equipe Curricular de Língua Portuguesa – COPED; Michel Grellet Vieira – Equipe Curricular de Língua Portuguesa – COPED.

Leitura crítica: Débora Regina Vogt; Helena Cláudia Soares Achilles; Maria Paula Cintra Naves.

Revisor Conceitual: Eliane Aguiar.

Revisão textual: Amadora Fraiz Vilar Della Beta; Francine Alves Polidoro; Rozeli Frasca Bueno Alves

Projeto Gráfico: Ricardo Ferreira

Diagramação: Tikinet

O material Currículo em Ação é resultado do trabalho conjunto entre técnicos curriculares da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, PCNP atuantes em Núcleos Pedagógicos e professores da rede estadual de São Paulo.

Amparado pelo Currículo Paulista, este caderno apresenta uma pluralidade de concepções pedagógicas, teóricas e metodológicas, de modo a contemplar diversas perspectivas educacionais baseadas em evidências, obtidas a partir do acúmulo de conhecimentos legítimos compartilhados pelos educadores que integram a rede paulista.

Embora o aperfeiçoamento dos nossos cadernos seja permanente, há de se considerar que em toda relação pedagógica erros podem ocorrer. Portanto, correções e sugestões são bem-vindas e podem ser encaminhadas através do formulário <https://forms.gle/1iz984r4aim1gsAL7>.



ATENÇÃO! Este formulário deve ser acessado com e-mail institucional SEDUC-SP.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação