GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação

Currículo em **Ação**

LINGUAGENS E INOVA

7

SÉTIMO ANO

ENSINO FUNDAMENTAL
ANOS FINAIS
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 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 41
Língua Inglesa 103
Educação Física 179

Inova 203
Tecnologia e Inovação 205
Projeto de Vida 247

Linguagens

Arte

Língua Portuguesa

Língua Inglesa

Educação Física

Arte

Teatro – 7° ano

Caro estudante, podemos compreender o Teatro como uma arte que se constitui, essencialmente, a partir da presença de, ao menos, um indivíduo em cena e de outro que o observa. Assim, a arte teatral está fundamentalmente centrada na figura do ator; e nas suas possibilidades de comunicação com o espectador: através da utilização da palavra, do corpo, da exploração de diversas sonoridades, dos gestos e movimentações etc. Contudo, enquanto linguagem artística, o Teatro pode se valer também de vários outros elementos para se comunicar com a plateia, utilizando diversos signos visuais (os adereços de cena, os figurinos, o cenário, a iluminação, etc.) e auditivos (o texto, as canções, as músicas, os efeitos sonoros, etc.).

Este material foi preparado para facilitar o estudo e; ampliar seu conhecimento e repertório pessoal sobre este campo artístico. Por meio dele, você terá contato com artistas, grupos e coletivos cênicos de Teatro de Animação de diferentes épocas, vai experimentar os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização profissional em teatro, para que cada vez mais você conheça a si mesmo; e o mundo em que vive, utilizando-se de experimentação, improvisação e investigação para aprender e valorizar a sua cultura. Esperamos que desenvolva ainda mais suas habilidades na linguagem teatral e aproveite o seu contato com a Arte!

ARTE – 3º BIMESTRE

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Nesta atividade você vai conversar com seu professor e sua turma sobre diversos conceitos do mundo do teatro de animação sobre artistas, grupos e coletivos, sobre a criação, circulação, produção desse tipo de teatro. Durante a conversa faça anotações sobre os conceitos que serão apresentados e o que achar mais importante. Ao final, responda, em seu caderno as questões a seguir e escreva um relato com as informações coletadas durante a atividade. Aguarde as orientações do seu professor.

1. Conte como foi seu contato com bonecos, fantoches, dedoches, sombra, marionetes, objetos contando uma história, fazendo uma peça teatral ou em um programa televisivo.
2. Onde você assistiu a essa apresentação? Foi em um ambiente fechado ou em um local aberto? No teatro, na igreja, numa festa, na TV ou na *internet*?
3. Foram utilizados que tipo de objetos ou bonecos? Consegue descrever?
4. Para você, como é a criação de um boneco-personagem? De que modo o boneco "ganha vida" no palco?
5. De quais materiais podem ser feitos esses bonecos?
6. Que tipo de objeto pode ser utilizado no teatro de animação? Cite alguns exemplos.
7. Conhece artista, grupo, coletivos cênicos paulistas, brasileiros e/ou estrangeiros, que participaram da produção de espetáculos de teatro de animação?
8. Como você imagina que seja o processo de criação do teatro de animação? E de divulgação?
9. Em seu bairro, sua cidade ou sua região, há algum artista, grupo e/ou coletivos cênicos que participaram da produção de espetáculos de teatro de animação? Quais?
10. Qual é a diferença entre arte e artesanato? Comente.
11. Quais são as diferenças existentes entre o trabalho de um artista e o de um artesão?
12. Quais são as diferenças e semelhanças entre arte e *design*?
13. O que é folclore?
14. Quais são as manifestações folclóricas existentes na sua região? Você já assistiu a alguma representação delas em forma de teatro de animação?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Participe da conversa que será organizada pelo seu professor, enquanto observa atentamente as imagens e vídeos que serão apresentados. Você pode acessá-los usando a câmera de um *smartphone* para ler os *QR Codes* ou digitando os *links*. É importante que você faça anotações sobre o que será apresentado e o que achar mais importante. Ao final responda as questões a seguir em seu caderno.

1.



2.



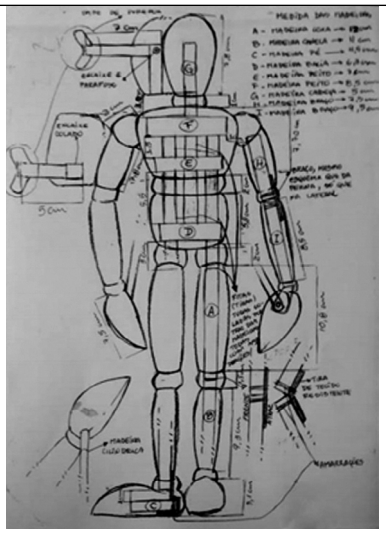
3.



4.



5a.



5b.



5c.



5d.



6.



7.



1a. Manipulação de Bonecos: Trabalhos de Álvaro Morau e Drico de Oliveira. Fonte: Eliana Florindo. **2.** Detalhe das mãos dos manipuladores. Grupo Gats. Fonte: Evania Escudeiro. **3.** Cartazes da espetáculos do Grupo Giramundo. Fonte: Evania Escudeiro. **4.** Teatro Infantil de Bonecos da Cia. Articularte. Fonte Evania Escudeiro. **5.** Imagens mostram etapas do processo de criação de um boneco feito por Álvaro Morau e Drico de Oliveira. **5a:** Desenho Croqui do boneco. **5b:** Estrutura de madeira sendo planejada. **5c e 5d:** Montagem dos bonecos. Fonte: Eliana Florindo. Todas as imagens cedidas especialmente para esse material. **6**. Boneco Ventríloquo. Fonte: Englud por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ocx77**. Acesso em 02 fev. 2021. **7.** Figura do teatro de sombras oriental. Fonte. Wikimedia Images por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/oejcp**. Acesso. em 02 fev. 2021.

Vídeos:

Fitafloripa 2009 - 3° Festival Internacional de Teatro de Animação. Era Virtual Expedition. Disponível em: **https://is.gd/5MhGcu**. Acesso em: 24 dez. 2019.

Le pettit bonhomme en mousse - Jordi Bertran - Le Plus Grand Cabaret Du Monde. Patrick Sebatien. Disponível em: **https://is.gd/4U0VJu**. Acesso em: 24 dez. 2020.

Grupo Giramundo: A Magia dos Bonecos. Canal IG. Disponível em: **http://gg.gg/oa3as**. Acesso em: 04 jan. 2021.

Grupo Sobrevento - Só. **Produtora Dois Ventos**. Disponível em: **http://gg.gg/oa3hb**. Acesso em: 24/02/2020.

Oficina de construção de bonecos. PgmKnow. Disponível em: **http://gg.gg/ochif**. Acesso em: 28 jan. 2020.

Oscarino e Peteleco pmg Em Cena TV Cultura Amazonas. Hyperfilmes. Disponível em: **http://gg.gg/ocxag**. Acesso em 03 fev. 2021.

Acampatório - Cia Truks. TruksTV. Disponível em: **http://gg.gg/unzy1**. Acesso em: 28 jan. 2020

1. O que vocês conseguem perceber nas imagens apresentadas?
2. As imagens apresentadas se relacionam? Como?
3. O que chamou mais sua atenção no vídeo: "Fitafloripa 2009 - 3º Festival Internacional de Teatro de Animação"?
4. Nos vídeos apresentados, é possível perceber que existe uma história? Você poderia resumi-las?
5. Além dos artistas e dos grupos apresentados conhece algum outro? Quais?
6. Quais são as diferenças e as semelhanças nos modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização profissional em teatro apresentados nos vídeos?

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Para reconhecer e apreciar artistas, grupos e coletivos cênicos do teatro de animação, seu professor vai dividir sua turma em grupos e orientar a elaboração de uma pesquisa sobre artistas, grupos e coletivos cênicos de teatro de animação. A pesquisa deve ser feita em livros, revistas, periódicos e na *internet*, e seus resultados devem ser compartilhados com os colegas por meio de seminários, painéis e cartazes ou uma apresentação digital.

Cada grupo será responsável por pesquisar um artista, um grupo e/ou um coletivo cênico do teatro de animação paulista, do teatro de animação brasileiro e um do teatro de animação estrangeiro de acordo com as indicações a seguir:

1. Artista, grupo ou coletivo cênico de teatro de animação paulista e sua modalidade de animação;
2. Artista, grupo ou coletivo cênico de teatro de animação brasileiro e sua modalidade de animação;
3. Artista, grupo ou coletivo cênico de teatro de animação estrangeiro e sua modalidade de animação.
4. Reunir imagens, vídeos e textos relacionados aos artistas, aos grupos ou aos coletivos cênicos às modalidades pesquisadas.
5. Comparar as técnicas e as modalidades do teatro de animação paulistas, brasileiras e estrangeiras.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Nesta atividade, você continuará trabalhando com o mesmo grupo da atividade anterior, mas agora você deverá escolher uma das modalidades de teatro animação pesquisadas para saber mais sobre seu processo de criação, circulação e divulgação e produção. Finalizada a pesquisa, você e seu grupo dividirão suas descobertas com os demais estudantes em uma roda de conversa e participarão da criação de um painel comparativo. Aguarde as orientações de seu professor.

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA III

Nesta atividade você vai observar, perceber e refletir sobre as diversas categorias da Arte e suas relações como teatro de animação. Para isso retome as imagens e vídeos apresentados na Atividade 2 e participe da roda de conversa com seu professor e sua turma. Ao final responda as questões a seguir no seu caderno e elabore uma reflexão sobre o que foi conversado.

1. De que forma os bonecos personagens do teatro de animação são criados?
2. Eles são feitos artesanalmente? Quem faz esse tipo de boneco?
3. A confecção desse boneco-personagem é uma forma de arte? Por quê?
4. E os objetos utilizados no teatro de animação? Como são feitos? É uma produção manual ou industrial?
5. Nos bonecos pesquisados, é possível perceber um *design* em sua confecção? Dê um exemplo?
6. De que forma é possível perceber influências de matrizes indígenas, europeias e africanas na confecção dos bonecos do teatro de animação brasileiro?
7. Como o folclore está presente no teatro de animação brasileiro?
8. É possível perceber aspectos históricos, sociais e políticos na produção do teatro de animação?

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

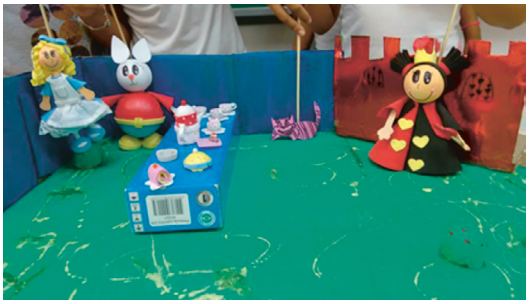
ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Nesta atividade você vai conversar com seu professor e sua turma sobre os diferentes elementos envolvidos na composição de acontecimentos cênicos do teatro de animação. Durante a conversa faça anotações sobre os conceitos que serão apresentados e o que achar mais importante. Ao final, responda, em seu caderno as questões a seguir:

1. Quais são os elementos envolvidos em uma composição da modalidade do teatro de animação?
2. Qual é a importância desses elementos para o teatro de animação?
3. Todos os elementos são utilizados no teatro de animação? Como?
4. Como os figurinos estão presentes no teatro de animação?
5. Qual é a importância da iluminação para o teatro de sombras?
6. Existem formas de teatro de animação que utilizam elementos mais específicos que outras? Como é feita essa utilização?
7. Como é feita a construção de um personagem do teatro de animação?
8. Ainda sobre a construção do personagem do teatro de animação, é pensado o uso da voz, de sons e de adereços? Você pode dar um exemplo?
9. Como é a presença do cenário no teatro de animação? E no teatro de sombras?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Participe da conversa que será organizada pelo seu professor, enquanto observa atentamente as imagens e vídeos que serão apresentados. Você pode acessá-los usando a câmera de um *smartphone* para ler os *QR Codes* ou digitando os *links*. É importante que você faça anotações sobre o que será apresentado e o que achar mais importante. Ao final elabore um pequeno texto sobre o que aprendeu.

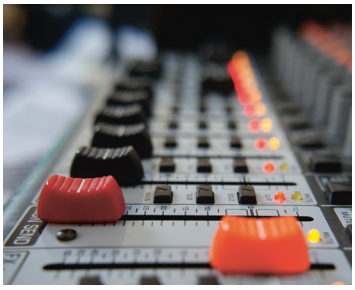
1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

6. 

7. 

8. 

9. 

1. Cenário de montagem do Teatro de Bonecos de Alice no País das Maravilhas. **2.** Cenário de montagem do Teatro de Bonecos de Os Três Porquinhos. .**3**. Cenário de montagem do Teatro de Bonecos. **4**. Bonecos de Sombras com as mãos. Fonte: imagens 1, 2 3 e 4: Amábile Talita Cavalini, cedidas especialmente para esse material. **5**. Bonecos feitos com materiais reciclados. Fonte: Evania Escudeiro, imagem cedida especialmente para esse material. **6**. Mesa de som. Fonte: Edu Santos por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/oa3yo**. Acesso em: 28 jan. 2020. **7**. Cena de uma montagem de teatro de animação com personagem (Bruxa), cenário e iluminação. Fonte: 4941 por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/oejr2**. Acesso em 02 fev.2021. **8**. Cenário e personagem no teatro de sombras. Fonte: Wikimdia Images por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ul2ub**. Acesso em 02 fev. 2021. **9.** Cena do teatro de marionetes em Strausburg na Alemanha. Fonte: Hans por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ul2w9**. Acesso: 02 fev. 2021.

Vídeos:

Oficina de Teatro de Bonecos e Animação. Grupo Girino. Disponível em: **http://gg.gg/ulefd**. Acesso em 13 mai. 2021.

Cia Trucks - A bruxinha. TruksTV. Disponível em: **http://gg.gg/v32qf**. Acesso em: 28 jan. 2020.

***El teatro de marionetes* Ningyo Johruri Bunraku.** Jhonny Gallegos**. Disponível** em: **http://gg.gg/ob41o**. Acesso em: 28 jan. 2020.

Teatro japonês. Teatro Bunraku. Fernando Hereñu. Disponível em: **http://gg.gg/ob3y2**. Acesso em: 28 jan. 2020.

Teatro de bonecos: Peh Quo Deux. TvBrasil. Disponível em: **http://gg.gg/ob76o**. Acesso em 04 jan. 2021.

Teatro de bonecos traz o velho Japão à vida. Embaixada do Japão no Brasil. Disponível em: **http://gg.gg/ob6dj**. Acesso em 04 jan. 2021.

Zoo-llógico. Cia Truks. Truks TV. Disponível em: **https://is.gd/exjvgU**. Acesso em 04 jan. 2021 .

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Para ampliar seu conhecimento e seu vocabulário, se organize em grupo e, juntos, pesquisem em livros, revistas, folhetos, jornais, *internet,* etc., imagens e textos de diferentes elementos envolvidos na composição de acontecimentos cênicos do Teatro de Animação. Finalizada a pesquisa, é o momento de iniciar o processo criativo na construção de um "Dicionário de Teatro", utilizando todo o material pesquisado. Seu grupo precisará decidir e planejar como acontecerá a criação do dicionário, podendo acrescentar recortes, colagens e os próprios desenhos para fazer a ilustração. Vocês precisarão antecipadamente providenciar material para o projeto (cola, tesoura, régua, lápis de cor, papel colorido, revistas para recorte, etc.). Depois de pronto, socializem as produções, organizando uma exposição e/ou divulgação dos trabalhos.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Nesta atividade, você irá trabalhar com os diferentes elementos envolvidos na composição de acontecimentos cênicos do teatro de animação por meio da criação para o Teatro de Sombras. Você vai precisar do seu caderno de desenho, revistas, papel mais resistente como papelão ou papel paraná, celofane, canetas hidrocor, palitos de sorvete ou de churrasco (sem ponta), cola, tesoura. Aguarde as orientações de seu professor para iniciar as atividades. Ao final da atividade, participe da conversa sobre como foi a criação dos elementos para o Teatro de Sombras.

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA III

Nesta atividade você vai utilizar objetos para vivenciar os diferentes elementos envolvidos na composição de acontecimentos cênicos do teatro de animação e experimentar a sonoplastia, a construção do personagem, adereço, figurinos no teatro de animação. Providencie com antecedência ao menos três objetos do cotidiano, entre os seguintes: **objetos de cozinha** (colher de pau, escorredor de arroz, peneira etc.); **objetos naturais** (galhos, folhas, pedras etc.); **objetos pessoais** (bolsa, bola, sapato, pente etc.) para experimentarem a criação e manipulação de personagens e aguarde as orientações do seu professor.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Nesta atividade você vai conversar com seu professor e sua turma sobre as formas de dramaturgias no teatro de animação em diálogo com o teatro contemporâneo e as diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir , registar e compartilhar práticas e repertórios artísticos do teatro de animação. Durante a conversa faça anotações sobre os conceitos que serão apresentados e o que achar mais importante. Ao final, responda, em seu cadernos as questões a seguir:

1. De que forma é criado um texto teatral?
2. Qualquer história pode ser transformada em um texto teatral? Como isso pode ser feito?
3. Os textos teatrais podem ser escritos de forma diferente para o teatro de animação?
4. O que é o teatro contemporâneo? Como ele se diferencia das outras formas de fazer teatro?
5. De que forma o teatro de animação pode se relacionar com o teatro contemporâneo?
6. Quais recursos tecnológicos e digitais podemos utilizar para produzir e registrar as práticas artísticas na linguagem teatral?
7. Quais recursos tecnológicos e digitais podemos utilizar para acessar, apreciar e compartilhar práticas artísticas na linguagem teatral? Elenque esses recursos.
8. De que forma os recursos tecnológicos podem auxiliar na prática e na preservação do teatro de animação?
9. Como o teatro de animação pode interagir com o uso de tecnologias, recursos digitais durante as encenações?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Participe da conversa que será organizada pelo seu professor, enquanto observa atentamente os vídeos que serão apresentados. Você pode acessá-los usando a câmera de um *smartphone* para ler os *QR Codes* ou digitando os *links*. É importante que você faça anotações sobre o que será apresentado e o que achar mais importante.

Vídeos:

Patinho Feio - Grupo GATS – A Pata e a Perua. Tammy Secco**.** Disponível em: **http://gg.gg/obdj6**. Acesso em: 04 fev. 2020.

O Patinho Feio - TruksTV**.** Disponível em **http://gg.gg/obdqy**. Acesso em: 03 fev. 2020.

Cultura Popular – Teatro de Mamulengos – Turma do João Redondo. TV Potiguar. Disponível em: **http://gg.gg/of3hh**. Acesso em 04 fev. 2021.

Alice no País das Maravilhas – Teatro de Bonecos. Studio Sergio Tastaldi. Disponível em **http://gg.gg/of3j5**. Acesso em 04 fev.2021

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Seu professor ira dividir a turma para realizarem uma pesquisa em livros, revistas, *internet* etc. imagens e informações sobre as formas de dramaturgias no teatro de animação. Cada grupo será responsável por pesquisar uma modalidade diferente de teatro de animação e sobre as formas de escrita dos textos teatrais para essa modalidade específica. Elaborem uma forma de apresentar os resultados das pesquisas por meio de uma apresentação digital ou de cartazes.

Modalidade teatral: Grupo_____

Participantes:_____

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Nesta atividade você e o mesmo grupo da atividade anterior irão experimentar a criação de textos dramáticos para o teatro de animação. Todos os grupos trabalharão a mesma história, que deve ser adaptada a modalidade teatral pesquisada na atividade anterior, adequando as especificidades do tipo de encenação. Seu professor vai apresentar um modelo de estrutura para texto dramático para o teatro de Animação a ser seguido.

Texto a ser dramatizado:_____

Modalidade teatral: Grupo _____

Participantes:_____

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM IV

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Seu professor vai conversar com você e sua turma sobre as formas de dramaturgias no teatro de animação em dialogo com o teatro contemporâneo e as diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir , registar e compartilhar práticas e repertórios artísticos do teatro de animação. Durante a conversa faça anotações sobre os conceitos que serão apresentados e o que achar mais importante. Ao final, responda, em seu cadernos as questões a seguir:

1. O que é improvisação teatral?
2. De que forma é possível improvisar no teatro de animação?

3. Já criou algum fantoche, marionetes ou bonecos para fazer teatro de animação? Quais materiais utilizou?
4. Existe em seu bairro, em sua cidade ou em sua região cursos de teatro de animação? Quais?
5. Geralmente escolas, igrejas, centros culturais e/ou projetos sociais promovem várias atividades por meio do teatro de animação. Já participou de alguma delas? Comente.
6. Como você percebe a manipulação dos bonecos?
7. Na sua opinião dar vida a um boneco por meio do teatro é uma tarefa fácil? Por quê?
8. De que forma o publico se relaciona com o teatro de animação?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Participe da conversa que será organizada pelo seu professor, enquanto observa atentamente os vídeos que serão apresentados. Você pode acessá-los usando a câmera de um *smartphone* para ler os *QR Codes* ou digitando os *links*. É importante que você faça anotações sobre o que será apresentado e o que achar mais importante.

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

6. 

1. 2 e 3. Oficina de Teatro de Formas Animadas. Fonte: Evania Escudeiro. Todas imagens cedidas especialmente para esse material. **4**. Fantoche de Meia. Fonte: Latorre Arts por Pixabay. Disponível em **http://gg.gg/oa8jb**. Acesso em 04 jan. 2021. **5.** Marionete. FonteL Siegella por Pixabay. Disponível em **http://gg.gg/oa8mp**. Acesso em 04 jan. 2021. **6.** Teatro de Marionetes. Fonte: Kanottja por Pixabay. Disponível em **http://gg.gg/oa8ny**. Acesso em 04 jan. 2021.

Vídeos:

A vida no Teatro Animado | Hallceart Audiovisual. UDESC Ceart. Disponível em: **http://gg.gg/oabka**. Acesso em: 03 fev. 2020.

Peepers. Hobey Ford. Disponível em: **http://gg.gg/oa8oi**. Acesso em: 29 jan. 2020.

Nas Asas da Paz. Cia Articularte Teatro de Bonecos. Disponível em: **http://gg.gg/oa8p4**. Acesso em: 29 jan. 2020.

Chapeuzim Vermelho e o Lobo Marrom - Cia. Articularte Teatro de Bonecos. Disponível em: **http://gg.gg/oa8sq**. Acesso em: 29 jan. 2020.

A Cuca Fofa de Tarsila. Cia Articularte Teatro de Bonecos. Disponível em: **http://gg.gg/oa9kr**. Acesso em: 29 jan. 2020.

Cia. Mariza Basso de Teatro de Formas Animadas. Quilombogroove. Disponível em: **http://gg.gg/octxg**. Acesso em 23 fev.2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Nessa atividade, você vai experimentar a manipulação do boneco em si, ou seja, a atuação do ator-bonequeiro. Providencie antecipadamente alguns objetos de uso escolar pessoal e também bonecos, ursos de pelúcia, bonecas de tecido, carrinhos entre outros brinquedos que possam ser manipulados. Fique atento e participe das movimentações, seguindo as orientações de seu professor.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Nesta atividade seu professor vai separar a turma em grupos para experimentar a manipulação de um boneco do teatro. Mas antes disso você e seu grupo criarão um boneco do teatro de animação. Providencie antecipadamente os seguintes materiais: papel picado (folhas de caderno antigos, revistas, jornais), cola, tesoura, uma bacia ou recipiente, uma garrafa pet pequena, fita adesiva, bexiga, tintas guache, pinceis, tecidos. Aguarde as orientações de seu professor.

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA III

Com os bonecos finalizados, você e seu grupo irão criar historias improvisadas com os bonecos confeccionados na atividade anterior. Para isso observe as orientações de seu professor e as regras do jogo. Organize, com os demais componentes do seu grupo, o registro de sua apresentação também em vídeo e fotografias. Organize, com os demais componentes do seu grupo, o registro de sua apresentação também em vídeo e fotografias. Ao final, conte como foi improvisar com bonecos.

ARTE – 4º BIMESTRE

Caro estudante,

Chegamos ao último volume desta etapa de ensino, em que será abordada a linguagem das Artes Visuais, que complementará as aprendizagens junto às linguagens da Música, da Dança e do Teatro.

Como você pôde perceber, a Arte transita por diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, estética e ética em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, abordando de formas singulares, temas e interesses artísticos e fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais para sua pesquisa, produção e divulgação.

Sendo assim, neste volume você apreciará, analisará, pesquisará e desenvolverá processos de criação envolvendo mosaico, muralismo, escultura e *assemblage*; seus elementos constitutivos; seus estilos e sua participação na arquitetura, na cenografia, no *design* de mobiliários; suas materialidades convencionais, alternativas e digitais.

Participe e abuse da sua criatividade no desenvolvimento das atividades em sala de aula.

Bons estudos!

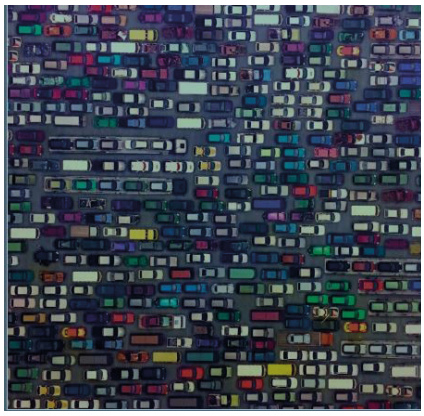
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Siga as orientações do professor e observe as imagens:

1. 

"Um tributo pela paz mundial" (2020). Silvana Regina Luz Zampol. Detalhe de mosaico. Fonte: fotografia de acervo pessoal da artista/ Ribeirão Pires - SP: 2020. Imagem cedida especialmente para esse material.

2 

Detalhe da obra "Coletivo". Cássio Vasconcellos - *Assemblage*. 2018. Fonte: Fotografia do acervo pessoal de Carlos Povinha cedida especialmente para esse material. Disponível também em: **http://gg.gg/hutc1**. Acesso em: 02 abr. 2020.

3 

3. **Detalhe de cena do Mural a História do México**. (1929) Diego Rivera. Mural. Fonte: Mônica Volpin/ Pixabay. **http://gg.gg/hutcj** . Acesso em: 04 Mar. 2020.

4 

4. **"Um amor sem igual"** (2011). Autoria: Nina Pandolfo - Escultura em técnica mista (estrutura de ferro, espuma, pelúcia e sistema sonoro). Fonte: Roberta Jorge Luz (fotografia de acervo pessoal)/ MAC-USP - São Paulo. 2017. Disponível também em: **http://gg.gg/hutdb** . Acesso em: 02 abr. 2020.

Para responder às questões, analise atentamente as imagens e suas legendas; discuta com outros estudantes e, se for necessário, pesquise mais sobre as modalidades estudadas: mosaico, escultura, muralismo e *assemblage*. Em seguida, responda às seguintes questões e registre suas respostas em seu caderno:

1. Qual dessas imagens apresenta uma escultura? Por quê? O que ela representa? Qual a materialidade da obra? Ela foi feita por um artista brasileiro ou internacional? Sobre o estilo da obra de Arte, analisando a imagem, como você categorizaria o estilo desta escultura?
2. Qual dessas obras é um mosaico? Do que é feito? É uma obra nacional ou internacional? O que ela representa?
3. Você conhece a palavra *assemblage*? Podemos defini-la como uma modalidade das artes visuais baseada na ideia de acumulação, ou seja, materiais diversos podem ser incorporados na obra, criando uma composição nova, sem perder o seu sentido inicial. A partir dessa definição, qual das imagens seria uma *assemblage*? Por quê?
4. Qual das imagens é uma obra de muralismo? Por quê? O que ela representa? Este mural foi feito por um artista nacional ou internacional?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

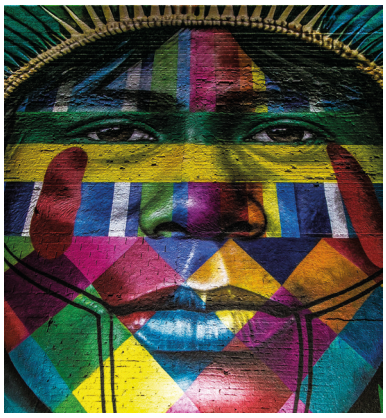
Agora que já fizemos um aquecimento na atividade anterior, faremos uma análise de obra de arte mais aprofundada. Para isso, aprecie as imagens a seguir e faça uma comparação com as imagens apreciadas na atividade anterior, considerando o que já foi discutido. Em grupos, após a orientação de seu professor, escolha uma modalidade artística (mural, mosaico, escultura ou *assemblage*) observando sua materialidade, estilo e origem (nacional ou internacional), conforme segue:



1. **"Preserve o Planeta Terra"** (2018). Autoria: Silvana Regina Luz Zampol. Detalhe do mosaico. Fonte: fotografia do acervo pessoal da artista.



2. **"Objeto Emblemático"** (1969). Autoria: Rubem Valentim. Escultura em madeira. Fonte: Roberta Jorge Luz (fotografia do acervo pessoal) Museu Afro Brasil - São Paulo - 2017. Obra também disponível em: **http://gg.gg/huteq**. Acesso em: 02 abr. 2020.

3 

Detalhe do mural "Somos todos um (Etnias)" (2016) de Eduardo Kobra para o Boulevard Olímpico das Olimpíadas Rio 2016. Fonte: fotografia de Marcos Souza/BR/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hutf7** Acesso em: 02 abr. 2020.

4 

Pietá (1498–1499) Autoria: Michelangelo - Escultura em mármore. Fonte: Jacques Savoye/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hutg8**. Acesso em: 04 mar. 2020.

Após a análise e discussão do grupo, faça um registro no caderno, respondendo às seguintes questões:

1. Descreva o que você vê nas imagens apresentadas.
2. Em qual contexto (pode ser histórico, social e/ou cultural) você acha que a obra foi feita? São obras antigas ou atuais? Os artistas são brasileiros ou estrangeiros? São artistas de quais países?
3. Com quais outras obras (visuais, musicais, teatrais, literárias ou corporais) a imagem analisada poderia ser comparada? Busque em sua memória e procure fazer uma análise comparativa.
4. O que você sente quando vê as imagens apresentadas? Existem símbolos que o levam a alguma interpretação? Quais? O que eles podem representar?

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Nesta atividade, propomos que em grupo, sejam feitas pesquisas sobre um dos objetos de conhecimento elencados abaixo. Sugerimos que cada equipe fique responsável por uma temática e, num outro momento, apresentem para a turma seu trabalho, para que todos tenham acesso às pesquisas de todos.

Seguem os temas para as pesquisas:

- Mosaico;
- Escultura;
- Muralismo;
- *Assemblage*.

Definida a temática de pesquisa de seu grupo, busquem as informações listadas a seguir. Cada integrante pode ficar responsável por um dos itens pesquisados.

1. O que é (Mosaico/escultura/muralismo/*assemblage*)?
2. Como, onde e quando surgiu?
3. Como a sua modalidade escolhida é produzida e quais são suas principais características?
4. Quais são seus diferentes estilos e materialidades?
5. Apresente um artista brasileiro e um internacional (breve biografia). Selecione uma obra de cada artista (da modalidade pesquisada). Apresente uma descrição resumida de cada obra e justifique por que a escolheu.

Aguarde orientações de seu professor para a realização das pesquisas, verifique as possibilidades de serem feitas na própria escola, utilizando a sala de informática e *internet*.

Salvem as imagens que encontrarem e produzam um texto para que a apresentação dos trabalhos fique mais interessante e visual para todos (apresentações digitais ou outros recursos que podem ser cartazes ou a leitura de um texto).

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Pesquisas prontas, junto com seu grupo converse com seu professor sobre os recursos necessários para que possam apresentar as pesquisas e informações encontradas. Será um momento rico de ampliação de repertório!

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Participe da conversa que será organizada pelo professor e responda as questões, a seguir, em seu caderno.

1. Quando falamos em arquitetura, o que vem a sua mente? O que será que significa? Tente definir com suas palavras.
2. Agora que você já comentou sobre a arquitetura, aponte quais modalidades das artes visuais se integram a ela. Por que você acha isso? Dê exemplos para complementar sua resposta.

3. Você já assistiu a algum filme, novela ou seriado e reparou no ambiente em que os atores estão? Como normalmente é chamado o ambiente/espaço retratado em filmes, novelas e seriados?
4. A cenografia pode ser feita em um pequeno espaço, como em um teatro ou estúdio, ou pode ocupar dimensões grandiosas para representar uma cidade do velho oeste, ou um local futurista, por exemplo. Pontue quais modalidades das artes visuais se integram para que seja possível a produção e a construção de um cenário. Por quê? Dê exemplos, complementando sua resposta.
5. Como estamos falando do universo da arquitetura e da cenografia, não podemos deixar de falar sobre o *design* de mobiliários. O que você acha que é isso? Você já ouviu falar em *design* de móveis? Para que serve isso? Explique.
6. Para que o *design* de mobiliário possa ser desenvolvido, ele necessita que as modalidades das artes visuais se integrem a ele. Quais são as modalidades das artes visuais que se integram a esse tipo de *design*?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Esta atividade será desenvolvida em três etapas. Observe as imagens, *links* e textos, que serão apresentados pelo professor, e responda as questões ao final:

Etapa A - Arquitetura:



Inicie a apreciação de um projeto arquitetônico que vem sendo desenvolvido há mais de 100 anos, a **Igreja da Sagrada Família**, localizada na cidade de Barcelona - Espanha, iniciada pelo arquiteto Francisco de Paula Villar, em 1882, que desistiu do projeto, o qual, em seguida, foi assumido e reelaborado pelo arquiteto catalão **Antoni Gaudí (1852-1926)**.

Apesar do projeto arquitetônico existir há mais de 140 anos, sua construção vem sofrendo influências em seu estilo ao longo dos anos, com base nos movimentos artístico-culturais que ocorrem até os dias atuais. Quando ele ficar pronto, será um marco histórico e cultural, um exemplo de todas as escolas de artes e movimentos que impactaram uma sociedade e uma época.

1. Igreja Sagrada Família (1882 - ainda em construção) – Projeto: Antoni Gaudi - Fonte: Manfred Freitag/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/huth2**. Acesso em: 03 mar. 2020.

1. Vídeo sobre a construção da Igreja da Sagrada Família de Barcelona. Fonte: Edmir Cleto Oficial. Usar até os 8 min e 45 segs. Disponível em: **http://gg.gg/p3khf**. Acesso em: 06 abr. 2020.

Agora, observe o trabalho do artista brasileiro, **Gabriel Joaquim dos Santos (1892-1985)**, que hoje é considerado uma das obras mais relevantes da arquitetura espontânea nacional, a **"Casa da Flor"**, obra essa que levou a vida toda de seu autor para ser concluída. Hoje é tombada pelo **IPHAN** (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) e é considerada Patrimônio Nacional, pela sua importância e relevância na arquitetura. Para isso, acesse:

Quem foi Gabriel Joaquim dos Santos da Casa da Flor? Fonte: ET Região dos Lagos - IPHAN. Disponível em: **http://gg.gg/husql**. Acesso em: 04 mar. 2020.

Etapa B - Cenografia:

O profissional que trabalha com a cenografia é o **cenógrafo**. Ele é responsável por "dar vida" a um local ou ambiente, baseando-se nos *scripts* e roteiros do teatro, cinema, série ou novela e, dependendo da época em que a história ocorre, ele terá que pesquisar referências histórico/culturais para criar uma ambientação o mais fiel possível da forma que os escritores a idealizaram. Para isso, também é necessário o estudo de materiais, texturas, iluminação, móveis e objetos de cena, para compor o espaço.

Para conhecer mais sobre o trabalho deste profissional, acesse:

Conheça o cenógrafo, profissional que cria cenários de todos os tipos e gostos. Fonte: Tribunal Superior do Trabalho. Disponível em: **http://gg.gg/husq1**. Acesso em: 04 mar. 2020.

Para ver o *Making Off* da produção e construção do cenário de um dos programas que mais mexeu com o imaginário das crianças, acesse o *link* a seguir. Este projeto teve influência direta e referência dos trabalhos produzidos pelo arquiteto Antoni Gaudí.

***Making off* Castelo Rá-Tim-Bum!** Fonte: TV Cultura. Disponível em: **http://gg.gg/husrr.** Acesso em: 04 mar. 2020.

Etapa C - *Design* de Mobiliários:

O *designer* de mobiliário é responsável por criar móveis, objetos e acessórios para ambientes residenciais e/ou comerciais, com a finalidade de que sejam funcionais, atrativos, ergonômicos, bonitos, inovadores e que se relacionem com o que a sociedade a sua volta almeja.

Para isso, os *designers* de mobiliários estudam formas, materiais, texturas, cores, iluminação, tipos de tecidos, estamparias, para poderem criar os objetos que revolucionam o conceito de *design*.

Para saber mais sobre o *design* de mobiliário, suas referências culturais e históricas, acesse:



***Designers* falam sobre o processo de criação de móveis**. Fonte: Canal Casa Sul. Disponível em: **http://gg.gg/hustu**. Acesso em: 06 abr. 2020.

Finalizadas as etapas, responda as perguntas a seguir, em seu caderno:

1. É possível perceber a presença das práticas artísticas na arquitetura, cenografia e *design* de mobiliário? Quais?
2. Quais modalidades artísticas podem ser percebidas no vídeo apresentado sobre a Igreja da Sagrada Família?
3. Quais modalidades das artes visuais integram a arquitetura?
4. Quais práticas artísticas podem ser percebidas no vídeo de *design* de mobiliários?
5. Essas práticas podem se relacionar com as dimensões da vida?
6. Através da cenografia é possível se sentir levado para outro lugar? Como isso acontece?
7. O que mais lhe chamou a atenção nos vídeos apresentados? Por quê?

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Caros estudantes, nesta ação expressiva, você e seus colegas serão divididos em grupos e analisarão as situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram à arquitetura, à cenografia e ao *design* de mobiliários através de uma pesquisa sobre uma construção representativa de sua região, ou de um mobiliário ou, ainda, de um local que tenha uma montagem cenográfica específica. Em seguida, vocês deverão relacionar essas situações às práticas artísticas e às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

Escolha uma das três áreas que você e seus colegas gostariam de pesquisar:

1. Arquitetura
2. Cenografia
3. *Design* de Mobiliário

Após a pesquisa, que será orientada pelo seu professor, vocês deverão elaborar um texto e uma apresentação desta pesquisa para toda a turma (explorem as possibilidades de realizarem apresentações digitais ou cartazes).

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Depois de participar da roda de uma conversa que será realizada pelo professor, reflita e responda às seguintes questões, em seu caderno:

1. Explique o que é mosaico e quais são suas características.
2. O que mais chama a sua atenção ao observar uma obra em mosaico, como as apresentadas nas atividades anteriores? Por quê?
3. Explique o que é muralismo e quais são suas características?
4. Você já viu (por meio de imagens ou pessoalmente) algum tipo de mural? Poderia explicar quais foram os elementos que mais chamaram a sua atenção na obra que viu?
5. Antes de ter estudado a **Situação de Aprendizagem I**, deste material, você já tinha ouvido falar em *assemblage*? Você já tinha visto alguma obra de *assemblage*? Qual?
6. Após estudar o que é *assemblage*, explique quais são os elementos que a constituem.
7. Para você, é possível que possa existir obras em *assemblage*, bidimensionais, ou será que só existem obras tridimensionais? Explique com suas palavras.

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Observe as imagens e assista os vídeos sobre mosaico, muralismo e *assemblage*.



1 **Banco em mosaico** de Antoni Gaudí no Parque Guell, Barcelona. Fonte: Fotografia de Tibor Janosi Mozes/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/huswd**. Acesso em 06 abr. 2020.

Parque Guell - Barcelona. Fonte: The Word Of Travel. Disponível em: **http://gg.gg/p2mlz**. Acesso em: 06 abr. 2020.

Diego Rivera - dá lhe México e a Revolução. Fonte: Patrícia de Camargo. Disponível em: **http://gg.gg/hut0f**. Acesso em: 19 mar. 2020.

A arte do grafiteiro e muralista Eduardo Kobra. Fonte: #ProgramaDiferente. Disponível em: **http://gg.gg/urf83** . Acesso em: 19 mar. 2020.

Exposição Nelson Leirner– Monumento Cultural. Fonte: TV Creci. Disponível em: **http://gg.gg/p2mn6** . Acesso em: 06 abr. 2020.

Após observar os vídeos e as imagens e conversar com seu professor, responda:

1. Do que é feito um mosaico? Quais materiais são utilizados em sua composição?
2. E um mural? Do que é feito? As formas de fazer mudam de acordo com o material utilizado?
3. A *assemblage*, também conhecida como estética da acumulação, é composta por vários elementos? Quais?
4. Quais diferenças existem entre o trabalho de Diego Rivera e Eduardo Kobra?
5. Os elementos constitutivos do mosaico podem ser substituídos por quais materiais?

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Nesta atividade, você experimentará a técnica do mosaico como modalidade das artes visuais, escolhendo um tema norteador. Com o tema definido, cada um pode criar um desenho próprio ou escolher uma imagem de revista digital ou impressa. Você também vai precisar dos seguintes materiais: papel cartão ou cartolina, ou ainda, um papel mais resistente em tamanho A4 (21cm x 29,7 cm) para ser coberto com retalhos de papel colorido ou espuma E.V.A, cola, tesoura, régua, lápis e borracha. Ao final, dê um nome a sua produção artística e assine-a com seu nome. Em seguida, junto com seu professor, você deve organizar uma forma de exibir os trabalhos da turma toda.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Nesta atividade, será desenvolvida a experimentação e análise da *assemblage* como modalidade das artes visuais. Para isso, separe em sua casa, objetos como: botões, tampas de potes, rolhas e tampas de garrafas, tampas de pasta de dentes, chaves velhas, zíper quebrado, tocos de lápis, bugigangas em geral que possam ser utilizadas em sua produção artística. Sugerimos, como base para o trabalho, um pedaço de cartolina ou de papel cartão para cada estudante, medindo 20cm x 20cm. Aguarde orientações de seu professor para colocar as mãos à obra! Não se esqueça de, ao finalizar seu trabalho, nomeá-lo e assinar com seu nome. Seu professor organizará uma forma de exibir os trabalhos da turma toda!

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM IV

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Para essa atividade, leia as perguntas com atenção, relembre as atividades, os estudos e pesquisas, os processos de criação trabalhados até aqui e responda as perguntas a seguir:

1. O que leva um artista a fazer uma obra de Arte?
2. E como essa obra é feita? De que forma a ideia da obra se transforma em objeto artístico?
3. Como são feitos uma pintura, um mosaico, um grafite e uma escultura? São os mesmos processos de criação ou eles se modificam em algum momento?
4. Durante o processo de criação, o tipo de material utilizado para fazer uma obra implica na produção dela?
5. Que materiais podem ser utilizados no processo de criação de uma obra?
6. Os materiais alternativos, que não são convencionais no fazer da arte, modificam o processo de criação? Explique.
7. O processo de criação muda se a obra de arte envolve tecnologias e recursos digitais?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Para que uma criação artística aconteça, é muito importante investir em momentos de apreciação de obras visuais. Apresentamos aqui alguns artistas que podem servir como inspiração para este momento. Vi*site* os *sites*, observe as imagens e assista os vídeos da artista *Silvia Marcon* que leva o mosaico à arte urbana através da figura icônica da Monalisa, de Leonardo da Vinci.

Silvia Marcon - Mosaico e arte urbana. 3º Ocupa Atibaia. Fonte: IncubadoraDEartistas. Disponível em: **http://gg.gg/p3elw** . Acesso em: 04 abr. 2020.

Silvia Marcon – Mosaicista. Fonte: Tayná Schultz R. Lopes. Disponível em: **http://gg.gg/hutal**. Acesso em: 04 abr. 2020.

Paulista *Invaders*. Jogo apresentado na fachada de prédio. Autoria: MídiaLab-UnB em São Paulo. Fonte: *Wordpress*. Disponível em: **http://gg.gg/hutn0**. Acesso em: 30 mar. 2020.

Exposição Mostra *Play!* Primeira exposição interativa de *Game* Arte. Fonte: Agência Indusnet Fiesp. Disponível em: **http://gg.gg/hutnj**. Acesso em: 04 abr. 2020.

Intervenções urbanas e ações efêmeras. Coletivo Poro. Desde 2002. Fonte: **redezero.org**. Disponível em: **https://poro.redezero.org/**. Acesso em: 30 mar. 2020.

Intervenção urbana: Documentário sobre o Coletivo Poro. Fonte: do*design*videos. Disponível em: **http://gg.gg/p3em8**. Acesso em: 04 abr. 2020.

Felipe Yung. Projeto Aquário Urbano. Mural de mais de 10 mil metros quadrados, que integra sua pintura a cidade e a realidade virtual. Fonte: Dasartes. Disponível em: **http://gg.gg/huttl**. Acesso em: 04 abr. 2020.

Aquário Urbano: projeto de grafite urbano dá mais cor e vida para São Paulo. Fonte: RedeTV. Disponível: em: **http://gg.gg/p3eml** . Acesso em: 04 abr. 2020.

Analise a materialidade das obras, e como se deu o processo de criação de cada trabalho. Se não for possível descobrir essas informações apenas por meio dos conteúdos apresentados nesses *links*, discuta com seus colegas, pesquisem e registrem em seus cadernos suas descobertas sobre:

1. Quais desses trabalhos mais chamaram sua atenção? Por quê? Escolha mais de um, para responder esta e as demais questões.
2. Quais são as modalidades das Artes Visuais apresentadas?
3. Os processos de criação delas diferem de acordo com a modalidade a que pertencem?
4. Quais materiais foram utilizados para produzir cada trabalho? São materiais convencionais, alternativos ou digitais?
5. Quais trabalhos foram feitos de forma individual?

6. Quais obras são coletivas?
7. Quais trabalhos foram criados por meio do processo colaborativo?
8. Os trabalhos apresentados mostram interação entre arte e tecnologia?

Apresente para a turma suas observações por meio de uma roda de conversa.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Nesta atividade, você vai explorar o processo de criação de uma escultura, utilizando um material não muito convencional para esta modalidade das artes visuais: seu próprio corpo. Primeiro, individualmente, com base em seus temas ou interesses, e posteriormente de modo coletivo. O registro, componente do processo de criação, será realizado por meio de instrumentos e recursos convencionais (desenho e/ou pintura). Seguem as instruções dos dois jogos:

Jogo I – Escultor e escultura:

Inicialmente, sugerimos um jogo em duplas. Um será o escultor e o outro, a escultura. A proposta é que o escultor pense num tema para sua escultura, buscando o gesto, a expressão do rosto e o movimento do corpo que deem significado a ela e "molde" seu companheiro de trabalho. As instruções devem ser em silêncio, apenas com o olhar e o toque das mãos. Após, invertem-se os papéis. Registre suas impressões pessoais em seu caderno.

Jogo II – Escultura coletiva:

A turma será dividida em duas equipes: uma será responsável pela construção de uma grande escultura corporal coletiva e a outra equipe deverá registrá-la por meio de um desenho. As duas equipes devem participar das duas funções: escultura e registro em desenho. A equipe responsável por ser escultura, deve escolher um título ou um tema para sua criação. Enquanto a obra é criada e exposta, a outra equipe produzirá o desenho dela. O desenho deve registrar apenas a forma percebida, sem uma preocupação figurativa. O importante é capturar o movimento.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Após seu professor apresentar e explicar os mapas mentais, você deverá pensar na temática que será explorada durante o processo de criação de sua obra (que será realizada na ação expressiva posterior). Para isso sugerimos que você faça individualmente um mapa mental ou conceitual, colocando no centro do mapa, uma palavra que represente um tema de interesse. Por exemplo: animais, dança, música, amor, família, cidade etc.

Definida a temática, explore diferentes aspectos desse tema com imagens e palavras. Use sua criatividade na construção do seu mapa.

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA III

Para a realização desta atividade reúna-se em grupo. Aguarde as orientações do professor para que, por meio de um processo colaborativo, vocês desenvolvam umas das seguintes possibilidades:

1. Criação de composições em papel, sugerindo esculturas ou instalações no espaço;
2. Criação de *assemblages* por meio da exploração de diferentes materiais;
3. Criação de uma obra visual a partir da revisitação das obras analisadas e estudadas nas situações de aprendizagens anteriores, em momentos de sondagem e apreciação, ampliando significados e possibilidades plásticas com diferentes materiais (mosaicos, murais ou objetos de *design* e mobiliário);
4. Criação de uma escultura ou diversas esculturas em modelagem de argila ou mesmo de massinha (inspirada no desenho das esculturas corporais da atividade anterior);
5. Criação visual por meio de um recurso digital, podendo ser uma modificação fotográfica, um vídeo etc.
6. Outra sugestão que considerar interessante para este momento de criação artística.

Ao expor o trabalho de cada grupo e após assistir à apresentação dos outros grupos, explorem as seguintes reflexões: Como surgiu a ideia da obra? Quais materiais utilizados? Em que se inspiraram? Registrem em seus cadernos como foi a experiência do processo de criação artística.

ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES

Lingua Portuguesa

LÍNGUA PORTUGUESA – 3º BIMESTRE

Olá!

A Situação de Aprendizagem que você desenvolverá a partir de agora pretende trabalhar habilidades relacionadas às práticas de:

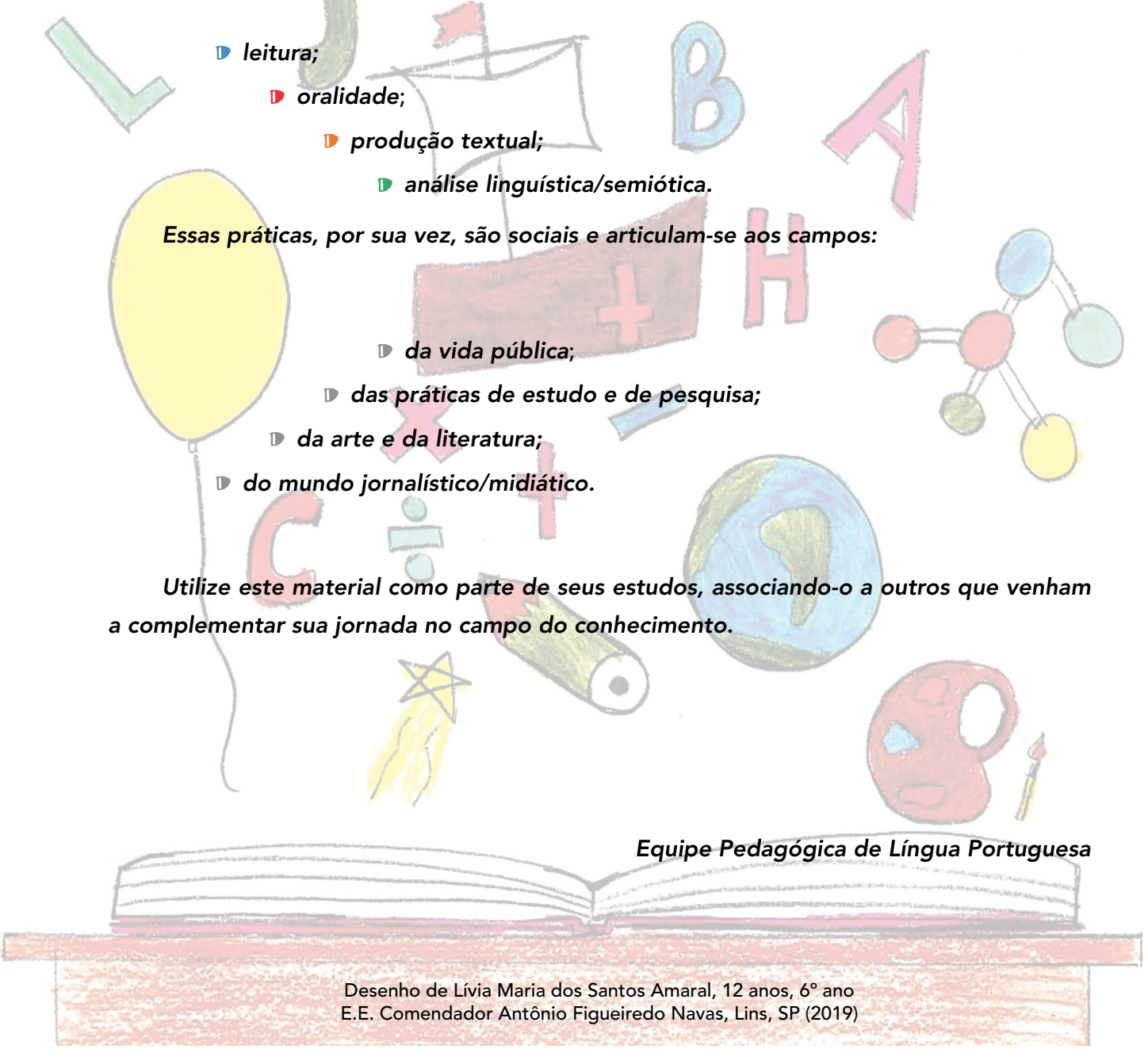
- *leitura;*
- *oralidade;*
- *produção textual;*
- *análise linguística/semiótica.*

Essas práticas, por sua vez, são sociais e articulam-se aos campos:

- *da vida pública;*
- *das práticas de estudo e de pesquisa;*
- *da arte e da literatura;*
- *do mundo jornalístico/midiático.*

Utilize este material como parte de seus estudos, associando-o a outros que venham a complementar sua jornada no campo do conhecimento.

Equipe Pedagógica de Língua Portuguesa



Desenho de Lívia Maria dos Santos Amaral, 12 anos, 6º ano
E.E. Comendador Antônio Figueiredo Navas, Lins, SP (2019)

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM – PONTOS DE VISTA EM CONTEXTO

Nesta Situação de Aprendizagem (SA), você desenvolverá atividades de leitura, de escrita, de oralidade voltadas à organização e à interpretação de textos. Veja, a seguir, algumas habilidades, entre outras, que começaremos a trabalhar.

Mapa Cognitivo de Aprendizagem



Práticas de Linguagem
- Leitura
- Oralidade
- Produção de Texto
- Análise Linguística / Semiótica

ATIVIDADE 1 – AMPLIANDO O OLHAR

Há muitas maneiras de receber e compartilhar informações. Ao nos depararmos com uma notícia, imagem ou obra de arte, uma infinidade de conhecimentos são acionados para que possamos perceber e analisar como as relações humanas ocorrem. Um olhar atento sobre o texto, sabendo verificar o que ele nos traz de forma explícita e também de forma implícita, é fundamental nesse processo. Isso nos permite, por exemplo, comparar informações sobre um mesmo fato divulgadas em diferentes veículos e mídias, analisando e avaliando sua veracidade.

Texto 1

JORNAL ACONTECE AQUI

jaaq.com.br

* SÁBADO - Mogi das Cruzes, 14 de Fevereiro de 2020. Ano 17 N° 277 | 2. edição, 08h

RESENHAS 06/02/2020 - 15h20min.

Sob a ótica do olhar – Mostra OlharSP

Da redação



Foto: Mary Jacomine

A Mostra OlharSP, que entrará em cartaz, será realizada no final de abril de 2021, no Espaço Cultural M´Boigy, na região da Zona Leste de São Paulo, tem o objetivo de enfatizar, **sob a ótica(1)** de diversos artistas, a capital paulista.

* Data fictícia em texto para fins pedagógicos.

"São fotos que retratam pessoas, lugares, movimento, a cidade esfuziante. Algumas criam interessantes **ilusões de ótica(2)**, que nos permitem sonhar...". Essa é a descrição da curadora da Mostra, Joanna Ferreira, doutora em audiovisual pela USP, uma apaixonada pela arte da fotografia.

São Paulo, uma selva de pedra, aparece muitas vezes de forma crua; outras, de forma romantizada, com todo seu esplendor.

Mas para além da Mostra, serão realizados debates e fóruns para a apresentação de técnicas inovadoras relacionadas à fotografia. Uma delas diz respeito a uma **tecnologia ótica(3),** capaz de fotografar objetos no vácuo em gravidade zero.

"É uma excelente oportunidade de encontro entre os apaixonados por fotografia, e também para que os profissionais da área tenham acesso às novas tecnologias a serem desenvolvidas.", diz o professor de Física, Marcelo Pereira, apaixonado por fotografia e atento às inovações da área.

"Fotografia me encanta. A forma como ela pode nos tocar, despertar emoções e sentimentos. Sempre me emociono quando falo disso. E olha só, até embacei os óculos, aliás, preciso procurar uma **ótica(4)** para trocar as lentes. Quando a Mostra começar, quero poder enxergar tudo direitinho", diz a professora Cintia Novaes, com os olhos marejados. A filha dela, morta recentemente em um acidente de trânsito, é uma das fotógrafas homenageadas na exposição.

A Mostra OlharSP ficará em cartaz até dezembro de 2021. Uma das inovações da exposição é a Sessão Imersiva, na qual algumas fotografias foram reproduzidas em 3D, permitindo que os visitantes experimentem a sensação de estar dentro do registro fotográfico feito pelo autor da obra.

Texto elaborado por Marcos Rohfe e adaptado especialmente para esse material (contém informações fictícias).

1. No texto, a palavra **ótica** aparece enumerada quatro vezes. Retome a leitura, levante hipóteses sobre os significados e enumere os trechos nos quais ela aparece com o sentido de

   ( ) ilusão criada a partir do olhar.

   ( ) lugar específico.

   ( ) perspectiva ou ponto de vista particular.

   ( ) objeto ou método relacionado à visão.

2. Com seus colegas, compare as respostas dadas no exercício 1, a fim de verificar se suas hipóteses se confirmam.
3. A palavra **ótica** pode ainda aparecer em outros contextos. De forma resumida, atribua definições para:

   - Fibra ótica
   - Leitura ótica

4. Um dos possíveis significados relacionados à palavra **ótica** está na questão da perspectiva específica, de um olhar direcionado. Observe as fotos a seguir. Quais significados você poderia atribuir a elas?

I -



*Foto: Mary Jacomine (acervo pessoal)

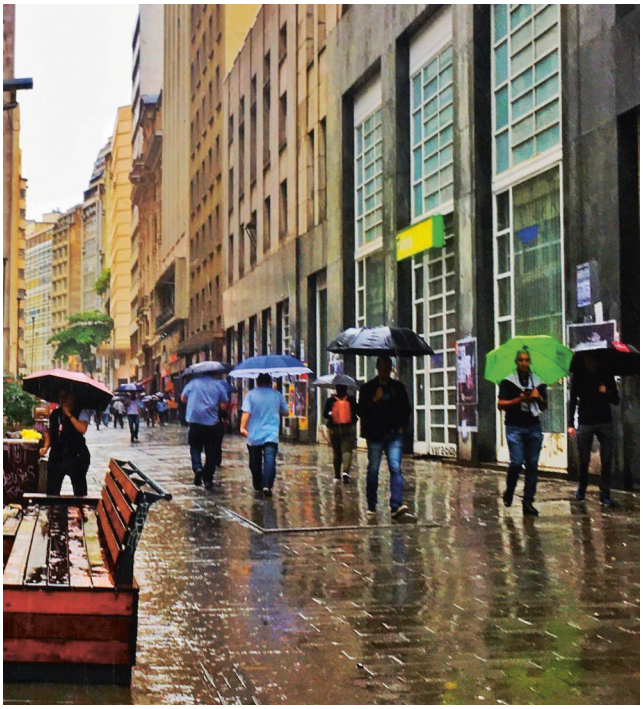
Significados possíveis

II -



*Foto: Maria Paula Machado (acervo pessoal)

Significados possíveis

III -  *Foto: Maria Paula Machado (acervo pessoal)	**Significados possíveis**

*Fotos cedidas especialmente para este material.

5. Retome as anotações feitas no exercício 4 e compartilhe com seus colegas. Todos têm a mesma perspectiva sobre as fotos? Discutam a respeito das possibilidades elencadas por vocês.
6. É possível atribuir um só tema para as três imagens? Por quê?
7. É possível relacionar as imagens à foto escolhida para ilustrar o **Texto 1**?
8. Uma mesma imagem pode ter diferentes significações, assim como as palavras. Observe os depoimentos a seguir:

> "É uma excelente oportunidade de encontro entre os apaixonados por fotografia, e também para que os profissionais da área tenham acesso às novas tecnologias a serem desenvolvidas." (Marcelo Pereira)
>
> "Fotografia me encanta. A forma como ela pode nos tocar, despertar emoções e sentimentos. Sempre me emociono quando falo disso. E olha só, até embacei os óculos, aliás, preciso procurar uma ótica para trocar as lentes. Quando a Mostra começar, quero poder enxergar tudo direitinho." (Cintia Novaes)

Os dois depoimentos tratam do mesmo evento, a Mostra OlharSP. O que os diferencia? Quais as expectativas de cada um dos autores dos depoimentos?

ATIVIDADE 2 – OLHARES SOBRE A MÍDIA DIGITAL

Pontos de partida!

O termo **mídia**, de forma geral, se refere ao meio pelo qual as informações são difundidas.

Quando alguém utiliza o termo **mídia impressa**, está, por exemplo, se referindo a recursos de divulgação de conteúdos como revistas, *flyers*, *folders*, *outdoors*, *banners*. Esses materiais variam em seus *layouts* e, de acordo com suas especificidades, podem ser apresentados ao público por meio de papéis variados, material plástico, adesivos etc.

Já a **mídia digital** difunde informações, fazendo-as circular em formato eletrônico.

Com o avanço da *internet* e a facilidade de acesso aos celulares com aplicativos dos mais diversos, a **mídia digital** tornou-se ferramenta imprescindível para a difusão de informações de todo o tipo. A facilidade de disseminar essas informações tem seu lado negativo: amplia o alcance de compartilhamento de *fake news* e abre as portas para muitos *views* e *likes*.

1. O que são *likes* e *views*? As pessoas são mesmo capazes de tudo para consegui-los?
2. Você participa de alguma rede social? Se participa, conte qual foi o motivo da escolha e qual é o conteúdo dessa rede.
3. O que tudo isso tem a ver com os textos a seguir? Leia-os e grife as partes que considerar importantes para a formulação de seus pontos de vista.

Texto 2

O desastre de Brumadinho[1] e a mídia nebulosa
Marcos Rohfe

O município de Brumadinho fica próximo à antiga Vila de Brumado Velho, nome que o local recebeu devido à grande incidência de brumas, pelo período da manhã. A palavra bruma, para quem desconhece, significa nevoeiro, nebulosidade.

Nebulosas também são as razões que acabaram provocando a catástrofe na cidade que tomou conta das redes sociais em janeiro de 2019, mobilizando debates, discussões, solidariedade e questionamentos. Alguns desses, envolvendo a cobertura desastrosa que muitos meios de comunicação fizeram.

É notório que grandes catástrofes têm o poder de mobilizar audiências. Em tempos de *internet* e circulação rápida de notícias, tornam-se assunto corriqueiro, viralizando imagens e dados com grande velocidade. Isso provoca, naqueles que possuem o poder de veicular as informações, uma corrida para entrevistar sobreviventes, buscar as imagens com os ângulos mais inusitados, na tentativa de colocar-se à frente da concorrência.

Na ânsia de buscar informações novas e alcançar notoriedade na cobertura, muitos repórteres deixam-se levar pela exploração da dor humana sem se preocupar, efetivamente, com o

1 **Tragédia de Brumadinho**. Disponível em: **https://brasilescola.uol.com.br/biologia/rompimento-barragem-brumadinho.htm**. Acesso em: 14 fev. 2022.

mínimo respeito pelo entrevistado. Perguntas que exaltam a intensidade de emoções que o outro está vivenciando, como, por exemplo, o que significa o desaparecimento de um ente querido, ou ainda se é difícil conter as lágrimas diante da confirmação de uma morte, demonstram um claro despreparo para lidar com questões sensíveis em situações de crise.

A imprensa precisa cumprir seu papel de levar a informação do modo mais claro e isento possível. Os limites éticos precisam ser respeitados no que se refere ao trato com o sofrimento alheio.

Susan Sontag[2], em seu livro *Diante da dor dos outros*, salienta que as pessoas que acompanhavam o noticiário, no caso referindo-se a Sarajevo, pouco entendiam sobre a guerra. Não há substituto para a experiência, e essa observação originou as reflexões do seu livro.

Retomando essa ideia, nada pode explicar, ou mesmo demonstrar, a experiência de dor que o outro vive. Podemos, entretanto, ter empatia. Mostrar o que ocorre, buscando uma aproximação com o entrevistado de forma correta, ética, para que o público a ser atingido compreenda que, mesmo diante de uma dor que não se pode mensurar, é possível ser capaz de indignar-se a ponto de querer uma efetiva retratação de quem cometeu o erro. É importante perceber que uma tragédia ambiental e humana como a de Brumadinho, repeteco ainda mais trágico em número de mortes da que ocorreu há quatro anos na cidade de Mariana, com o rompimento da Barragem de Fundão, ocorre facilitada por um descaso institucional, que envolve também o poder público em sua ausência de fiscalização adequada.

Segundo dados amplamente divulgados pela imprensa brasileira e mundial, o rompimento da Barragem de Fundão é considerado o maior desastre industrial do mundo envolvendo barragens de rejeitos, com um volume total despejado de aproximadamente 62 milhões de metros cúbicos. Também foi o responsável pelo maior impacto ambiental da história brasileira. O que ocorreu em Brumadinho não terá o mesmo dano à natureza, porém o número de mortos é superior ao de Mariana.

É preciso acompanhar, fiscalizar o trabalho das mineradoras, verificar de forma eficiente se as barragens utilizadas para os resíduos de mineração dispõem de equipamentos de segurança, rever a legislação e promover efetivamente um ajuste de conduta no que se refere às normas de segurança envolvidas.

Que mais este evento, o qual demonstra claramente o quanto o fator humano ainda é desconsiderado neste país, não caia nas brumas do esquecimento, não seja envolto em nevoeiros e se perca em meio a tantas novidades e notícias que nos bombardeiam diariamente. Buscar audiência com a tragédia alheia não é novidade em nossos meios de comunicação. O que precisa ser novo é nosso olhar crítico e cidadão em solidariedade às vítimas, e em indignação e luta para que outros eventos dessa natureza nunca mais ocorram.

Que os meios de comunicação, os influenciadores digitais e todos os veículos empenhados em compartilhar as informações sobre o ocorrido pautem-se pela ética, pelo respeito, e que saibam comportar-se de forma humana, diante da dor dos outros.

---

2 SONTAG, Susan. **Diante da dor dos outros**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. A autora refere-se ao cerco de Sarajevo, que ocorreu durante a Guerra da Bósnia, no período de abril de 1992 a fevereiro de 1995. Estima-se que mais de 12.000 pessoas foram mortas. O conflito teve ampla cobertura pela mídia.

Texto 3

BrumaDor
Marcos Rohfe

A névoa encobre a lembrança...
Dores que se calam, perplexas...
No esquecimento, a dança... (macabra)

Da dor e caos à desordem resumida...
Mães choram suas crianças...
Pais lamentam sua condição, sua vida...

Até quando as brumas encobrirão os desatinos?
Sorrir diante da bruta flor, que floresce na lama.
Eterno desafio
Ser forte é o que nos alimenta.

a) Os **Textos 2** e **3** fazem menção ao mesmo evento, com perspectivas diferentes, porém ambos remetem aos mesmos valores humanos. Que valores são esses?
b) O que o título do poema (**Texto 3)** pode significar?
c) O **Texto 2** faz uma crítica à maneira como alguns veículos de comunicação trataram a tragédia ocorrida em Brumadinho. Que crítica é essa?
d) Preencha o quadro a seguir com informações referentes ao **Texto 2**:

Título	
O que aconteceu?	
Onde aconteceu o fato?	
Com quem?	
Como?	
Por quê?	
Quem são os envolvidos?	
Quando ocorreu?	

e) Utilizando os elementos que você elencou no **item d**, escreva um parágrafo resumindo o texto lido. Não se esqueça de revisar seu texto para que ele fique adequado à norma-padrão.

f) A perspectiva utilizada no poema "BrumaDor" é a mesma de "O desastre de Brumadinho e a mídia nebulosa"? Comente.

g) Observe o trecho do **Texto 2**:

> "Que mais este evento, o qual demonstra claramente o quanto o fator humano ainda é desconsiderado neste país, não caia nas brumas do esquecimento, não seja envolto em nevoeiros e se perca em meio a tantas novidades e notícias que nos bombardeiam diariamente. Buscar audiência com a tragédia alheia não é novidade em nossos meios de comunicação. O que precisa ser novo é nosso olhar crítico e cidadão em solidariedade às vítimas, e em indignação e luta para que outros eventos dessa natureza nunca mais ocorram."

É possível relacioná-lo ao **Texto 3**? De que forma? Há uma relação de diálogo entre eles? Justifique sua resposta.

h) Releia o trecho:

> "Segundo **dados amplamente divulgados** pela imprensa brasileira e mundial, o rompimento da Barragem de Fundão é considerado o maior desastre industrial do mundo envolvendo barragens de rejeitos, com um volume total despejado de aproximadamente 62 milhões de metros cúbicos. Também foi o responsável pelo maior impacto ambiental da história brasileira. O que ocorreu em Brumadinho não terá o mesmo dano à natureza, porém o número de mortos é superior ao de Mariana."

No trecho, o autor não cita as fontes que utilizou para embasar seu argumento. Cheque se realmente a informação é procedente. Sua pesquisa deve ter como foco desastres industriais envolvendo barragens de rejeitos.

i) Após a pesquisa realizada no **item h**, produza um parágrafo utilizando os dados que você checou, citando corretamente as fontes. Não se esqueça de revisar seu texto para que ele fique adequado à norma-padrão.

j) O **Texto 2** é um texto de opinião, já o **Texto 3** é um poema. Anote no quadro a seguir as características de cada um.

Características dos gêneros textuais	
Texto de opinião:	Poema:

ATIVIDADE 3 – O OLHAR DE ANTIGAMENTE – 1ª PARTE

O modo como a informação e o entretenimento são difundidos evolui conforme as mudanças tecnológicas avançam. Um exemplo eram os folhetins, romances publicados em capítulos em jornais, depois adaptados para transmissão via rádio, transformando-se nas famosas radionovelas, que, posteriomente, migraram para a televisão, no formato de telenovelas, sucesso até os dias de hoje. Além disso, alguns seriados de televisão adotam a mesma tática de produção.

1. Para discutirmos algumas dessas questões, leia o texto abaixo.

Texto 4

O rádio de ontem e sempre
Marcos Rohfe

Com o fenômeno das redes sociais, a *internet* permite que qualquer pessoa possa participar de uma rede social e ganhar visibilidade por meio dos chamados *likes*. Quanto mais curtidas em suas publicações e fotos, mais seguidores a pessoa adquire e sua "fama", consequentemente, aumenta, fazendo com que ela se torne a famosa do momento, as chamadas *webcelebridades*. Os canais de compartilhamento de conteúdos de vídeo, como o *Youtube*, ajudam na criação dessa nova categoria de famosos, os chamados *youtubers* que, por conta do alcance de seus vídeos, geralmente com milhões de acessos, são chamados de influenciadores digitais. Esse termo é uma tradução do inglês *digital influencers,* o qual denomina as pessoas que, pelo alcance de seu trabalho e número de seguidores, são contratadas por marcas famosas para vender e divulgar produtos *on-line*.

No entanto, antes do surgimento da *internet*, ser ou tornar-se famoso, conhecido por um grande número de pessoas, necessitava de percursos muito diferentes. O primeiro grande veículo de massas foi o rádio que, antes da televisão, lançava as pessoas à fama e à glória.

O rádio começou a funcionar no nosso país, em 1922. A primeira transmissão foi em comemoração ao Centenário da Independência do Brasil, que contou com a participação do Presidente Epitácio Pessoa.

Em 1938, os jogos da Copa do Mundo, ocorridos na França, puderam ser acompanhados no Brasil pelo rádio, bem como o jornalismo radiofônico ganhou destaque com as notícias sobre os rumores de guerra na Europa, que se iniciaria em 1939.

A audiência foi aumentando e os programas eram feitos para a chamada grande massa. Um marco do jornalismo brasileiro foi o programa Repórter Esso, que estreou em 1941, no qual os locutores não se limitavam somente a ler as notícias impressas, mas também teciam comentários sobre elas.

2. A seguir, você verá um anúncio publicitário de uma rádio muito famosa, que funcionou de 1926 a 1965, e foi responsável por lançar grandes talentos da época, como Emilinha Borba[3],

3 Emilinha Borba (1923-2005). Cantora brasileira, considerada uma das cantoras mais populares no que se convencionou chamar de "A época dourada do rádio".

Carmen Miranda[4] e Chico Anysio[5]. Ser artista de rádio nessa época equivalia a ter o sucesso que muitos influenciadores digitais possuem nos dias de hoje.

Texto 5



Anúncio publicitário da Rádio Mayrink Veiga. Revista Cinearte. Julho de 1938. Imagem disponível em: **https://drive.google.com/open?id=1p6Fw0UVpSziJQbYJkYyv2wjpkpgEYU_w**. Acesso em: 12 maio 2021.

Este anúncio é da década de 30, do século passado. Ainda não existia televisão no Brasil, e muito menos *internet*. O grande veículo de comunicação de massas, na verdade, o primeiro a existir, foi o rádio. Era por ele que se tinha acesso aos artistas, às músicas, à informação. O rádio tornou-se o grande veículo desse período, com o qual os ouvintes podiam se divertir e se informar. Desde a invenção dos meios de comunicação, anúncios publicitários são adaptados à realidade de seu tempo.

O **anúncio publicitário** é um gênero textual cuja finalidade é promover um produto ou uma ideia. É veiculado por diferentes meios de comunicação – a mídia impressa, jornalística, radiofônica e virtual.

4 Carmem Miranda (1909-1950). Cantora, dançarina, atriz. Sua carreira transcorreu entre as décadas de 1930 a 1950, entre o Brasil e Estados Unidos. Em 1939, foi contratada levar à Broadway, (Nova Iorque), o musical que fazia no Cassino da Urca no Rio de Janeiro. No ano seguinte, tem sua estreia no cinema norte-americano com o filme Serenata Tropical. Nasceu em Portugal, veio, ainda bebê com a família ao Brasil e faleceu nos EUA.

5 Chico Anysio (1931-2012). Humorista, roteirista, escritor, compositor, locutor, radioator, ator, dublador, pintor. Começou a carreira no rádio. Estreou na TV em 1957.

3. Após a leitura, responda às questões:

   a) Você segue ou conhece algum influenciador digital? Se sim, comente sobre sua escolha.
   b) Há muitas palavras em itálico no **Texto 4** por serem de origem estrangeira. Relacione-as, pesquisando seu significado.
   c) O anúncio utilizado no texto provoca em você algum estranhamento?
   d) Por que as palavras "programmas" e "estrellas" estão escritas desta forma?

ATIVIDADE 4 – O OLHAR DE ANTIGAMENTE – 2ª PARTE

1. Faça uma pesquisa referente ao surgimento dos veículos de comunicação listados a seguir e preencha o quadro.

Veículo	Principais Características	Ano de surgimento e inventor
Jornal impresso		
Revista impressa		
Rádio		
Cinema		
Televisão		
Internet		

2. Agora, em grupos, escolham duas pessoas de idades diferentes (um jovem de sua idade e um adulto de 60 anos, por exemplo) para entrevistar, levando em consideração os veículos de comunicação pesquisados.

Etapa 1 – Preparando a entrevista

Em primeiro lugar, é preciso observar que a entrevista é um gênero textual do campo jornalístico e, como tal, deve utilizar linguagem clara e objetiva, com perguntas que precisam ser curtas e que interajam com o entrevistado. O tema será: **Os veículos de comunicação de ontem e de hoje**.

Para isso, é preciso considerar os seguintes aspectos:

- **Definir grupos** – Como vocês se organizarão? Em duplas, trios etc.?
- **Contextualizar** – Quais são as razões/os objetivos da entrevista?
- **Elaborar** uma **lista de perguntas** relacionadas ao tema: como eram os veículos de comunicação de antigamente, a importância da televisão e do rádio na vida da pessoa, lembranças e fatos marcantes sobre diferentes mídias, dentre outras informações importantes.
- **Gravar a entrevista**, tomando alguns cuidados durante o processo. É preciso atentar-se para os barulhos externos, falhas no áudio, volume e voz nas tonalidades corretas, interrupções, entre outros.
- **Observar** a estrutura de uma entrevista, que deve contemplar:

Tema:
Entrevistado:
Pergunta:
Resposta:

Atenção: É importante que, imediatamente após a gravação, a entrevista seja ouvida para verificar se foi gravada com sucesso. Sugere-se, caso contrário, uma regravação no mesmo momento, para depois transcrever as respostas.

Etapa 2 – Realizando a entrevista

a) Após todos esses preparativos, é hora de realizar a entrevista, para depois transcrevê-la. Ao realizar esse procedimento, pode-se seguir o modelo:

Tema: Os veículos de comunicação de ontem e de hoje
Entrevistado:

Nome do entrevistador (aquele que fará as perguntas): **Nome do entrevistado (aquele que dará as respostas):** **Observação.:** Vocês poderão formular quantas perguntas acharem necessárias para a realização da entrevista. Procurem não fugir do tema.

b) Depois de efetuar a entrevista, façam a transcrição. Para registrar as respostas, vocês poderão utilizar o modelo a seguir:

Tema:
Nome do entrevistador: pergunta da entrevista
Nome do entrevistado: resposta à pergunta feita pelo entrevistador
Nome do entrevistador: pergunta da entrevista
Nome do entrevistado: resposta à pergunta feita pelo entrevistador
Nome do entrevistador: pergunta da entrevista
...

Etapa 3 – Ampliando as possibilidades

As suas entrevistas foram gravadas, portanto, vocês têm o arquivo digital delas. Que tal selecionar as respostas que vocês acharem mais interessantes da entrevista e das realizadas pelos seus colegas, transformando-as em um *podcast*?

O ***podcast* é um arquivo digital de áudio** produzido para ser veiculado na *internet*. Como um programa de rádio, é criado com o propósito de transmitir informações, mas pode abarcar temáticas variadas, como esportes, literatura, cinema, TV, ciências, *games*, história em quadrinhos, religião, humor etc. E como é disponibilizado *on-line*, pode ser acessado a qualquer momento.

Para a elaboração, elencamos algumas dicas:

1. **Organizem o trabalho.**

Vocês já têm material coletado. Irão gravar intervenções para organizar as entrevistas? Como isso ocorrerá? O professor irá verificar com a sala o melhor formato para a execução do trabalho.

2. **Elaborem o roteiro.**

É preciso criar uma sequência do que será editado e gravado (caso vocês elaborem materiais extras). Isso irá orientar o trabalho e garantir que o *podcast* fique objetivo e claro.

3. **Controlem o ambiente de gravação.**
A gravação deve ocorrer, se possível, em um espaço sem maiores distrações ou intervenções sonoras para facilitar o processo de edição.

4. **Editem o material.**
Existem muitos programas gratuitos e vários aplicativos para celular que permitem fazer a edição do trabalho.

5. **Publiquem e divulguem.**
Terminada a edição, é hora de compartilhar os trabalhos via *internet* ou em aplicativos de envio de mensagens. O ideal é divulgar para o máximo possível de pessoas. Especialmente para os entrevistados, que tão gentilmente aceitaram colaborar com o trabalho de vocês.

ATIVIDADE 5 – O FUTURO DO OLHAR

1. Como observamos na **Atividade 2**, em janeiro de 2021, completaram-se dois anos da tragédia ocorrida em Brumadinho. O quadro a seguir traz manchetes de jornais da época que trataram da questão. Após a leitura, anote qual impressão cada uma delas causa em você e levante hipóteses sobre a intencionalidade de terem sido escolhidas como manchete.

Manchete	Impressão causada	Hipóteses
Pesadelo revivido.		
Quantas vezes ainda?		
Luto e medo em Minas.		
Quem é que vai pagar por isso?		
Tragédia não, crime.		

2. Reflita com seus colegas sobre as seguintes questões:

   a) Como vocês imaginam que será o mundo daqui a 50 anos?
   b) Como vocês imaginam a evolução da tecnologia?
   c) As pessoas terão se tornado melhores, mais solidárias?

3. A seguir, você lerá três textos que tratam do mesmo assunto, com perspectivas diferentes. Todos são textos de ficção e foram criados tendo como referência o ano de 2069, ou seja, 50 anos após a tragédia ocorrida em Brumadinho.

***Texto A – O horror se repete**

Ontem, às 14h23 minutos, pontualmente, uma imensa cratera engoliu a região central de Nova Brumadinho. É impressionante imaginar que após 50 anos, e depois de tantos avanços, isso ainda pudesse ocorrer. Nem toda tecnologia, nem todo avanço, foi capaz de curar a mais terrível das doenças, a estupidez humana.

Há alguns anos, a ideia de criar um modelo subterrâneo para acondicionar o material coletado das minas de silício encontradas em Minas Gerais, considerou-se que seria uma boa ideia a ser aplicada em Nova Brumadinho que, após o desastre de 50 anos atrás, recebeu muitos incentivos fiscais, modernizou-se e transformou-se em uma grande cidade, principalmente, com um dos sistemas de teletransporte mais eficazes do mundo.

Logo em seguida, a notícia da descoberta de uma mina de Tanzanita, mais rara que o diamante, gerou uma corrida desenfreada em busca do minério. Milhares de exploradores, dos mais diversos países, invadiram a área e fizeram com que a cidade, devido à exploração ilegal e à mistura de técnicas primitivas e modernas, sucumbisse mais uma vez à ganância humana. Duas pessoas e centenas de droides trabalhadores foram engolidos pela imensa cratera que surgiu no centro da cidade.

Infelizmente, o erro se repetiu e não houve aprendizado. A única alternativa é esperar que os responsáveis sejam severamente punidos.

MR - articulista

***Texto B – O preço do progresso**

Muito se tem escrito sobre a tragédia ocorrida ontem em Nova Brumadinho. Sim, houve um problema, pois duas pessoas morreram. Mas e daí? Há 50 anos, uma tragédia que comoveu o mundo fez com que as autoridades resolvessem investir no local. Todo um sistema de investimento tecnológico foi criado e a cidade floresceu. Os habitantes têm um dos mais altos índices de qualidade de vida do mundo.

É um local maravilhoso para se viver. Quando a mina de Tanzanita foi encontrada, uma das únicas do mundo, o enriquecimento chegou para todos; não há pobres na região. O fato de uma cratera gigantesca ter sugado parte da cidade não é problema. Há dinheiro e tecnologia mais do que suficientes para reconstruir. Pessoas morrem todos os dias. Afinal, o que são duas vidas diante da maravilhosa tecnologia que nos cerca? Em breve, a cidade estará reconstruída e a Tanzanita continuará trazendo progresso para a região.

MRF – CEO da Empresa Tanzanita Dreams.

***Texto C – Saudades**

Ontem papai saiu para trabalhar mais cedo, por isso, seu beijo de despedida me encontrou sonolenta. Ele estava feliz. Finalmente, poderíamos tirar uns dias de férias. Com a tecnologia de teletransporte, iríamos visitar Marte. Tio Antonio foi trabalhar lá, e faz tempo que não nos vemos. Mamãe sempre diz que papai trabalha demais, mas ele diz que o que faz, um droide pode fazer melhor; então ele se esforça muito. Meu pai só trabalha porque a lei de cotas para humanos exige que toda empresa tenha pelo menos um humano para cada 20 droides empregados e, por causa disso, muita gente preferiu ir para Marte. O sorriso de papai lembra o meu, diz sempre vovó. Papai não voltou do trabalho.... Um buraco enorme engoliu ele... Não entendo muito bem, mas o coração dói. Saudades papai.

Pietra, 9 anos. Filha de uma das duas vítimas do desabamento.

* Textos elaborados por Marcos Rohfe, especialmente para este material.

Cada um dos textos lidos traz uma perspectiva, ou seja, um olhar diferenciado sobre um acontecimento. Os textos foram produzidos a partir da história de vida de cada um dos autores e do seu repertório de conhecimentos.

4. Após a leitura, sistematize as informações, preenchendo a tabela a seguir:

	Quem produziu?	**Qual o objetivo?**	**Qual a principal ideia defendida?**
Texto A – **O horror se repete.**			
Texto B – **O preço do progresso.**			
Texto C – **Saudades.**			

5. Responda.

a) Comparando os três textos, quais sensações eles despertam em você?
b) As tecnologias apresentadas nos textos parecem surpreendentes?
c) Qual(is) texto(s) se preocupa(m) com a questão dos valores humanos?
d) Relacione as principais diferenças nas ideias apresentadas nos **Textos A** e **B**.
e) Qual interesse é defendido no **Texto B**?

ATIVIDADE 6 – PRODUÇÃO TEXTUAL

1. Converse com seus colegas sobre como vocês imaginam o futuro daqui a 50 anos.

   a) Como você pensa que estará?
   b) Quais são seus projetos para o futuro?
   c) O que você, com mais de sessenta anos, teria a dizer sobre as tecnologias, as inovações, as mudanças?

2. Elaborando a notícia do futuro.

   - Imagine que você estará morando na cidade de Nova Brumadinho, mencionada na atividade anterior, no ano de 2069. Você trabalha para uma empresa de mídia local e deverá escrever uma notícia para o portal da cidade.
   - Em duplas, pensem em algum acontecimento interessante ocorrido na cidade antes de ela ser engolida pela cratera, conforme exposto nos textos anteriores. Suponha que vocês poderão enviar a notícia para o passado, para que a sua versão mais jovem possa lê-la. O que seria importante destacar na notícia?
   - Antes de escrever, organize suas ideias no quadro a seguir.

Título	
O que aconteceu?	
Onde aconteceu o fato?	
Com quem?	
Como?	
Por quê?	
Quem são os envolvidos?	
Quando?	

3. Agora é só escrever, lembrando de revisar o texto e deixá-lo adequado à norma-padrão.

Nas várias atividades realizadas, você teve contato com textos diversos e verificou como eles podem nos impactar. Que tal finalizar essa etapa compartilhando suas ideias em uma Mostra Imersiva?

Mostra Imersiva é aquela na qual as pessoas podem interagir com as produções realizadas. Assim você pode compartilhar seus *podcasts* e produções textuais, elaborar apresentações orais e dividir com todos suas experiências. O professor irá orientá-lo na realização dessa tarefa.

LÍNGUA PORTUGUESA – 4° BIMESTRE

Olá!

As Situações de Aprendizagem que você desenvolverá a partir de agora pretendem trabalhar habilidades relacionadas às práticas de:

- *leitura;*
- *oralidade;*
- *produção textual;*
- *análise linguística/semiótica.*

Essas práticas, por sua vez, são sociais e articulam-se aos campos

- *da vida pública;*
- *das práticas de estudo e de pesquisa;*
- *da arte e da literatura;*
- *do mundo jornalístico/midiático.*

Utilize este material como parte de seus estudos, associando-o a outros que venham a complementar sua jornada no campo do conhecimento.

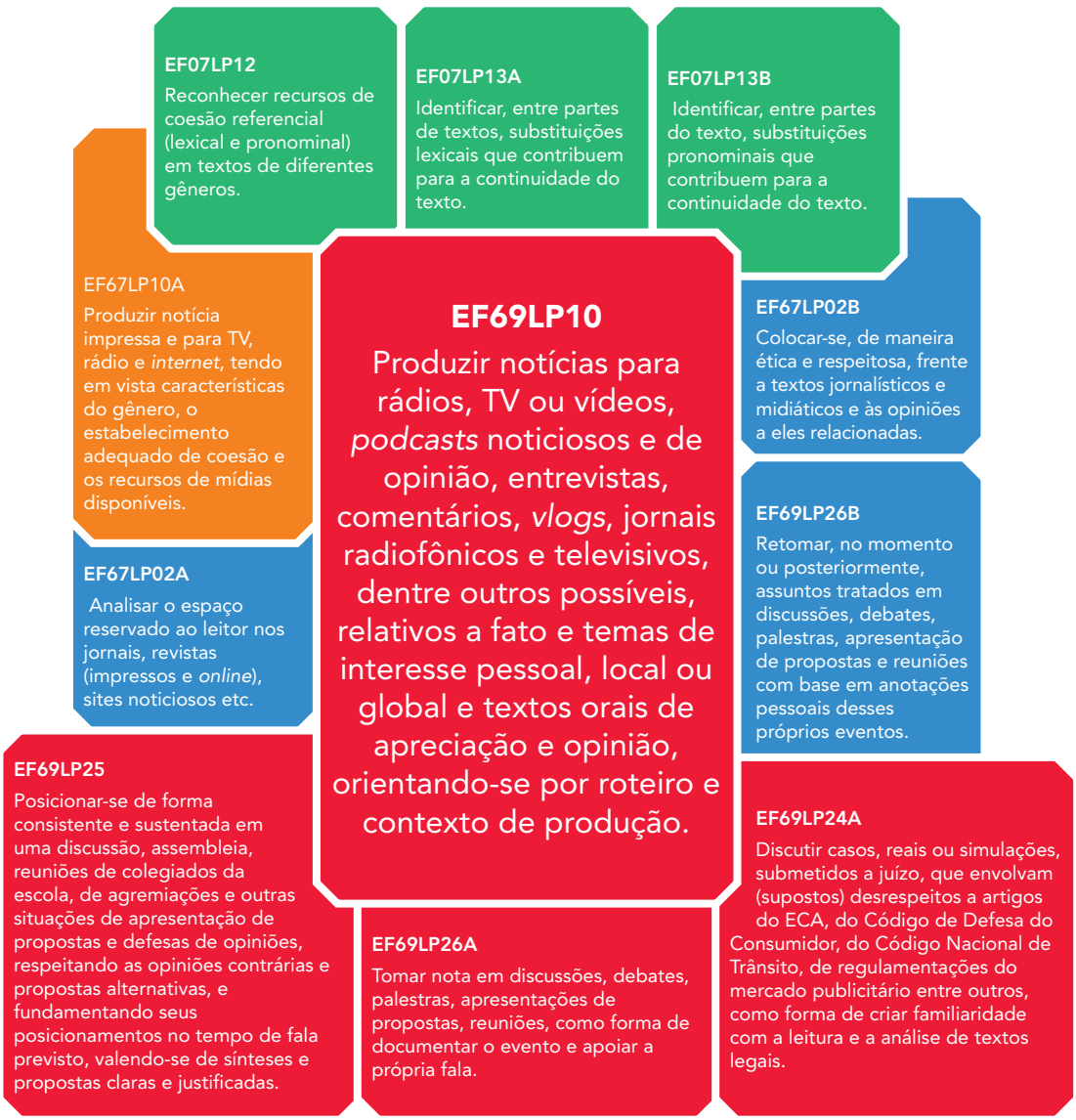
Equipe Pedagógica de Língua Portuguesa

Desenho de Lívia Maria dos Santos Amaral, 12 anos, 6° ano
E.E. Comendador Antônio Figueiredo Navas, Lins, SP (2019)

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 – NOTÍCIA, REPORTAGEM E ESTATUTOS

Nesta Situação de Aprendizagem (SA), você desenvolverá atividades de leitura, de escrita e de oralidade. Veja, a seguir, algumas habilidades, entre outras, que começaremos a trabalhar.

Mapa cognitivo de aprendizagem



Práticas de Linguagem

- Leitura
- Oralidade
- Produção de Texto
- Análise Linguística / Semiótica

ATIVIDADE 1 – NOTÍCIA

Texto 1

Trabalho infantil nos semáforos da maior cidade do país

Em São Paulo, crianças e adolescentes arriscam a vida nos semáforos

Por: Marcia Corrales e Mara David.

11/03/2020

Cena comum, na cidade de São Paulo, como verificada no último dia 10 de março: crianças vendendo objetos nos semáforos da cidade. Elas arriscam suas vidas entre os carros. Quando questionadas por não estarem na escola, respondem que precisam trabalhar para ajudar no sustento de suas famílias (quando as têm) ou para sobreviverem sozinhas nas ruas.

Recorrentemente, a polícia faz *blitz* para afastá-las das ruas, porém, sem sucesso.

No primeiro caso, encontra-se Justina C.P., 11. Informa que não tem condições de ir à escola, porque precisa ajudar a mãe e seus dois irmãos.

Já Edson J.C., 10, disse que mora na rua e precisa batalhar para se manter.

Atualmente, nem mesmo o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) garante que os direitos dessas crianças e adolescentes sejam preservados. Lei que, para muitos, não existe.

Presente no nosso dia a dia, e encontrada principalmente nos meios de comunicação, como jornais, meios televisivos, *internet*, rádio, revista e outros, a **notícia** é um gênero textual do campo jornalístico que apresenta informações atuais sobre algum acontecimento real.

Com a finalidade informativa, podendo ser descritiva e narrativa ao mesmo tempo, a notícia sempre apresenta as pessoas envolvidas, o tempo e o espaço do fato acontecido. Podem ser curtas, de certa forma, possuem data de validade, ou seja, um fato do passado sem repercussão atual não gera interesse ao leitor.

1. A notícia lida (Texto 1) tem como manchete "**Trabalho infantil nos semáforos da maior cidade do país**". Observe que abaixo da manchete (título) temos o subtítulo. Releia-os e explique a relação que há entre eles.

A notícia é formada por **título e subtítulo**, sendo um principal (ou **manchete**). O **subtítulo** é o complemento do **título**, com o acréscimo de algumas informações.

No primeiro parágrafo temos o **lide**.
Nele é feito o resumo da notícia, respondendo, de forma geral, às questões O quê? (fatos), Quem? (pessoas), Quando? (tempo), Onde? (lugar), Como? (relato, expansão dos fatos) e Por quê? (razões, justificativas). O corpo da notícia compreende as partes do texto a ser desenvolvido.

2. A notícia toda está resumida no primeiro parágrafo, ou, ao menos, seu aspecto mais relevante. Essa afirmação é verdadeira. Por quê?

3. A notícia possui a finalidade informativa e os textos podem ser descritivos e narrativos. Nessa matéria, qual dessas características prevalece (descritiva ou narrativa)? Justifique e dê exemplos com trechos da notícia que você leu.

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

4. Leia o quadro a seguir e produza um título e um subtítulo para uma notícia que você desenvolverá na questão 5.

> Com o decreto da pandemia pela OMS (Organização Mundial da Saúde), devido ao COVID-19, a população foi orientada a ficar em casa para evitar a propagação do vírus.

5. O quadro apresenta o tema que você utilizará para escrever uma notícia. Para que sua notícia tenha o máximo de informação, pesquise sobre a Covid-19 e seus impactos na saúde dos idosos, os primeiros mais afetados. Uma indicação: consulte o **Estatuto do Idoso** pelo *link*: **http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/estatuto_idoso_3edicao.pdf** Acesso em: 14 fev. 2022. Procure por: **(Título II - Cap I - Art 9° e Cap II - Art 10)**.

6. Abaixo, você tem o esboço para planejar a escrita de uma notícia.

Planejamento da notícia

Título:
Subtítulo (nem sempre necessário):
Foto (a sugerida abaixo ou outra que considerar pertinente).
Legenda da foto:
Lide:
Desenvolvimento da notícia (corpo da notícia):
Fechamento da notícia:



Imagem disponível em: **https://pixabay.com/pt/photos/senior-idoso-pessoas-casal-velho-3336451/**
Acesso em: 14 fev. 2022.

7. Estruturado o texto, faça uma revisão final para se certificar de que não ficou faltando nada e se existe clareza de ideias.
8. Sugere-se que, após a conferência do professor, sua produção seja exposta no mural da sala de aula, no jornal de mídias da escola, entre outros meios de divulgação.

Texto 2 – Reportagem

1. Durante a leitura da reportagem, grife as partes que considerar mais importantes.

O trabalho infantil nas ruas

Nos semáforos da maior cidade do país, crianças e adolescentes vendem diversos produtos para ganhar o próprio sustento

Por: Márcia Corrales (adaptado pela equipe de Língua Portuguesa)



Imagem disponível em: **https://pixabay.com/pt/photos/humanos-papel-adulto-m%C3%A3o-escrever-3305707/**. Acesso em: 14 fev. 2022.

Num verdadeiro desrespeito ao ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente), crianças faltam à escola para garantir o próprio sustento

O ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente), em seu art. 53, dispõe sobre o direito da criança e do adolescente, ao pleno desenvolvimento de pessoa, o seu preparo para a cidadania e qualificação para o trabalho e ainda deixa assegurada sua igualdade de condição para o acesso e permanência na escola. No entanto, não é isso que vemos atualmente na maior cidade do país.

Nas avenidas, é possível flagrar crianças e adolescentes que deveriam estar em escolas, sendo protegidos pelos responsáveis e tendo garantido o seu direito ao lazer e à educação.

Marta Juvêncio, membro do Conselho Tutelar, revela que muitas dessas crianças já foram recolhidas das ruas e entregues aos pais e responsáveis, e são assistidas para que não retornem às ruas, tarefa que muitas vezes não surte efeito. E completa: "Alguns pais não encontram outra solução. Eles mesmos apontam a necessidade do trabalho das crianças nos semáforos para complementar e garantir o sustento próprio, por assim dizer familiar".

Outro problema apontado por ela é o fato destas crianças e adolescentes nem mesmo retornarem para suas casas, tornando-se moradores de rua e ficando mais vulneráveis às drogas e ao abuso sexual.

Nem mesmo com o acompanhamento nas escolas é possível garantir o seu não abandono das atividades pedagógicas.

Fabiana Gonçalves, diretora de uma escola pública, revela que faz, constantemente, um levantamento da ausência dos alunos e mantém uma comunicação próxima com os representantes do Conselho Tutelar: "Temos que proteger, acompanhar o máximo possível para garantir que essas crianças e adolescentes permaneçam na escola. Até mesmo, por ser um dos lugares em que se apresenta a possibilidade de mobilidade social. Vista aqui, como um meio de retirar a criança desse cenário. Contribuindo para condições de vida e perspectiva de um futuro melhor", diz ela.

Não se trata apenas de um estatuto, na verdade, refere-se às garantias básicas de qualquer forma de sobrevivência digna de uma pessoa em seu pleno desenvolvimento.

Dados de pesquisas realizadas pelo Instituto "Saber Criança" revelaram que a quantidade de crianças trabalhando vem crescendo nos últimos tempos, sendo necessário o acompanhamento das autoridades para que não se torne um problema ainda maior.

Precisamos fazer valer a lei que os protege, afinal, é necessário para garantir uma vida digna ao futuro do país.

2. Faça um *checklist*, preenchendo o quadro a seguir com as informações referentes à notícia e à reportagem.

Característica presente	Notícia	Reportagem
Possui título?		
Possui subtítulo?		
Possui legenda?		
Possui linguagem formal?		
Apresenta fatos acontecidos recentemente?		
Tem uma abordagem maior e mais profunda sobre os assuntos?		
Apresenta a opinião do repórter?		
Possui marcas de linguagem impessoal (omissão da opinião do repórter)?		

Mesmo com tantas proximidades, a notícia e a reportagem são diferentes.

Notícia

- Definição: texto informativo sobre um acontecimento relevante para o público.
- Publicação:na mídia falada ou escrita; impressa ou digital.
- Linguagem: formal, clara e objetiva.

- Temas: acontecimentos de relevância imediata.
- Conteúdo: reais, atuais e cotidianos.
- Objetivo: informar sobre um acontecimento.
- Textos: informativos com a presença da 1ª ou 3ª pessoa. Mais curtos.

Reportagem

- Definição: aprofundamento da notícia, com detalhes mais significativos sobre determinado assunto.
- Publicação: na mídia falada ou escrita; impressa ou digital
- Linguagem: formal, clara e objetiva.
- Temas: diversos, como sociais, políticos, culturais etc.
- Conteúdo: interpretação dos fatos e dados narrados.
- Objetivo: informar e promover a reflexão sobre determinado assunto
- Textos: informativos com a presença da 1ª ou 3ª pessoa. Mais extensos.

3. Durante a leitura da reportagem, vocês grifaram as partes que consideraram mais importantes certo? Em grupos, socializem as partes grifadas e argumentem sobre elas. Façam as anotações relevantes para uma discussão com a classe toda.
4. Hora de socializar e discutir as anotações realizadas:
   - Definam regras e quem será o mediador, para que todos possam participar.
   - Ouçam o que os demais registraram sobre o que consideraram importante na reportagem e colaborem com sua opinião e registro. É fundamental considerar a opinião de todos.
   - Organizem uma síntese com as ideias dos grupos (a qual poderá ser colaborativa e feita na lousa). Registrem-na e a anexem no mural da escola.
5. Na reportagem, é citado o artigo 53 do ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente). Você sabe do que trata este Estatuto?

A Lei nº 8.069 refere-se ao ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente), que foi criado em 13 de julho de 1990. Está disposta nesta lei a proteção de forma integral à criança e ao adolescente. Pela sua amplitude na forma como proteger a criança e o adolescente, esta lei se tornou muito conhecida em todo o território nacional.

O **ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente)**, por ser um texto de leis, possui uma linguagem diferente se comparada a outros gêneros, como, por exemplo, o conto, a crônica e outros. Nesses textos aparecem símbolos, números cardinais e números romanos.

Muitas vezes, usa-se o termo *caput*, que significa "cabeça" em latim. O *caput* indica a parte principal de um artigo para diferenciá-la de parágrafos, incisos e alíneas.

Quando o artigo possui mais de um **parágrafo**, eles aparecem com o símbolo "§", sempre seguido de um número ordinal, o qual se lê: **§ 1º**, **§ 2º**, e assim sucessivamente. Porém, quando o artigo possui apenas um parágrafo, aparece como **"parágrafo único"**.

Art. significa artigo. Do 1º ao 9º, lê-se em numerais ordinais (primeiro, segundo, terceiro...). A partir do número 10, lê-se em numerais cardinais (dez, onze, doze, treze...).

Os **incisos** são a divisão de um artigo ou parágrafo. Nos textos de lei os incisos são representados por numerais romanos, por exemplo: I,II,III, IV, e assim por diante.

A **alíneas** são as subdivisões de um artigo de lei, decreto, contrato e similares, indicada pelos sinais, por exemplo: a), b), c).

6. Conheça agora o artigo 53 do ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente), que foi citado na reportagem, em sua totalidade e na forma de lei, fazendo a leitura correta.

Art. 53. A criança e o adolescente têm direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho, assegurando-se-lhes:

I – igualdade de condições para o acesso e permanência na escola;

II – direito de ser respeitado por seus educadores;

III – direito de contestar critérios avaliativos, podendo recorrer às instâncias escolares superiores;

IV – direito de organização e participação em entidades estudantis;

V – acesso à escola pública e gratuita próxima de sua residência.

Parágrafo único. É direito dos pais ou responsavéis ter ciência do processo pedagógico, bem como participar da definição das propostas educacionais.

a) Escreva o que você entendeu desse artigo.

b) Você considera que, de fato, todas as crianças e adolescentes do país têm o direito garantido? Justifique.

7. Veja abaixo como o ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente) refere-se ao trabalho:

Do Direito à Profissionalização e à Proteção no Trabalho

Art. 60. É proibido qualquer trabalho a menores de quatorze anos de idade, salvo na condição de aprendiz. (Vide Constituição Federal)

Art. 61. A proteção ao trabalho dos adolescentes é regulada por legislação especial, sem prejuízo do disposto nesta Lei.

Art. 62. Considera-se aprendizagem a formação técnico-profissional ministrada segundo as diretrizes e bases da legislação de educação em vigor.

Art. 63. A formação técnico-profissional obedecerá aos seguintes princípios:

I – garantia de acesso e frequência obrigatória ao ensino regular;

II – atividade compatível com o desenvolvimento do adolescente;

III – horário especial para o exercício das atividades.

Art. 64. Ao adolescente até quatorze anos de idade é assegurada bolsa de aprendizagem.

Art. 65. Ao adolescente aprendiz, maior de quatorze anos, são assegurados os direitos trabalhistas e previdenciários.

Art. 66. Ao adolescente portador de deficiência é assegurado trabalho protegido.

Art. 67. Ao adolescente empregado, aprendiz, em regime familiar de trabalho, aluno de escola técnica, assistido em entidade governamental ou não-governamental, é vedado trabalho:

I – noturno, realizado entre as vinte e duas horas de um dia e as cinco horas do dia seguinte;

II – perigoso, insalubre ou penoso;

III – realizado em locais prejudiciais à sua formação e ao seu desenvolvimento físico, psíquico, moral e social;

IV – realizado em horários e locais que não permitam a frequência à escola.

Disponível em: **http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm**. Acesso em: 15 fev. 2022..

a) Em grupos, façam a leitura deste trecho de lei e discutam, com referência no texto legal, sobre as questões do trabalho infantil apontados na reportagem e na notícia.

b) Elaborem um parágrafo, com base nos artigos acima, em defesa das crianças e adolescentes que trabalham nos semáforos, vendendo doces.

c) Organizem a classe em semicírculo para que todos possam apresentar a defesa organizada nos grupos.

ATIVIDADE 2 – TEXTUALIZANDO



Imagem: Fernanda Pio Fernandes, 13 anos, 2020.

Você já produziu a escrita de um texto e, na correção, seu professor disse que você repetiu algumas palavras? Qual foi a forma que você encontrou para eliminar as repetições?

1. Existem diversos elementos que podem desempenhar esse papel. Observe o trecho que foi retirado da reportagem **"O trabalho infantil nas ruas"**.

"[...] **Fabiana Gonçalves**, diretora de uma escola pública, revela que faz, constantemente, levantamento das ausências dos alunos e mantém uma comunicação próxima com os representantes do Conselho Tutelar: "Temos que proteger, garantir e acompanhar o máximo possível para que esses adolescentes permaneçam na escola", diz ela.

a) Qual é o nome próprio citado no trecho da reportagem?

b) Que outra palavra foi utilizada para se referir ao nome citado anteriormente?

2. Vejamos outro exemplo: retirado da notícia **"Trabalho infantil nos semáforos da maior cidade do país"**.

> Cena comum, na cidade de São Paulo, como verificada no último dia 10 de março: **crianças** vendendo objetos nos semáforos da cidade. **Elas** arriscam suas vidas entre os carros. Quando questionadas por não estarem na escola, respondem que precisam trabalhar para ajudar no sustento de suas **famílias** (quando **as** têm) ou para sobreviverem sozinhas nas ruas.

c) Qual é a relação existente entre as palavras negritadas?

ATIVIDADE 3 – PRODUÇÃO DE *PODCAST* NOTICIOSO

Em grupos, vocês deverão realizar a seguinte tarefa:

1ª Etapa: Estudando o gênero

Retomar as características de uma notícia. Além de seguir a estrutura da notícia, é importante atentar para a o uso da linguagem formal.

2ª Etapa: Organizando as tarefas

Qual notícia será mais atrativa no momento? Lembrem-se de que ela precisa ser atual para causar interesse nas pessoas.

Façam uma lista com todas as possíveis notícias a serem produzidas.

Discutam a lista elaborada, e enumerando-a como ordem de prioridade.

Em comum acordo com o grupo, façam a escolha daquela que irá para o *podcast*.

3ª Etapa: Planejando a notícia

Qual tema será abordado?

De qual forma isso será feito?

Procurem em fontes variadas, como revistas, jornais e *internet*, mais informações sobre o assunto que abordará a notícia.

Elaborem a introdução da notícia. Dica importante: comecem com informações que segurem a atenção do ouvinte, as quais contemplam os elementos do lide.

Organizem o roteiro da notícia. Ela precisa ter uma sequência de fatos e poderá ser apresentada por escrito.

No roteiro do *podcast* é preciso constar todos os elementos que vão compor o texto a ser gravado.

Qual será o lide?

Qual será o corpo da notícia? (Assuntos que complementarão o lide).

Qual será o final?

Definam a vinheta para apresentar o *podcast*.

4ª Etapa:Definindo as tarefas

Quem redigirá o texto?

Quem fará a pesquisa? **Todos.**

Quem fará a gravação?

Quem fará a edição?

5ª Etapa: Ensaiando para a gravação

Com o planejamento feito e com as tarefas definidas, façam os ensaios que acharem necessários para adequar:

A tonalidade da voz.

O uso da linguagem formal.

A expressão acentuada diante dos sinais de pontuação.

A articulação das palavras de forma pausada para que se compreenda o que está sendo falado.

6ª Etapa: Escolhendo os equipamentos necessários

Vocês podem usar o celular para gravar e fazer a edição.

7ª Etapa: Gravando a notícia

O ambiente onde será realizada a gravação não pode ter ruídos, uma vez que a qualidade do som pode ser prejudicada.

8ª Etapa: Editando a notícia

Iniciem com a vinheta escolhida.

Apresentem a chamada da notícia.

Peçam para as pessoas participarem da notícia com opiniões.

Apresentem a notícia gravada.

9ª Etapa: Informando as pessoas sobre o *podcast* produzido

Divulgar o *podcast*.

É preciso divulgar o *podcast* para as pessoas e pedir a participação delas nos comentários. O sucesso desta publicação vai depender disso. Divulguem o trabalho por meio das páginas das redes sociais e mensagens nos grupos de comunicação da escola.

10ª Etapa: Acompanhando a participação dos ouvintes

Este espaço é muito importante, e é cada vez mais usado pelas revistas, rádios, jornais, *internet* etc., pois é uma forma de saber se está agradando o ouvinte. É também uma forma de buscar o aperfeiçoamento para as próximas matérias.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 – POR DENTRO DOS ALMANAQUES

Nesta Situação de Aprendizagem (SA), você desenvolverá atividades de leitura, de escrita e de oralidade. Veja, a seguir, algumas habilidades, entre outras, que começaremos a trabalhar.

Mapa cognitivo de aprendizagem



Práticas de Linguagem

- Leitura
- Oralidade
- Produção de Texto
- Análise Linguística / Semiótica

ATIVIDADE 1 – A ORIGEM DOS ALMANAQUES

VOCÊ SABIA QUE...

Almanaque originalmente foi organizado em função das estações do ano ou do calendário, relacionando-se também com a região ou o clima. Na Grécia antiga, era considerado uma espécie de presente oferecido pelos astrólogos, no início de cada ano, a soberanos do oriente, contendo informações sobre o movimento dos astros, principalmente do sol e da lua. Atualmente contém informações de vários campos de conhecimento que são atualizados de forma periódica.

1. Em grupos, façam uma pesquisa referente aos números de edições, público-alvo, curiosidades, período de publicação e temáticas exploradas pelos seguintes almanaques:

   Portugal: Almanaque Bertrand

   França: Almanaque de Gota

   Itália: Almanaque Barbanera

   Estados Unidos da América: Poor Rochard's Almanack

2. E no Brasil, temos almanaques? Dê alguns exemplos.

VOCÊ SABIA QUE...

Há muito tempo, quando a humanidade ainda tinha pouco conhecimento científico, histórias eram criadas para entender algo desconhecido. Assim, temos narrativas para explicar o ciclo de um ano, a mudança das estações, o surgimento do dia e da noite, as fases da lua, o surgimento de uma flor num terreno pedregoso, a explicação de uma árvore dar flores roxas, quando, anteriormente, eram brancas, entre muitas outras.

O grande escritor brasileiro, Machado de Assis, recorreu a esse modelo de narrativa para explicar, por meio da história de amor entre o Tempo e a Esperança (elementos abstratos transformados em personagens), como surgiu o Almanaque, uma revista anual.

3. Conheça o conto.

   Observação: A leitura pode ser feita de forma audível (as vozes do narrador e das personagens podem ser representadas por colegas da turma do 7º ano).

Como se inventaram os almanaques

Machado de Assis

Some-te, bibliógrafo! Não tenho nada contigo. Nem contigo, curioso de histórias poentas. Sumam-se todos; o que vou contar interessa a outras pessoas menos especiais e muito menos aborrecidas. Vou dizer como se inventaram os almanaques.

Sabem que o Tempo é, desde que nasceu, um velho de barbas brancas. Os poetas não lhe dão outro nome: o velho Tempo.

Entretanto, uma coisa é barba, outra é coração. As barbas podem ser velhas e os corações novos; e vice-versa: Não é regra, mas dá-se. Deu-se com o Tempo. Um dia o Tempo viu uma menina de quinze anos, bela como a tarde, risonha como a manhã, sossegada como a noite, um composto de graças raras e finas, e sentiu que alguma coisa lhe batia do lado esquerdo. Olhou para ela e as pancadas cresceram.

— Que é isto? murmurou o velho.

E os beiços do Tempo entraram a tremer e o sangue andava mais depressa [...]. Sentiu que era amor; mas olhou para o oceano, vasto espelho, e achou-se velho. [...] Afinal ousou ir ter [falar] com ela.

— Como te chamas, linda criatura?

— Esperança é o meu nome.

— Queres amar-me?

— Tu estás carregado de anos, respondeu ela; eu estou na flor deles. O casamento é impossível. Como te chamas?

— Não te importe o meu nome; basta saber que te posso dar todas as pérolas de Golconda...

— Adeus!

— Os diamantes de Ofir...

— Adeus!

— As rosas de Saarão...

— Adeus! Adeus! —

As vinhas de Engaddi...

— Adeus! adeus! adeus! Tudo isso há de ser meu um dia; um dia breve ou longe, um dia...

Esperança fugiu. O Tempo ficou a olhar, calado, até que a perdeu de todo. [...]

Foi por essa ocasião que lhe acudiu a ideia do almanaque. Não se usavam almanaques. Vivia-se sem eles; negociava-se, adoecia-se, morria-se, sem se consultar tais livros. Conhecia-se a marcha do sol e da lua; contavam-se os meses e os anos; era, ao cabo, a mesma coisa; mas não ficava escrito, não se numeravam anos e semanas, não se nomeavam dias nem meses, nada; tudo ia correndo, como passarada que não deixa vestígios no ar.

— Se eu achar um modo de trazer presente aos olhos os dias e os meses, e o reproduzir todos os anos, para que ela veja palpavelmente ir-se-lhe a mocidade...

Raciocínio de velho, mas tudo se perdoa ao amor, ainda quando ele brota de ruínas. O Tempo inventou o almanaque; compôs um simples livro, seco, sem margens, sem nada; tão-somente os dias, as semanas, os meses e os anos. Um dia, ao amanhecer, toda a terra viu cair do céu uma chuva de folhetos; creram a princípio que era geada de nova espécie, depois, vendo que não, correram todos assustados; afinal, um mais animoso pegou de um dos folhetos, outros fizeram a mesma coisa, leram e entenderam. O almanaque trazia a língua das cidades e dos campos em que caía. Assim toda a terra possuiu, no mesmo instante, os primeiros almanaques. Se muitos povos os não têm ainda hoje, se outros morreram sem os ler, é porque vieram depois dos acontecimentos que estou narrando. Naquela ocasião o dilúvio foi universal.

— Agora, sim, disse Esperança pegando no folheto que achou na horta; agora já me não engano nos dias das amigas. Irei jantar ou passar a noite com elas, marcando aqui nas folhas, com sinais de cor os dias escolhidos.

Todas tinham almanaques. Nem só elas, mas também as matronas, e os velhos e os rapazes, juízes, sacerdotes, comerciantes, governadores, fâmulos; era moda trazer o almanaque na algibeira. Um poeta compôs um poema atribuindo a invenção da obra às Estações, por ordem de seus pais, o Sol e a Lua; um astrônomo, ao contrário, provou que os almanaques eram destroços de um astro onde desde a origem dos séculos estavam escritas as línguas faladas na terra e provavelmente nos outros planetas. A explicação dos teólogos foi outra. Um grande físico entendeu que os almanaques eram obra da própria terra, cujas palavras, acumuladas no ar, formaram-se em ordem, imprimiram-se no próprio ar, convertido em folhas de papel, graças... Não continuou; tantas e tais eram as sentenças, que a de Esperança foi a mais aceita do povo.

— Eu creio que o almanaque é o almanaque, dizia ela rindo.

Quando chegou o fim do ano, toda a gente, que trazia o almanaque com mil cuidados, para consultá-lo no ano seguinte, ficou espantada de ver cair à noite outra chuva de almanaques. Toda a terra amanheceu alastrada deles; eram os do ano novo.

Guardaram naturalmente os velhos. Ano findo, outro almanaque; assim foram eles vindo, até que Esperança contou vinte e cinco anos, ou, como então se dizia, vinte e cinco almanaques. Nunca os dias pareceram correr tão depressa. Voavam as semanas, com elas os meses, e, mal o ano começava, estava logo findo. Esse efeito entristeceu a terra. A própria Esperança, vendo que os dias passavam tão velozes, e não achando marido, pareceu desanimada; mas foi só um instante. Nesse mesmo instante apareceu-lhe o Tempo.

— Aqui estou, não deixes que te chegue a velhice... [...]

Esperança respondeu-lhe com duas gaifonas, e deixou-se estar solteira. Há de vir o noivo, pensou ela.

Olhando-se ao espelho, viu que mui pouco mudara. Os vinte e cinco almanaques quase lhe não apagaram a frescura dos quinze. Era a mesma linda e jovem Esperança. O velho Tempo [...] ia deixando cair os almanaques, ano por ano, até que ela chegou aos trinta e daí aos trinta e cinco.

Eram já vinte almanaques; toda a gente começava a odiá-los, menos Esperança, que era a mesma menina das quinze primaveras. Trinta almanaques, quarenta, cinquenta, sessenta, cem almanaques; velhices rápidas, mortes sobre mortes, recordações amargas e duras. A própria Esperança, indo ao espelho, descobriu um fio de cabelo branco e uma ruga.

— Uma ruga! Uma só!

Outras vieram, à medida dos almanaques. Afinal a cabeça de Esperança ficou sendo um pico de neve, a cara um mapa de linhas. Só o coração era verde como acontecia ao Tempo; verdes ambos, eternamente verdes. Os almanaques iam sempre caindo. Um dia, o Tempo desceu a ver a bela Esperança; achou-a anciã, mas forte, com um perpétuo riso nos lábios.

— Ainda assim te amo, e te peço... disse ele.

Esperança abanou a cabeça; mas, logo depois, estendeu-lhe a mão.

— Vá lá, disse ela; ambos velhos, não será longo o consórcio.

— Pode ser indefinido.

— Como assim?

O velho Tempo pegou da noiva e foi com ela para um espaço azul e sem termos, onde a alma de um deu à alma de outro o beijo da eternidade. Toda a criação estremeceu deliciosamente. A verdura dos corações ficou ainda mais verde.

Esperança, daí em diante, colaborou nos almanaques. Cada ano, em cada almanaque, atava Esperança uma fita verde. Então a tristeza dos almanaques era assim alegrada por ela; e nunca o Tempo dobrou uma semana que a esposa não pusesse um mistério na semana seguinte. Deste modo todas elas foram passando, vazias ou cheias, mas sempre acenando com alguma coisa que enchia a alma dos homens de paciência e de vida. Assim as semanas, assim os meses, assim os anos. E choviam almanaques, muitos deles entremeados e adornados de figuras, de versos, de contos, de anedotas, de mil coisas recreativas. E choviam. E chovem. E hão de chover almanaques. O Tempo os imprime, Esperança os costura; é toda a oficina da vida.

ASSIS, M. **Como se inventaram os almanaques.** Domínio Público. Disponível em: **http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/fs000079pdf.pdf**. Acesso em: 16 fev. 2022. (adaptado)

a) A utilização das cores e dos tons, seja numa obra de arte, ou propaganda, ou no texto do Machado de Assis, como aconteceu na atividade, são dotados de uma intencionalidade capazes de conferir um significado. Alguns trechos do texto foram destacados com diversas cores. Identifique quem/o quê elas representam na narrativa.

Vermelho-

Amarelo-

Cinza-

Verde-

b) Agora, leia o texto a seguir.

O significado das cores

Shirlei Pio

As cores primárias são conhecidas como cores verdadeiras. Por não serem produzidas pela mistura de outros pigmentos coloridos. Pelo contrário, a mistura delas formam outras cores, conhecidas como cores secundárias e terciárias (tem como origem a mistura de uma cor primária com uma secundária). Temos ainda, as cores neutras que são formadas basicamente pelo preto, branco e cinza.

Observe a classificação e os significados:

Cores primárias

- Vermelho: cor do humano. Relacionada à paixão, à energia, ao elemento fogo, ao sangue e ao coração.
- Azul: cor da espiritualidade e da serenidade. Relacionada à água, ao céu e ao infinito.
- Amarelo: cor da luz e do calor. Relacionada à criatividade, ao sol e ao verão.

Cores secundárias

- Laranja: cor da alegria, vitalidade, prosperidade e sucesso. Relacionada, também, à criatividade.
- Verde: cor da esperança, da liberdade, da saúde e da vitalidade. Relacionada à natureza, ao dinheiro e à juventude.
- Roxo: cor do mundo místico, da magia e do mistério. Relacionada à sensação de tristeza e à introspecção.

Cores neutras

- Cinza: cor da neutralidade, da elegância, da sofisticação e da ausência de emoção. Relacionada à sutileza, à maturidade, à responsabilidade e à eficiência no trabalho.
- Branco: cor da paz, da pureza e da limpeza. Relacionada à paz, à elevação espiritual e à inocência.
- Preto: cor da elegância e da força. Relacionada à sensação de mistério, de medo.

c) De acordo com o significado das cores, descreva a intenção atribuída na utilização delas nos trechos destacados no texto.

d) Identifique as características das personagens dadas no início do texto.
- Tempo
- Esperança

e) Quando o Tempo viu Esperança, seu coração bateu mais forte. Identifique o trecho do texto em que o narrador descreve como isso se deu.

f) Em "*[...] mas olhou para o oceano, vasto espelho, e achou-se velho.*", o narrador retoma uma história muito conhecida, porém inverte o sentimento da personagem Tempo em relação ao que sentiu a personagem da história revisitada. Quem é essa personagem e qual é sua história?

Uma dica: o nome dessa personagem está ligado à mitologia grega.

Outra dica: O nome dessa personagem aparece na música **Sampa**, de Caetano Veloso.

g) O Tempo, então, criou o almanaque.
- Como era?
- Como viviam as pessoas antes do almanaque?
- Qual era a intenção do Tempo com essa criação?

h) Qual é o significado da fita verde que Esperança coloca em cada almanaque?

i) Como Esperança percebeu a passagem do tempo?

j) Diz o ditado popular: "A esperança é a última que morre". Destaque, no próprio texto, um trecho que mostra ser a Esperança eterna.

ATIVIDADE 3 – RETOMADAS E AVANÇOS NO TEXTO

1. No conto de Machado de Assis "Como se inventaram os almanaques", é possível perceber a passagem do tempo. Quais são os indicadores dessa passagem temporal?
2. Quando o Tempo decide criar o almanaque, o narrador dá uma pausa na história das personagens e insere uma explicação de como as pessoas viviam em relação ao tempo. Destaque esse trecho.
3. Os termos destacados nos trechos abaixo retomam o que já foi dito e colaboram com a sequência textual. Indique a quem se referem.

   a) "Esperança fugiu. O Tempo ficou a olhar, calado, até que **a** perdeu de todo".

   b) "Foi por **essa** ocasião que lhe acudiu a ideia do almanaque.

VOCÊ SABIA QUE...

Com o uso dos pronomes, o autor retoma informações no texto e acrescenta outras, que vão além da história do Tempo e de Esperança,sem fugir do assunto. Dessa maneira, o texto é construído e as ideias ficam conectadas, contribuindo com a progressão do tema trabalhado.

Progressão temática, de modo geral, acontece quando as ideias são apresentadas de forma atrelada e sequencial a uma mesma rede de sentidos.

ATIVIDADE 4 – AS PARTES E A ESSÊNCIA DE UM LIVRO

Como escolher um livro para ler?

A capa, a contracapa ou, simplesmente, o ato de folhear as páginas de um livro, entre outras estratégias de escolha, podem nos ajudar a optar por qual obra ler.

1. Observe a imagem a seguir.

Partes de um livro

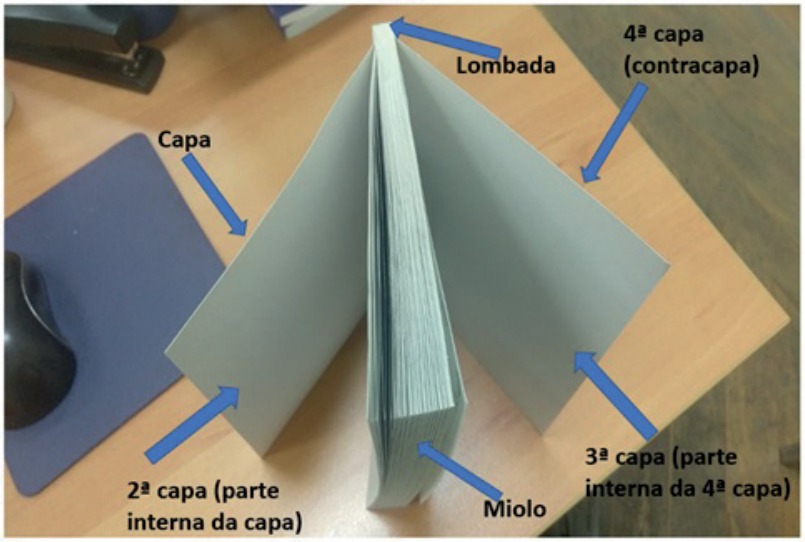


Imagem: Katia Pessoa

Essa imagem nos mostra as partes de um livro, entre elas:

Capa - primeira capa de um livro.

Quarta capa – opõe-se à primeira capa (é também conhecida como contracapa).

Miolo - conjunto das folhas de um livro.

2. Na próxima imagem, observe os detalhes presentes na 1ª capa, na 4ª capa e na lombada do livro.



Imagem: Katia Pessoa

a) O que há na capa?
b) E na 4ª capa (contracapa)?

3. Produção textual

A capa, o título do livro e as informações da quarta capa já estão prontos. O que será que tem no miolo? Ainda não tem nada. Essa parte ficará por conta de vocês!

Em duplas ou individualmente, escreva(m) um conto que fará parte da coletânea "Tempo nosso de cada dia".

Lembre(m)-se de que:

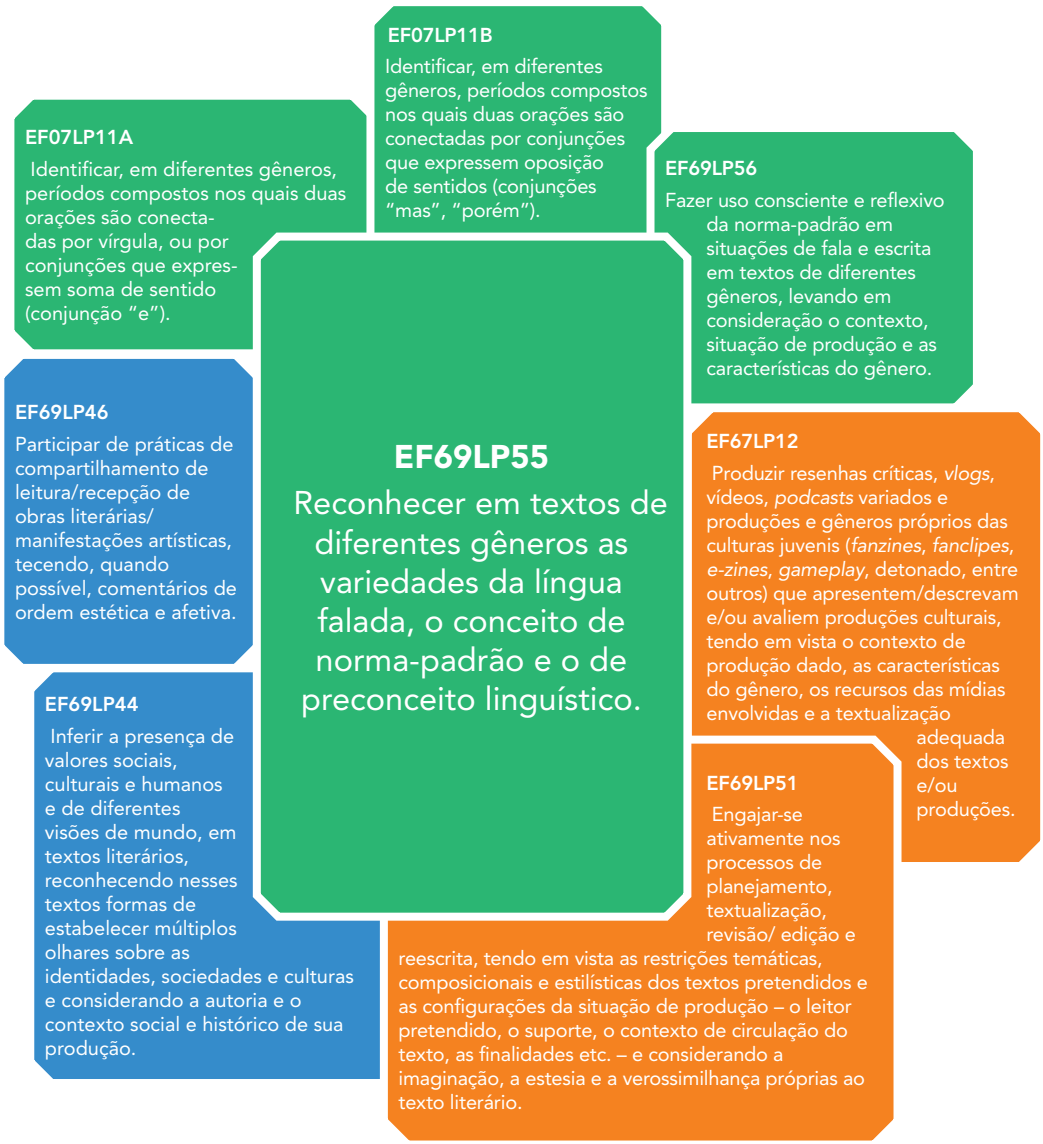
- **o tempo** é a temática a ser trabalhada.
- **a narrativa** pode ser em 1ª ou em 3ª pessoa.
- **a linguagem** pode ter predominância formal ou informal.
- **o gênero textual** é o conto.
- **a versão final** precisará ser digitada.
- **o produto final** (coletânea de contos dos estudantes do 7º ano) poderá ser impresso e montado como livro físico ou no formato *e-book*.
- **a divulgação** poderá ser feita via *link* (pelas redes sociais) para os colegas e familiares.

Antes da publicação impressa ou digital, não se esqueça(m) de revisar a produção.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3 – VARIEDADES DA LÍNGUA

Nesta Situação de Aprendizagem (SA), você desenvolverá atividades de leitura, de escrita e de oralidade. Veja, a seguir, algumas habilidades, entre outras, que começaremos a trabalhar.

Mapa cognitivo de aprendizagem



Práticas de Linguagem

- Leitura
- Oralidade
- Produção de Texto
- Análise Linguística / Semiótica

ATIVIDADE 1 – LINGUAGEM: ESTILO, CULTURA

Texto 1

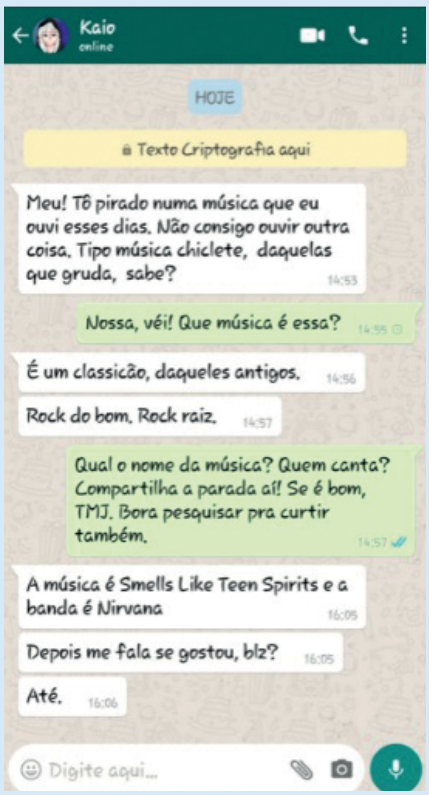


Imagem: Fernanda Pio Fernandes – 2021

1. A situação de comunicação é uma conversa entre colegas. No diálogo, qual a linguagem predominante?

   a) Linguagem formal.
   b) Linguagem informal.

2. A escolha da linguagem está adequada à situação social? Explique.
3. Destaque as palavras e/ou termos que justifiquem a sua resposta.
4. Qual o gênero musical indicado? Você conhece esse ritmo, a banda e a música sugerida?
5. A música *Smells Like Teen Spirit* tem a ver com o nome de um desodorante chamado *Teen Spirit*.

Verifique em sites de busca se essa informação é mesmo verdadeira. Que elementos de sua pesquisa podem comprovar isso?

Texto 2

Os valores culturais do povo sertanejo

Márcia Corrales

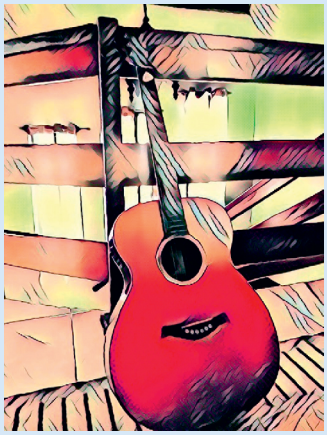


Imagem: Márcia Corrales

A presença de valores sociais, culturais e humanos permeiam a vida, permitindo estabelecer múltiplos olhares sobre as identidades de um povo e sua tradição cultural.

De todas as tradições do povo sertanejo, a mais conhecida é a viola caipira. Na verdade, a viola caipira é mais que uma tradição: é uma herança. Um gosto que vem de gerações e se perpetua até os dias de hoje, como se estivesse no DNA deste povo.

Na cidade de Poloni, interior de São Paulo, existe um grupo sertanejo que promove o encontro anual de violeiros, de várias famílias da região, com o objetivo de preservar a cultura caipira. Estas festas são sempre alegres, com muita música e comida típica da cultura sertaneja.

Texto criado exclusivamente para esse material

6. Qual outra referência você conhece sobre a cultura sertaneja?

Texto 3

A dança e sua importância cultural

Mara L. David

As danças são manifestações culturais de um povo.

No Brasil não é diferente, pois os ritmos e movimentos, embalados por instrumentos, de origens e influências diversas (europeia, indígena, africana etc.), contam a história do país e de suas regiões.

A mistura das culturas e a inserção dos primeiros instrumentos fazem surgir a dança em nosso país.

Além de sua importância cultural, a dança revela, ainda, o processo de miscigenação que é uma característica do povo brasileiro.



Dança do Cateretê. Imagem: Márcia Corrales

PARA SABER MAIS:

A dança do Cateretê, também conhecida como a dança da Catira, tem sua origem incerta. Alguns estudiosos dizem que ela veio com os negros, já outros dizem que é de origem portuguesa e espanhola. Antigamente, nesta dança havia apenas a presença de homens, mas atualmente ela é dançada por ambos os sexos.

É formada por duas fileiras de dançarinos; na extremidade da fileira fica o violeiro, que marca o início tocando o rasteado. Os dançarinos batem os pés e as mãos e dão saltos.

7. Alguns ritmos e danças são reconhecidos como brasileiros. Assinale abaixo, qual (quais) deles você já ouviu falar.

( ) Samba	( ) Frevo	( ) Baião
( ) Carimbó	( ) Forró	( ) Jongo
( ) Bumba-meu-boi	( ) Maracatu	( ) Coco

8. Em dupla, conheçam, por meio de pesquisas em material impresso ou digital, mais sobre as danças típicas brasileiras e os ritmos tradicionais que formam a nossa identidade cultural.

Dica: No material Currículo em Ação, do 6º ano, Volume 2, no Componente de Arte, nas Situações de Aprendizagem I e II, páginas (p. 9-16), há um estudo sobre danças populares (também pode ser acessado pelo link: Caderno do Aluno: **https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2021/05/EF_ES_6-ano_Curr%C3%ADculo-em-A%C3%A7%C3%A3o_2bim.pdf**. Acesso em: 16 fev. 2022.

9. Procurem saber se, na sua cidade ou bairro, há alguma dança ou ritmo que se destaca. Vocês podem pesquisar, junto às pessoas responsáveis sobre ela ou em páginas oficiais desses espaços culturais. Oriente-se por meio das perguntas a seguir.

Qual?

Quando surgiu?

Quem trouxe?

Quem são as pessoas responsáveis por manter viva a tradição?

Quando e onde se apresentam?

Como é o aprendizado dos participantes?

Quais são os instrumentos utilizados?

Qual o figurino?

Qual o cenário?

Produção textual

O trabalho pode ser feito pela mesma dupla que fez a pesquisa.

Primeiro passo

Há duas opções para desenvolver essa atividade.

1) Escolher um dos ritmos ou dança e aprofundar a pesquisa.

2) Organizar as informações recolhidas sobre a dança ou ritmo que se destaca em sua cidade ou bairro.

Segundo passo

Na Situação de Aprendizagem 2, foi visto a definição de Almanaque. No final, consta: "[...] Atualmente contém informações de vários campos de conhecimento que são atualizados de forma periódica".

A produção do texto será pensada feita para constar num Almanaque que pode ser impresso ou digital. Para isso, pense no nome, na capa, contracapa, nas ilustrações.

Terceiro passo

Fazer a revisão e as adequações necessárias.

Quarto passo

Publicar e divulgar o almanaque.

- Alguns exemplos de como fazer isso: se for impresso, colocar no mural da escola; se for digitado, inserir no *blog*, na revista eletrônica da turma, em páginas das redes sociais da escola e de grupos de mensagens.

ATIVIDADE 2 – JEITOS DE ESCREVER. QUAL VOCÊ PREFERE?

1. Leia o texto a seguir.

A dança do Cateretê tem sua origem incerta.
A dança do Cateretê é também conhecida como dança da Catira.
Antigamente, na dança do Cateretê, havia apenas a presença de homens.
Atualmente, a dança do Cateretê é dançada por homens e mulheres.

2. Marque, no próprio trecho, os elementos que podem ser substituídos ou retirados.

3. Volte ao texto e observe a construção dos parágrafos. Nele, foram utilizados quatro períodos simples. Para cada um desses períodos, há uma oração com um verbo (tem/havia) ou uma locução verbal (é conhecida/é dançada). Essa afirmação é verdadeira?

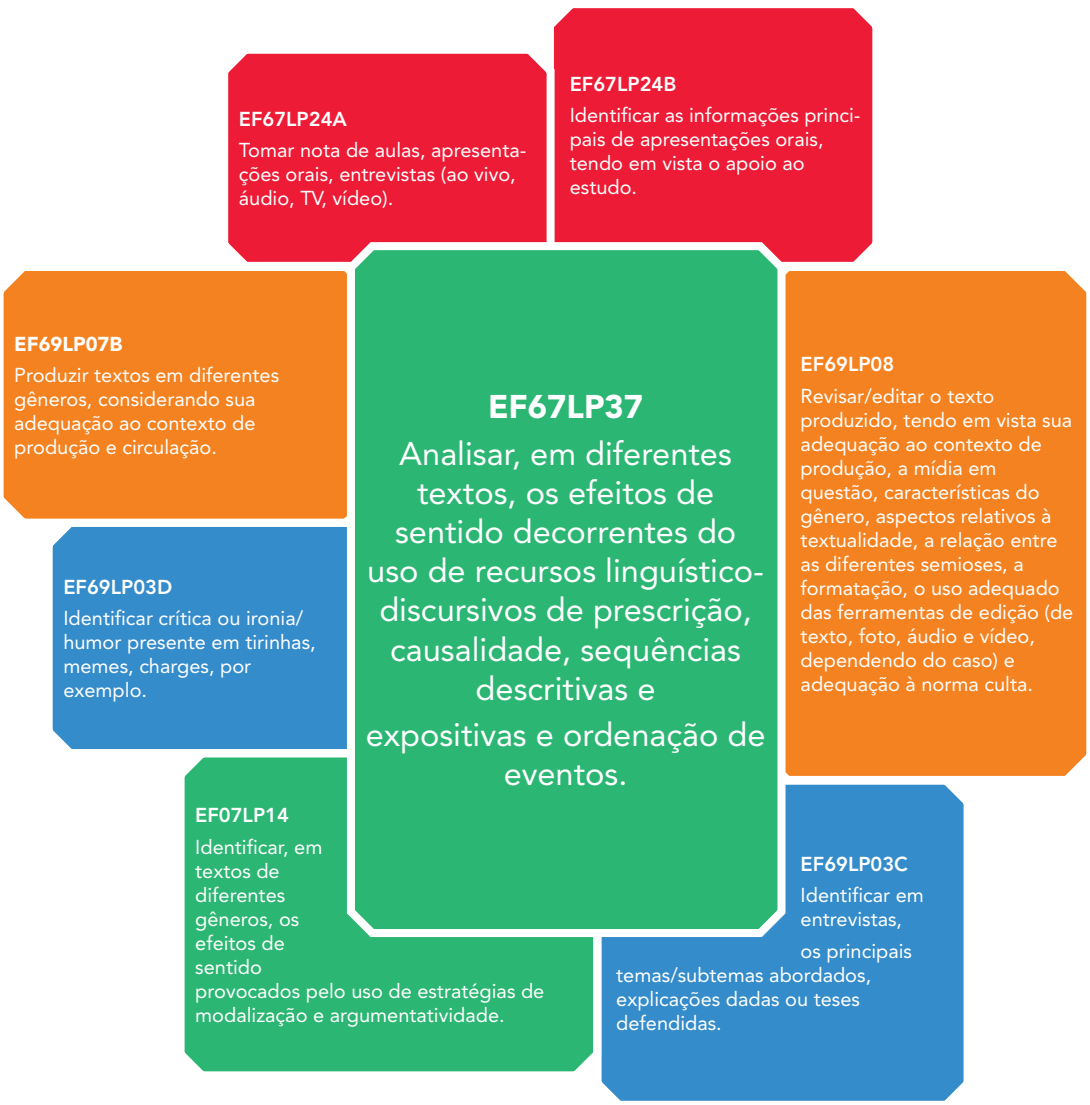
4. Agora, releia o primeiro parágrafo do quadro "Para saber mais" (Situação de Aprendizagem 3, Atividade 3) e compare as duas versões. O que é possível concluir?

5. Qual das duas versões você prefere? Por quê?

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4 – GÊNEROS TEXTUAIS DIVERSIFICADOS

Nesta Situação de Aprendizagem (SA), você desenvolverá atividades de leitura, de escrita e de oralidade. Veja, a seguir, algumas habilidades, entre outras, que começaremos a trabalhar.

Mapa cognitivo de aprendizagem



Práticas de Linguagem
- Leitura
- Oralidade
- Produção de Texto
- Análise Linguística / Semiótica

ATIVIDADE 1 – EXPLORANDO OS SÍMBOLOS

O Texto e a linguagem verbal, não verbal e mista

Shirlei Pio Fernandes

Um texto pode utilizar as linguagens, verbal e não verbal, com o objetivo de comunicar algo a alguém. É possível também que haja a mistura de mais de um tipo de linguagem, criando textos de linguagem mista.

Textos de linguagem verbal: utilizam as palavras, sejam elas escritas ou faladas, para estabelecer a comunicação. Por exemplo: artigo de opinião, carta de reclamação, carta de solicitação, artigo científico etc.

Textos de linguagem não verbal: utilizam outros elementos (ícones, sons, cores, formas e imagens) para estabelecer a comunicação, e que não sejam palavras. Por exemplo: *emoji*, *gif* (só imagem), figurinhas (só imagem) usados em troca de mensagens, em logotipo, nas placas de trânsito, no semáforo etc.

Textos de linguagem mista: utilizam as duas linguagens, verbal e não verbal. Por exemplo: entrevistas, reportagens, filmes, séries, quadrinhos etc.

O semáforo

Shirlei Pio Fernandes



Imagem disponível em: **https://pixabay.com/pt/photos/sem% %a1foro-luzes-de-tr%c3%a2nsito-tr%c3%a2nsito-4396585/**. Acesso em:17 fev. 2022.

Instrumento utilizado para organizar o trânsito, presente em quase todo o mundo, principalmente nas grandes cidades.

O semáforo apresenta linguagem não verbal para comunicar o momento a quem pertence o direito de passagem nas ruas (dos automóveis, pedestres, motociclistas e ciclistas). Composto geralmente por três círculos de luzes coloridas dotadas de significação: vermelho- parar; amarelo- atenção e verde- seguir.

Assim como tem o semáforo de automóveis, tem também o de transeuntes, que controla a movimentação de pessoas nas faixas de pedestres. Esse sinal de trânsito costuma ter apenas duas cores: vermelho e verde. Além da cor, há o desenho de uma pessoa que está caminhando.

Com a introdução das ciclovias nas cidades, também foi inserido o semáforo, que controla o trânsito das bicicletas. Além das cores verde e vermelho, há o desenho da bicicleta. Em alguns lugares do mundo, é possível encontrar um grupo focal semafórico com contagem regressiva, cuja principal função é permitir que a pessoa tenha noção sobre o tempo da troca do direito de movimentação. Neste caso, permanece o uso da linguagem não verbal, mas agora associada a um registro numérico que permite calcular o tempo de ação.

A quantidade de sinais de trânsito é muito grande. Daí a necessidade de estabelecer regras para nortear o comportamento perante a eles. Há um documento legal - Código de Trânsito Brasileiro - que prescreve as normas, estabelece a conduta, as infrações e as penalidades para todos os usuários.

Quando você identificou os sinais de trânsito, foi possível observar que eles possuem uma

Veja abaixo um artigo desta lei:

Art. 38. Antes de entrar à direita ou à esquerda, em outra via ou em lotes lindeiros, o condutor deverá :

I – ao sair da via pelo lado direito, aproximar-se o máximo possível do bordo direito da pista e executar sua manobra no menor espaço possível;

II – ao sair da via pelo lado esquerdo, proximar-se o máximo possível de seu eixo ou da linha divisória da pista, quando houver, caso se trate de uma pista com circulação nos dois sentidos, ou do bordo esquerdo, tratando-se de uma pista de um só sentido.

Parágrafo único. Durante a manobra de mudança de direção, o condutor deverá ceder passagem aos pedestres e ciclistas, aos veículos que transitem em sentido contrário pela pista da via da qual vai sair, respeitadas as normas de preferência de passagem.

1. O artigo instrui o leitor sobre quais procedimentos?

2. Qual o verbo que delimita a ação do condutor de veículo?

3. Se esse verbo for substituído por "poderá', o sentido permanece o mesmo? Justifique sua resposta.

4. Textos de leis, também conhecidos como prescritivos, possuem características específicas. Seguir as regras de trânsito é um dever do cidadão. Existem, porém, outras regras, como as gramaticais. Por que elas existem?

ATIVIDADE 2 – POR DENTRO DA ENTREVISTA

A **Revista "@tenção Galer@"** realizou uma entrevista sobre a violência no trânsito e a imprudência dos motoristas, com especialista em psicologia do trânsito Carlos Cascanhoto.

A responsabilidade dos motoristas na ocorrência de acidentes: Qual o peso dessa imprudência?

Por: Márcia Corrales



Disponível em: **https://pixabay.com/pt/photos/autom%C3%B3vel-urbano-ponte-transportes-3524462/**. Acesso em: 17 fev. 2022.

Revista @tenção galer@: De acordo com a Secretaria do Trânsito da Cidade, as principais multas registradas nas estradas paulistas têm a ver com o excesso de velocidade. Na sua opinião, ainda falta informação aos motoristas ou considera isso como desrespeito às leis de trânsito?

Carlos Cascanhoto: Não acredito que se possa alegar falta de informação, uma vez que é dever de todos os motoristas conhecerem as regras de trânsito. Na minha opinião, não respeitar limites e regras de trânsito é uma falta de valores éticos e morais.

Revista @tenção galer@: Você acredita que as multas são estratégias adequadas para diminuir os acidentes de trânsito?

Carlos Cascanhoto: Não tenho dúvidas de que as multas podem inibir o cometimento de infrações. Porém, como sabemos pelos grandes números de acidentes trágicos, elas não solucionam o problema. Precisamos de uma punição mais rigorosa e também de uma educação sobre o trânsito, que promova a tomada de atitudes, resultando numa mudança de comportamento, com motoristas mais críticos e reflexivos.

Revista @tenção galer@: Você diz que precisamos de motoristas mais críticos e reflexivos. Então acredita que os motoristas são os verdadeiros responsáveis pelos acidentes?

Carlos Cascanhoto: Sim, mais especificamente quando agem com imprudência, principal causador de acidentes. São imprudentes quando abusam da velocidade, quando fazem uso de bebida alcoólica e, mesmo assim, insistem em dirigir, ou quando se distraem ao celular no momento em que estão dirigindo.

Revista @tenção galer@: Sendo assim, qual seria a solução? E o que você considera sobre os atuais programas de educação de trânsito? Eles são eficientes?

Carlos Cascanhoto: Vamos por partes. Quanto à solução, acredito ser necessária a implantação de leis mais rígidas, de programas específicos de educação com base e apoio de psicólogos, médicos, educadores de trânsito e acompanhamento mais específico de caso a caso, de motorista a motorista.

São Paulo, 07 de abr.2022.Revista @tenção galer@. Ano 10. Nº 253. 1. edição.

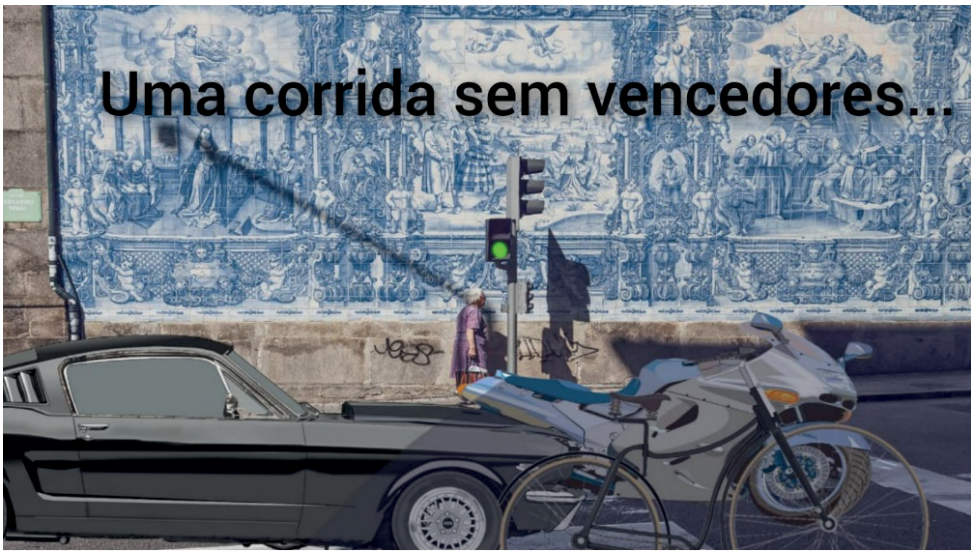
1. Qual o assunto principal abordado na entrevista?

2. Quais os principais motivos apontados pelo psicólogo como contribuidores para o aumento dos acidentes de trânsito na cidade?

3. Qual a posição do psicólogo Carlos Cascanhoto no que se refere à postura dos motoristas no trânsito?

4. Quais as soluções apontadas por Carlos Cascanhoto para que os acidentes de trânsito diminuam?

ATIVIDADE 3 – EXPLORANDO OS *MEMES*



Disponível em: **https://pixabay.com/pt/photos/rua-faixa-de-pedestre-mulher-4106538/**. Acesso em: 17 fev. 2022. Adaptado por Fernanda Pio Fernandes.

1. A linguagem utilizada na ilustração acima é

   a) só verbal.
   b) só não verbal.
   c) mista.

Ampliando seus saberes:

Meme: Qualquer objeto digital que traz uma ideia e que se espalha rapidamente pela *internet* viralização, alcançando muita popularidade.

2. A imagem acima pode ser considerada um *meme*? Justifique.

3. Qual o tema tratado na ilustração?

4. O tema tratado na imagem passa a ideia de

   a) solidariedade.
   b) humor.
   c) crítica.

5. Qual o significado de "Uma corrida sem vencedores..."?

6. Produção de Texto

Em equipes, vocês criarão um *meme*, usando como tema as leis de trânsito.

Definam qual o aspecto da lei vocês irão abordar: sinais de trânsito, pedestres, infração (velocidade, direção sem habilitação etc.).

Busquem uma definição que seja educativa e possa contribuir para a conscientização das pessoas no trânsito.

Definam a tarefa de cada um e façam um esboço, um esquema da tarefa a ser realizada.

Façam a finalização, usando as imagens criadas.

Organizem-se em semicírculo e façam a apresentação do trabalho feito. Em seguida, criem um grupo no *whatsapp* da classe para que todos possam colocar as produções dos *memes* e compartilhá-las com os demais amigos da sua lista. Também podem ser divulgados nas redes sociais da escola.

ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES

Lingua Inglesa

LÍNGUA INGLESA – 3º BIMESTRE

Unit 5

Food and Travel



Casal fazendo trilha em uma floresta.



Feijoada, comida tradicional brasileira.



Turista observando a paisagem nas Muralhas da China.



Enchente na cidade de São Paulo em 2017.



Praia Canoa Quebrada no Ceará, Brasil.

Observe atentamente as imagens e responda às perguntas.

a. O que as imagens representam? O que elas têm em comum?

b. De que maneira a culinária tradicional de um povo está relacionada à sua cultura?

c. Que cuidados podemos ter com as praias e os demais locais que visitamos?

d. O que podemos aprender quando visitamos lugares diferentes?

e. Em qual imagem podemos perceber um desastre natural?

Lesson 1

Can you create a healthy diet plan?

LISTENING

Pre-Listening

1. **Observe a imagem abaixo. Responda às perguntas e compare suas respostas com as de um colega.**

   a. O que a imagem representa?

   _____

   b. Que tipos de alimentos você consegue identificar na imagem?

   _____

   c. De quais alimentos desse prato você sabe o nome em inglês?

   _____

   d. Quando viajamos, é mais fácil ou mais difícil manter uma alimentação saudável? Por quê?

   _____



While Listening

2. **Listen to the audio and identify what it is.**

   _____

3. **Listen again and tick [√] the food groups mentioned.**

   a. [ ] Grains
   b. [ ] Sugar and sweets
   c. [ ] Protein
   d. [ ] Fruits
   e. [ ] Dairy
   f. [ ] Vegetables

Post-Listening

4. Discuta as questões abaixo em duplas. Depois, converse com seus colegas.

a. Suas refeições costumam conter os alimentos dos cinco grupos descritos no áudio?

b. O que você pode fazer para sua alimentação ser mais saudável?

c. Quais benefícios os bons hábitos alimentares podem trazer para sua vida?

LANGUAGE FOCUS

Vocabulary Food items

1. Listen to the audio again. Number the photos below from 1 to 7 according to the order they are mentioned.



a. [ ] yoghurt



b. [ ] bread



c. [ ] cheese



d. [ ] pasta



e. [ ] meat



f. [ ] fish



g. [ ] milk

2. Complete the table with different food items in each category. You should use some items from Activity 1 and then add others. Use a dictionary if necessary.

Fruits	Vegetables	Protein	Grains	Dairy

3. The word 'fish' has two different meanings. Look up this word in a dictionary and write its meanings in Portuguese.

+ LEARNING TO LEARN

Os dicionários bilíngues ou monolíngues apresentam informações que direcionam os usuários ao significado correto da palavra que procuram. A palavra *milk*, por exemplo, se considerada um substantivo, significa "leite". No entanto, se considerada como verbo, significa "ordenhar". Fique atento às informações que as entradas de dicionários apresentam (substantivo/*noun*; verbo/*verb*; advérbio/*adverb*; adjetivo/*adjective* etc). Essas informações podem estar abreviadas.

Lesson 1

OUTCOME

A healthy daily meal planner

What: a healthy daily meal planner
Goal: write a plan of your meals to help
Audience: yourself, classmates, and teachers
Where: classroom wall you eat healthily

1. Name the four meals you need to include in your daily planner.

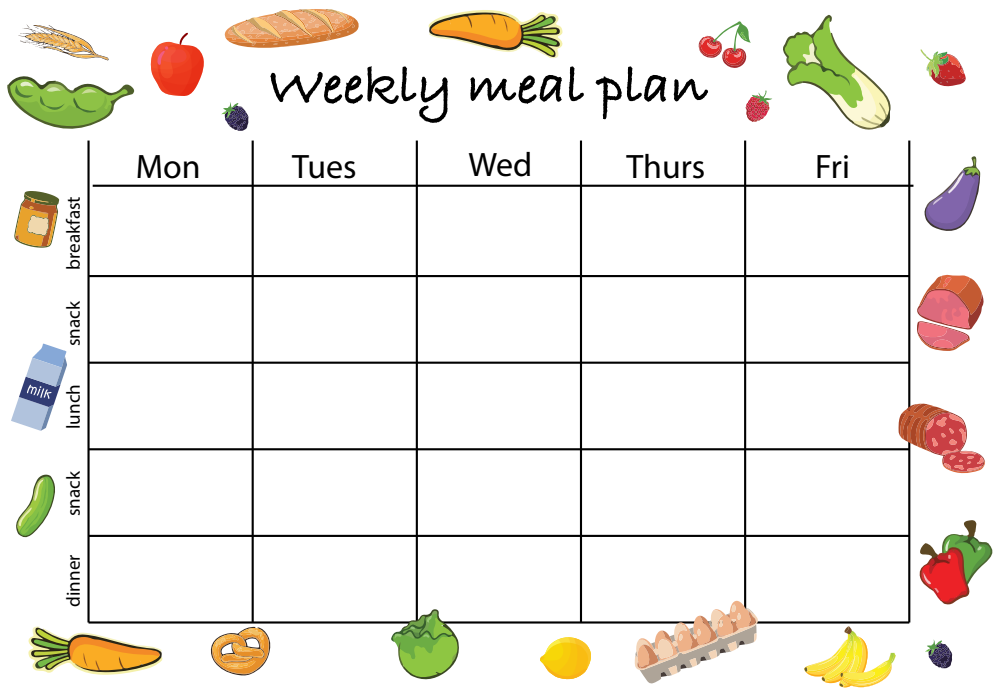
2. Write a healthy daily meal planner for one day.

a. Choose the food items you want to include in each meal. Don't forget they have to be healthy!

b. Copy the chart below onto your notebook and write a first draft.

c. Share your draft with a classmate. Get feedback.

d. Write the final version of your daily meal planner on a separate sheet of paper.



3. Share your daily meal planner with the whole class.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

ouviu e compreendeu um áudio sobre alimentação saudável;

aprendeu vocabulário referente a comida;

escreveu um plano de refeições diárias.

Lesson 2

Can you write about tourist attractions in your city?

READING

Pre-Reading

1. Em duplas, listem algumas atrações turísticas da cidade em que vivem.

While Reading

GLOSSARY
treasure: tesouro
hunt: caça
hidden: escondido

2. Read the text and answer the questions.
   - **a.** What text genre is it?
   - **b.** What is the place mentioned in the text?
   - **c.** What is the target audience?
   - **d.** Is verbal language present in the text?

Treasure hunt – Discover Verona through its hidden treasures

Ready, steady, go!
Tick the boxes
and have fun.

1. **THE ALPS IN PIAZZA BRA**
   Look among the water spurts!
2. **MAP OF THE ANCIENT CITY IN VIA MAZZINI**
   Mind your step!
3. **WHALE RIB IN PIAZZA ERBE**
   Why is it hanging?!
4. **"LADY IGNORANCE" IN PIAZZA ERBE**
   Look upward!
5. **"LION' S MOUTH" IN PIAZZA DEI SIGNORI**
   Touch carefully!
6. **SYMBOL OF THE CITY AT THE ARCHE SCALIGERE**
   This is easy!
7. **THE FIRST "PANDORO" IN CORSO PORTA BORSARI, 21**
   Watch it but don't eat it!
8. **ARCHI OF THE GAVI'S DECORATION**
   Beauties above!
9. **CANGRANDE'S STATUE IN CASTEL VECCHIO YARD**
   Go inside and find the knight.
10. **SAN ZENOS'S MASK**
    Go inside, somebody is watching you from the portal.



Extracted from: COMUNE DI VERONA. City treasure hunt. *Turismo Verona*. Available at: http://www.turismoverona.eu/media//_ComVR/Cdr/Turismo/eng_25.pdf. Accessed on: Oct. 14, 2020.

Lesson 2

3. Read the text again. Find these places in the leaflet and write their names.

a. It's a type of fountain: _____

b. It's a place where you can see the statue of a knight: _____

c. You can find the city symbol: _____

d. You can see the sculpture of a lion: _____

4. Tick [√] the sentences that are true about the text.

a. [ ] It is a map with some tourist attractions in Verona, Italy.

b. [ ] It is a local map, where you can find any street in Verona.

c. [ ] To complete the journey, you will walk 5,800 kilometres.

d. [ ] To complete the journey, you will take 5,800 steps.

Post-Reading

5. Discuta as perguntas a seguir com seus colegas.

a. Por que o texto procura imitar o formato de um jogo?

b. Ao montar um folheto turístico, quais lugares são escolhidos? Por quê?

c. Quais informações poderia haver em um folheto turístico de sua cidade?

LANGUAGE FOCUS

Grammar Imperative (Review)

1. Read these sentences from the text again. The verbs in bold are in the imperative. What do we use the imperative for?

'**Look** among the water spurts.'
'**Touch** carefully.'
'**Watch** it but **don't eat** it!'
'**Go** inside and **find** the knight.'

a. [ ] To give orders and commands.

b. [ ] To describe actions in the present.

c. [ ] To be persuasive or make an offer.

d. [ ] To describe an action in the past.

2. Use the verbs in bold in Activity 1 to complete the sentences below.

a. When you visit The Louvre Museum in Paris, _____ to the Department of Paintings.

b. Don't _____ any paintings.

c. _____ the famous painting by Leonardo da Vinci, *Monalisa*.

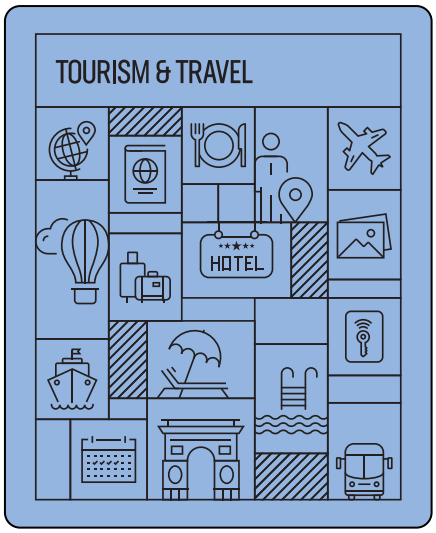
d. When you find *Monalisa*, _____ at her eyes and try to find out if she is happy or not.

e. _____ where you go. It is a big place and you can get lost.

f. _____ while looking at the paintings.

OUTCOME

A leaflet



What: a tourist leaflet
Goal: promote your city
Audience: school community
Where: classroom or school walls

1. Underline the best answer to each question.

a. What's the main objective of a tourist leaflet?

To advertise tourist attractions of a place.

To sell items produced in a city or country.

b. Why does the text contain pictures?

To make it more beautiful.

To make it more attractive and help comprehension.

c. Does the text have any figurative language?

Yes, the author uses figurative language to make it more poetic.

No, the language used is objective and clear.

d. Can tourist leaflets include some historical facts?

Yes, they can include historical facts related to the city or the monuments.

No, they should only list the attractions and where they are found.

2. In groups of three, create an attractive leaflet to promote your city.

a. Choose the places or attractions you want to add.

b. Choose at least one important historical fact related to the city or any of the attractions. Write a short sentence about it. Remember to use the Past Simple.

c. Write a first draft in your notebook. Include sentences using the Imperative to invite people to see or do something.

d. Share your draft with other groups and the teacher. Get feedback.

e. Create the final version of your leaflet on a separate sheet of paper. Remember to add pictures to help comprehension and to make it more attractive.

3. Share your leaflets on your classroom or school walls.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

leu e compreendeu um folheto turístico sobre a cidade de Verona, na Itália;

relembrou e usou o modo imperativo;

criou um folheto turístico para divulgar sua cidade, incluindo um fato histórico relevante.

Lesson 3

Can you write a review about a tourist attraction?

READING



Pre-Reading

1. Observe a imagem e discuta: O que é importante saber sobre uma cidade ou país antes de visitá-lo? Onde encontrar essas informações?

While Reading

2. Read the text quickly. Tick [√] the best answer to each question.

a. What is the text about?

[ ] It's an evaluation of Copacabana beach.

[ ] It's about historical facts of Copacabana.

b. Who can be interested in reading this text?

[ ] People who live in Copacabana.

[ ] People who want to visit Copacabana.

c. What do the green circles mean?

[ ] The number of people who commented on Copacabana.

[ ] The evaluation (four out of five) of Copacabana according to Kim G.



Kim G
Toronto, Canada

Beautiful Beach

Review of **Praia de Copacabana**

●●●●○ Reviewed April 15, 2020

The famous Copacabana Beach was everything we expected it to be. We were fortunate to have complimentary umbrellas, towels and chairs from our hotel located across the street.

We spent an afternoon here and enjoyed watching the vendors with so many different things they were selling. You could buy just about anything—hats, popcorn, clothes, rugs, souvenirs and food of all kind. We received leg massages by a wonderful local woman and there are lots of shacks selling tropical drinks. […]

The water is clear but the day we were there was very rough. So while I went in the water—to be safe I only went to my waist—not all the way in since the red flag was waving vigorously.

Very busy with people wall to wall but a great experience.

Date of experience: January 2020

GLOSSARY
beach: praia
rough: agitado
rug: tapete
souvenir: lembrancinha
shack: barraca
wall to wall: preenchendo completamente o local

Extracted from: G. Kim. Beautiful Beach. *Trip Advisor*, Toronto, Apr. 15 2020. Available at: https://www.tripadvisor.com/ShowUserReviews-g303506-d312068-r752647135-Copacabana_Beach-Rio_de_Janeiro_State_of_Rio_de_Janeiro.html. Accessed on: June 23, 2020.

3. Circle true (T) or false (F).

a. Kim G had a good time. T F

b. He went alone. T F

c. He liked to watch the vendors. T F

d. He received massage on his back. T F

e. He went diving. T F

f. The beach was full of people. T F

4. Answer the questions in your notebook.

a. When did the author go to Copacabana? In January 2020.

b. Where did he stay? In a hotel.

c. Where is he from? He's from Toronto, Canada.

Post-Reading

5. Discuta com seus colegas.

a. Você já visitou a Praia de Copacabana? Se sim, como avalia sua experiência? Se não, gostaria de fazê-lo após ler a crítica de Kim G?

b. Sua cidade ou sua região são famosas por algum prato ou atração turística? Se sim, quais?

c. Qual a importância do turismo para a economia local?



LANGUAGE FOCUS

Grammar Past Simple and connectors

1. Read the text again and pay attention to the verbs. Then answer: what is the verb tense of most of them? Why?

2. Now complete the table with these verbs and their base form.

Base form	Past Simple
be	was/were

3. Read the excerpts below. Match them to the ideas the words in bold express.

a. 'We spent an afternoon here **and** enjoyed watching the vendors [...]' [ ] contrast

b. 'The water is clear **but** the day we were there was very rough.' [ ] conclusion

c. '**So** while I went in the water [...]' [ ] addition

Lesson 3

OUTCOME

A tourist attraction review

What: a short review
Goal: write about a local tourist attraction
Audience: classmates and teachers
Where: classroom wall

1. Tick [√] the true sentences about the text you read.

a. [ ] It describes the place or attraction.
b. [ ] It tells what the author did in the place.
c. [ ] It doesn't have a chronological order.
d. [ ] It is divided into paragraphs.
e. [ ] There is detailed information on how to get to the attractions.
f. [ ] The author gives his/her opinion about the place.

2. Write a review about a place you visited in your city, state or in another country.

a. Choose the place you want to write about.
b. In your notebook, take notes about the events that happened to you. Don't forget to include who was with you.
c. Organise the text into paragraphs. Observe the characteristics in Activity 1. They may help you.
d. Share your draft with two classmates and get feedback.
e. Write the final version of your review on a separate sheet of paper. You can add photos or pictures of the place.
f. Share your review with the class. You can display it on the classroom walls.



FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

leu e compreendeu uma avaliação de um turista sobre sua experiência na Praia de Copacabana;

revisou o *Past Simple* e alguns conectivos;

escreveu uma avaliação sobre uma atração turística.

Lesson 4

Can you write tips for sustainable tourism?

READING

Pre-Reading

1. O que você entende por "turismo sustentável"? Converse com um colega e, então, compartilhe suas ideias com a turma.

While Reading

2. Read the text quickly and pay attention to the title. Tick [√] the best answer to the questions. Then, compare answers in pairs.

a. The text is about tips to help the environment while…

[ ] shopping for souvenirs.

[ ] visiting a place.

b. A 'green traveller' is…

[ ] a tourist that cares for the environment.

[ ] a tourist that is visiting a place for the first time.

GLOSSARY
traveller: viajante
reusable: reutilizável
mindful: consciente
sustainable: sustentável

MAD MONKEY

HOW TO BE A GREEN TRAVELLER

DRINK FROM REUSABLE WATER BOTTLES
Instead of purchasing single-use water bottles, invest in a reusable water bottle

BE MINDFUL WHERE YOU DINE
Opt for susteinable aeteries that use locally sourced ingredients and don't use single-use plastics

USE REUSABLE SHOPPING BAGS
Plastic alternatives, such as cotton tote bags, can be used thousand of times

USE SUSTEINABLE TRANSPORT
Instead of talking private taxis, walk or ride a bicycle. Instead of flying, take the train or bus

SAVE ELETRICITY
When you leave your room, turn off the lights, aircon andany others electrical appliance not in use

DITCH THE SOUVENIRS
Nobody wants that plastic keychain anyway: opt for postcards instead of useless gifts that will end up in the trash

REFUSE THE STRAW
Too mani plastic straws end up in our oceans and wildlife, use a alternative or stop using straws altogether

TRAVEL SIMPLY & RESPONSIBLY
Be a minimalist and pack lightly, order local food and drinks, do laundry sparingly, and overall don't be wasteful

CONSERVE WATER
Take shorter showers; remember that water is more precious in developing countries

BE RESPECTFULL
Don't litter, don't touch or bother wildlife, stick to the path when trekking, and don't support unethical tourism

BE AN EXAMPLE
You'd be surprised how your actions alone create awareness for others

For more details on how to be environmentally-friendly or to book at a socially responsible hostel, visit:

www.madmonkeyhostels.com

Extracted from: How to be a green traveller. *Mad monkey hostels*, 2019. Available at: https://www.madmonkeyhostels.com/h2o_blog/green-traveler-sustainable-tourism/. Accessed on: Oct. 14, 2020.

Lesson 4

3. Answer these questions in pairs.

a. Where was the text published?

b. Who are the possible readers?

c. Why does each paragraph present a picture?

4. Write the name of the section that mentions the following information.

a. Don't take much time washing your body:

b. Use a bike as much as possible:

c. Always switch off the lights when you leave a room:

d. Buy bottles you can use many times:

e. Choose postcards instead of useless presents:

f. Use cotton bags instead of plastic bags:

Post-Reading

5. Discuta as questões abaixo com seus colegas.

a. Você acha que as imagens ajudaram na compreensão das informações? Dê alguns exemplos.

b. Você acha que essas dicas se aplicam apenas quando viajamos? Justifique.

c. Você adota algumas das sugestões propostas em seu dia a dia? E quando viaja?

LANGUAGE FOCUS

Vocabulary Actions to preserve the environment

1. Complete the captions with the words from the box.

protect • save • volunteer







a. _____ water

b. _____

c. _____ the animals

2. In pairs, think of three more actions to preserve the environment. Draw them in the spaces below and write a caption for each of them.

OUTCOME

A poster with sustainable tips

What: a poster
Goal: present sustainable tips for tourists
Audience: tourists visiting your city
Where: classroom or school walls

1. A poster and an infographic have some similar characteristics. Tick [√] the items you can find in both texts.
   - a. [ ] Images that help explain the text.
   - b. [ ] It can be more decorative than informative.
   - c. [ ] Objective information.
   - d. [ ] Texts are objective and easy to read.
2. In pairs, create a poster with sustainable tips for tourists that come to your city or region. Follow the steps.
   - a. Think about the tips you want to include. If necessary, do some research.
   - b. Decide the order of the tips.
   - c. Write a first draft in your notebook. Include photos or drawings.
   - d. Share your draft with another pair of classmates and get feedback.
   - e. Create the final version of your poster on a piece of poster paper.
   - f. Share your poster on the classroom or school walls.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

leu e compreendeu um infográfico sobre turismo sustentável;

aprendeu vocabulário referente a turismo sustentável e preservação ambiental;

criou um pôster com dicas sustentáveis para turistas.

Cross-curricular Learning

Atividade 1



Source: Governo do Estado de São Paulo. Defesa Civil

What do you know about Civil Defense? Fill the first and the second columns of the KWL chart about it.

KWL Chart – Civil Defense		
What I know	What I want to know	What I have learned

Atividade 2

First, read the text. Then, circle the words you don't know and search them in a dictionary.

Civil Defense...

Is the management of the whole society for self-defense by actions of prevention, mitigation, preparation, response and recovery aimed at the protection and civil defense.

Among other measures, it's up to them to coordinate and supervise the civil defense's actions, maintain and update specifics information, elaborate and implement programs and projects, predict budgetary resources for assistance actions, capacitate human resources, provide the distribution and control of supplies and propose the decree or homologation of state of emergency, or state of public calamity. [...]

Source: Adapted text. Governo do Estado de São Paulo. Defesa Civil – Missões. Available at: <http://www.defesacivil.sp.gov.br/missoes/>. Accessed on: Jan 2nd, 2020.

a) According to the text, what are the five actions taken by the Civil Defense for protection?

b) What actions can Civil Defense take to prevent disasters?

c) What is a well-prepared community?

Atividade 3

Match, on the chart, each action taken by Civil Defense according to its objective.

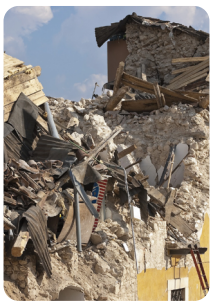
1. **Prevention**: Actions taken in order to predict, prevent or prepare the community;
2. **Mitigation**: Actions taken in order to minimize the damages during specific events;
3. **Preparation**: Actions taken in order to capacitate human resources;
4. **Response**: Actions taken in response of unpredicted, or predicted events;
5. **Recovery**: Actions taken in order to help the community after specific events.

SOME OF THE ACTIONS CIVIL DEFENSE TAKES

[ ] Help people during flood events.	[ ] Offer rescue courses to capacitate people in the face of dangerous events.	[ ] Provide the distribution and control of supply for people.	[ ] Rescue people in dangerous situations.
[ ] Work in the prevention of accidents in costal areas.	[ ] Watch climate changes and risks areas in order to predict emergency situations.	[ ] Map landslide risk areas.	[ ] Create campaigns in order to prevent diseases.

Atividade 4

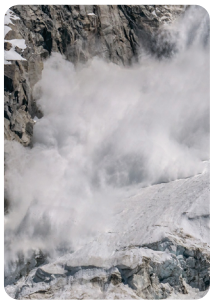
Natural phenomena may cause serious natural disasters, which sometimes require help from Civil Defense. Name each picture according to what they represent.








Lightning storm Drought Avalanche Lava eruption
Tsunami Flood Landslide Earthquake Cyclone Fires

Source: Pixabay.

a) Research and indicate, from the natural phenomena above, those that occur in Brazil.

b) Have you and your community ever suffered any natural disaster? Which one(s)?

c) In groups, make a research about some of the deadliest natural disasters in the World's history. Choose one from the following list and answer the questions:

- Central China's Floods – 1931;
- The Haiti Earthquake – 2010;
- The Indian Ocean Earthquake and Tsunami – 2004;
- The European Heat Wave – 2003;
- The Hurricane Katrina – 2005;
- The Landslides in Rio de Janeiro – 2011.

What happened?

Where did it happen?

When did it happen?

How many people died?

d) Go back to the KWL chart in Activity 1 and fill out the third column.

Closing

GETTING ACROSS

1. Leia as citações abaixo. Qual delas é mais significativa para você e de que forma se relaciona com a unidade como um todo? Respostas pessoais

"Viajar é a única coisa que você compra e te faz mais rico." (Anônimo)
"Viajar é trocar a roupa da alma." (Mario Quintana)

2. Responda às perguntas. Respostas pessoais

a. Qual lição você mais gostou de fazer? Por quê?

b. Você acredita que o turismo pode prejudicar sua cidade ou região de alguma maneira? Como isso pode ser resolvido?

c. Você acha que o turismo sustentável é praticado em sua cidade ou região? Se sim, dê exemplos. Caso contrário, o que precisaria ser feito para que medidas sustentáveis fossem adotadas?

SELF-ASSESSMENT

1. Releia os objetivos da *Unit*. Cada pote abaixo representa um deles. Preencha-os de acordo com o que você considera ter atingido melhor. Quanto mais cheio o pote, mais domínio você tem dessa habilidade.



a. Escrever um plano de refeições saudável.



b. Criar um folheto turístico.



c. Identificar diferentes tipos de desastres naturais.



d. Escrever uma avaliação de uma atração turística.



e. Criar um pôster com dicas sustentáveis para turistas.



f. _____

2. Para o sexto pote, defina um objetivo com seu professor e colegas. Depois, pinte-o de acordo.

Unit 6

Memories and stories







Crianças tailandesas lendo um livro em um parque.



1. **Observe as fotos e responda.**
   a. As fotos *a.*, *b.* e *e.* são de momentos recentes ou antigos? Que elementos o fazem concluir isso?
   b. Na sua opinião, o que o baú na foto c. representa?
2. **Quais imagens estão associadas à sua infância?**
3. **Qual memória da sua infância você mais gosta de contar? Por quê?**
4. **Em qual imagem vemos a consequência de um desastre ambiental?**

Lesson 1

Can you talk about childhood beliefs you used to have?

READING

Pre-Reading

1. Observe as imagens abaixo. Em seguida, faça as atividades.

a. O que essas imagens têm em comum? De que maneira elas se relacionam com a infância?

_____

_____

b. Escreva abaixo de cada imagem o nome do personagem. Use os nomes do quadro.

Santa Claus • Easter Bunny • Tooth Fairy







a. _____ **b.** _____ **c.** _____

While Reading

2. Read the texts that follow. Then read the sentences and complete them with the person's name.

I used to believe – the childhood beliefs site

[...]
I used to believe that when I hit some objects they suffered like a living being and so I had to be kind with them.

E. (from at home : around the house)

★★★★★

[...]
When I was a kid, I used to think that butterfly shaped pasta could fly and I didn't eat it.

S. in Italy

★★★½★

[...]
I used to think that everyone's birthday, including my own, always had to be on a Sunday.

Anon

★★★★★

[...]
I used to think that the moon was fastened with something so it wouldn't fall.

Kelvin

★★★½★

[...]
I used to believe that the clouds were made by cotton.

Renato Gonçalves

★★★★★

GLOSSARY
believe: acreditar
childhood: infância
beliefs: crenças
think: pensar
butterfly shaped: em formato de borboleta

Extracted from: *I used to believe.* Available at: <https://www.iusedtobelieve.com/>. Accessed on: 27 June, 2020.

a. _____ thought objects had feelings.

b. _____ saw pasta as an insect.

c. _____ thought everybody celebrated a certain date at the weekend.

d. _____ didn't know about gravity.

e. _____ saw clouds as cotton balls.

3. Where did the kids publish their quotes? Tick [√] the correct answer.

a. [ ] On a magazine about childhood memories.
b. [ ] On a website about children's behaviour.
c. [ ] On a website about childhood beliefs.

Post-Reading

4. Discuta as perguntas.

a. Você tem uma experiência parecida com alguma(s) daquelas citadas no texto? Qual(is)?
b. Que crença você tinha quando criança e que depois descobriu não ser verdade? Como você se sentiu ao fazer tal descoberta?

LANGUAGE FOCUS

Grammar *Used to*

1. Read the sentences again and circle the correct answer.

'I **used to believe** that when I hit some objects they suffered like a living being and so I had to be kind with them.
'I **used to think** that everyone's birthday, including my own, always had to be on a Sunday.
'I **used to believe** that the clouds were made by cotton.

Lesson 1

a. The sentences are in the *present / past tense*.

b. **Used to** is an expression to talk about things or actions that *don't happen in the present anymore / still happen in the present*.

2. Match the sentences halves. Then match the sentences to the photos according to each past situation.

a. My cousin doesn't play soccer now, but when she was younger

b. Karina doesn't like to cook now, but when she was younger

c. My little sister can sleep well now. Until last year

[ ] she used to help her grandma make chocolate cakes.

[ ] she used to believe there was a monster inside her wardrobe at night.

[ ] she used to play every weekend with her friends.



[ ]



[ ]



[ ]

OUTCOME

A game

What: play a game
Goal: talk about your childhood's beliefs in a game
Audience: classmates and teacher
Where: book and in groups

1. What did you use to believe when you were a child? Write down two beliefs that were true then and make up another one. Do not show your classmates yet!

a. Truth: _____

b. Truth: _____

c. Lie: _____

2. In groups, you are going to tell your beliefs. Your classmates need to find out which one is a lie. You need to act as all three were true! Follow the steps.

a. Tell the classmates from your group your three experiences.

b. They need to find out which belief is a lie.

c. Don't use your answers to Activity 4 in the *Post-Reading* section.

FEEDBACK

Nesta lesson, você:

leu e compreendeu citações sobre crenças engraçadas que as pessoas tinham na infância;

aprendeu a falar de experiências do passado com *used to*;

jogou um jogo com base em crenças de infância.

Lesson 2

Can you write about a childhood memory?

READING

Pre-Reading

1. Leia o texto da Atividade 3 rapidamente. Circule V (verdadeiro) ou F (falso).

a. Todos são relatos pessoais.	V	F
b. Há diálogos em alguns deles.	V	F
c. Trata-se de histórias inventadas.	V	F
d. Há predominância de verbos no passado nos trechos.	V	F
e. Os relatos são narrados em primeira pessoa.	V	F

2. Em que lugares podemos encontrar textos iguais a este?

a. [ ] revistas
b. [ ] livros
c. [ ] plataformas de leitura *online*
d. [ ] gibis

+ LANGUAGE TIP
Leia o título do texto e faça inferências. A palavra *memories*, por exemplo, já nos revela que os trechos apresentados são sobre o passado.

While Reading

3. Read the extracts of the childhood memories accounts and match them to photos a-d.

Childhood Memories

1 'What I remember most vividly from those days is all the kids that were always outside playing in the neighborhood. [...] When we weren't in school, we were riding around on our Sting Ray bikes with banana seats in search of friends to play with.'

Extracted from: KeO. Those Were the Days My Friend – We Thought They'd Never End. *KeOBLOG*. Available at: https://keoughp.wordpress.com/2012/07/09/those-were-the-days-my-friend-we-thought-theyd-never-end/. Accessed on 24 Sep. 2020.

2 'I used to escape with my cousins to meet the caipiras, the employees who played music. I pretended I was going to see a beautiful new born calf with Geraldo and would be right back, but I wasn't true. I fled to the viola meeting.'

Extracted from: THE GIRL. *ITAUCULTURAL*. Available at: https://www.itaucultural.org.br/ocupacao/en/inezita-barroso/a-menina/?content_link=1. Accessed on: 24 Sep. 2020.

3 'My cousins and I built sand castles and buried each other in the sand. I would come out of the water when my tummy asked me to feed it, then I would go back in the water.'

Extracted from: Reminiscing Childhood Memories in Mexico. *CHST404*. Available at: https://citedatthecrossroads.net/chst404/2012/04/22/reminiscing-childhood-memories-in-mexico/. Accessed on: 24 Sep. 2020.

4 'Going to my grandparents' house for a few weeks in the summer and catching fireflies while the adults were on the porch talking.'

Extracted from: Childhood Memories – "The Little Things". *CELEBRATEKIDS*. Available at: https://celebratekids.com/childhood-memories-the-little-things/. Accessed on: 24 Sep. 2020.

GLOSSARY
neighborhood: vizinhança
new born: recém-nascido
calf: bezerro
fled to: fugia para
buried: enterrávamos
sand: areia
catching fireflies: caçar vaga-lumes
porch: varanda

Lesson 2



a. [ ]



c. [ ]



b. [ ]



d. [ ]

4. Answer the questions in your notebook.

a. Do the authors have good childhood memories? How do you know it?

b. Which author has memories from the time spent in a relative's house?

c. Which author probably spent his childhood in the countryside?

d. Which author wrote about the days spent at the beach?

e. Which author mentioned an after-class leisure activity?

Post-Reading

5. Discuta as perguntas com seus colegas e o professor.

a. Assim como as pessoas que escreveram os quatro relatos pessoais, você se lembra de momentos bons de sua infância?

b. Todos os relatos retratam uma infância com hábitos saudáveis. Você acha que todas as crianças têm a oportunidade de ter uma infância assim? Por quê?

LANGUAGE FOCUS

Grammar Past Continuous

162

1. Read the excerpt and answer the questions.

'When we weren't in school, we were riding around on our Sting Ray bikes with banana seats'

a. Two events are described. What are they?

Event 1: _____

Event 2: _____

b. Which event was in progress?

_____

c. It is possible to rewrite the excerpt and change the order of the events. How can you do it?

_____

2. Match the sentence halves.

a. My sister was playing with our dogs [ ] when he fell from the tree and broke his arm.

b. While I was doing my school homework, [ ] my mother was cooking lunch.

c. My brother and I were playing hide-and-seek [ ] when I decided to play with them too.

3. Read the excerpts. Complete the sentences about the words in bold.

'[...] catching fireflies **while** the adults were on the porch talking,'
'I would come out of the water **when** my tummy asked me to feed it.'

a. We use *when* with events in the _____.

b. We use *while* with events in the _____.

OUTCOME

Writing about your childhood memories

What: a paragraph
Goal: write about a childhood memory
Audience: classmates and teacher
Where: notebook and classroom walls

1. Think about a good childhood memory you have. Answer the questions in your notebook.

a. When did it happen?
b. Who were you with?
c. Where did it happen?
d. What happened? (the sequence of events)
e. How did you feel?

2. Write a paragraph about a childhood memory. Use the questions you have just answered. Follow the steps.

a. Organise your ideas.
b. Write a first draft in your notebook.
c. Share your draft with your classmates and teacher. Get feedback.
d. Write the final version of your paragraph on a separate sheet. Don't forget to write your name on it.
e. Share your childhood memory on the classroom walls.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

leu e compreendeu trechos de relatos de memória de infância;

aprendeu sobre o *Past Continuous* para falar de memórias de infância;

escreveu um parágrafo sobre uma memória da infância.

Lesson 3

Can you tell a funny story about your childhood?

LISTENING

Pre-Listening

1. **O áudio que você ouvirá é um relato pessoal. Leia o título da lição, observe a imagem e responda: O que você espera ouvir?**
   - **a.** [ ] Uma garota relatando como era seu relacionamento com seu pai na infância.
   - **b.** [ ] Uma garota relatando como os patos eram criados no passado.
   - **c.** [ ] Uma garota relatando uma história divertida que envolvia alimentar os patos.
   - **d.** [ ] Outra: .



While Listening

21

2. **Listen to the personal account. Answer the questions.**
   - **a.** Where was the girl? _____
   - **b.** Who was she with? _____
   - **c.** What is her name? _____
   - **d.** Was there anyone else with them? _____

21

3. **Number the events from 1 to 5. Listen and check.**
   - **a.** [ ] A woman yelled from across the lake.
   - **b.** [ ] They were feeding the ducks.
   - **c.** [ ] They paddled away.
   - **d.** [ ] Jaden and her dad went to the golf club course.
   - **e.** [ ] They had no idea who the woman was calling.

4. Tick [√] the correct answer.

a. Jaden and her father went to the golf course…

[ ] by bike. [ ] by scooter. [ ] on foot.

b. The woman across the lake yelled the name…

[ ] Carol. [ ] Kate. [ ] Mable.

c. Did Jaden know the woman?

[ ] Yes [ ] No

Post-Listening

5. Discuta as perguntas.

a. Você já ouviu alguma história parecida como a que Jaden contou? O que aconteceu?

b. Você gosta de contar histórias engraçadas sobre sua infância?

LANGUAGE FOCUS

Grammar Past Continuous vs. Past Simple



1. Read the excerpts from the audio and answer the questions.

I. 'We were feeding the ducks, minding our own business, when all of a sudden we hear from across the lake: 'Mable! Mable!'"

II. 'And in the distance across the lake, some lady was yelling: 'Mable! Mable!'"

III. 'My dad and I didn't know what to do.'

IV. 'I hope Mable wasn't in too much trouble when she got back home.'

a. Which sentences describe actions in progress in the past? _____

b. Which sentences describe punctual actions in the past? _____

LANGUAGE TIP

Em alguns casos, ações passadas podem ser expressas pelo *Present Simple*, *para* realçar acontecimentos de uma narração, aproximando-os do presente. Esse uso ocorre na frase I da Atividade 1.

2. Complete the sentences with *finished actions* or *actions in progress*.

a. We use Past Simple to talk about _____ in the past.

b. We use Past Continuous to talk about _____ in the past.

3. Read the sentences. Tick [√] the correct ones. Rewrite the wrong ones.

a. [ ] My sister not was riding her bike when she broke her leg.

_____

b. [ ] My dad and I wasn't watching TV when my mother arrived home.

_____

c. [ ] When my mom wasn't working, she played with us.

_____

d. [ ] My friends and I weren't having lunch when my aunt called.

_____

Lesson 3

OUTCOME

Telling a funny story about your childhood

What: oral presentation
Goal: tell a funny story about your childhood
Audience: classmates and teachers
Where: notebook and in groups

1. What are your funniest childhood memories? Answer the questions in your notebook.

a. How old were you?
b. Where were you?
c. Who were you with?
d. What were you doing?
e. Why was it funny?

2. You are going to tell your funniest story to your classmates. Follow the steps.

a. Write your funniest story.

○	
○	
○	
○	
○	
○	
○	
○	
○	
○	

b. In pairs, rehearse telling your story to a partner.
c. In groups, present your funniest story to your classmates.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

ouviu e compreendeu o relato de uma história engraçada da infância de uma pessoa;

aprendeu e usou o *Past Simple* e o *Past Continuous* em inglês;

contou uma história engraçada da sua infância para os colegas.

Lesson 4

Can you retell a fable?

READING

Pre-Reading

1. **Quais são as características de uma fábula? Assinale [√] e as alternativas corretas.**
   - **a.** [ ] Há personagens humanos que apresentam características de animais.
   - **b.** [ ] Há personagens animais que apresentam características humanas.
   - **c.** [ ] Pode haver diálogo.
   - **d.** [ ] Não pode ser uma narração.
   - **e.** [ ] É sustentada por uma lição de moral na conclusão da história.
2. **Leia o título da fábula abaixo e observe a ilustração. Do que se trata a história? Discuta em pares.**

While Reading

3. **Read the text and decide if the sentences are true (T) or false (F).**



GLOSSARY
gaze: contemplava
longingly: desejosamente
hang: estava pendurado
disgust: nojo
sour: azedo
are not worth: não valem a pena
scornfully: desdenhosamente

A Fox one day spied a beautiful bunch of ripe grapes hanging from a vine trained along the branches of a tree. The grapes seemed ready to burst with juice, and the Fox's mouth watered as he gazed longingly at them.

The bunch hung from a high branch, and the Fox had to jump for it. The first time he jumped he missed it by a long way. So, he walked off a short distance and took a running leap at it, only to fall short once more. Again and again he tried, but in vain.

Now he sat down and looked at the grapes in disgust.

"What a fool I am," he said. "Here I am wearing myself out to get a bunch of sour grapes that are not worth gaping for."

And off he walked very, very scornfully.

There are many who pretend to despise and belittle that which is beyond their reach.

Extracted from: AESOP. The fox & the grapes. In: *The Æsop for children*. Library of Congress. Available at: <http://www.read.gov/aesop/005.html>. Accessed on: 1 July, 2020.

- **a.** [ ] The fox really wanted the grapes.
- **b.** [ ] The fox could not reach the ripe grapes.
- **c.** [ ] The fox did not give up.
- **d.** [ ] The grapes did not look good.
- **e.** [ ] The fox pretended he did not want the grapes.

Lesson 4

4. In pairs, read the text again and answer the questions in your notebook.

a. Where did the fox see the grapes?

b. How did the grapes look?

c. How did the fox react to the grapes?

d. Did the fox try to reach the grapes? Was he successful?

e. What did the fox do after some unsuccessful attempts?

Post-Reading

5. Discuta em duplas.

a. Qual sua opinião sobre o final da história. O que você achou da reação da raposa?

b. Qual a moral da fábula? Você concorda com ela?

LANGUAGE FOCUS

Grammar

Past Simple (regular and irregular verbs) and connectors (Review)

1. Match the sentences.

1. The fox spied	**a.** [ ] many times.
2. The grapes seemed	**b.** [ ] and jumped again.
3. The fox gazed at	**c.** [ ] very juicy.
4. The fox tried	**d.** [ ] the grapes from the ground.
5. The fox walked off	**e.** [ ] the grapes with a big desire.

2. Complete the chart with the past irregular verbs from the text.

Base form	Past Simple - Irregular
hang	
have	
take	
sit	

3. Complete the sentences with the words from the box. There is an extra word.

and • but • because • then • so • before • after

a. The fox tried hard _____ that was in vain.

b. The grapes looked very juicy _____ the fox's mouth watered.

c. The fox said the grapes were sour only _____ he could not reach them.

d. The fox walked off _____ giving up from trying.

e. The grapes were very high _____ the fox had to jump to take them.

f. The fox tried many times _____ he gave up.

4. Classify the words from Activity 3 according to their use.

This word is used to...

a. connect one fact that happened earlier to another: _____

b. connect one fact that happened later to another: _____

c. show contrast: _____

d. add information: _____

e. show the result of something: _____

f. show cause and effect: _____

OUTCOME

Retelling a fable

What: an oral presentation
Goal: retell a fable using your own words
Audience: classmates and teacher
Where: notebook and in groups

1. In groups, choose one fable you already know. Answer the questions in your notebook.

a. Which fable do you want to retell?
b. Who are the characters?
c. Where does the story happen?
d. What are the events?
e. What is the moral of the fable?

2. Rehearse your group presentation. Check if you covered the topics below.

a. Was the story in the past?
b. Did you mention all the characters?
c. Did you use connectors to sound more natural?
d. Did you mention all the events of the story in the correct order?
e. Did you tell the moral of the story?

3. You are going to retell your fable to another group. Follow the steps.

a. Plan your story and write a draft in your notebook.
b. Rehearse your story in your group.
c. Tell the story to someone who did not choose the same fable as you.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

leu e compreendeu uma fábula;
fez uma revisão do *Past Simple* (verbos regulares e irregulares);
fez uma revisão dos conectores;
recontou uma fábula.

Cross-curricular Learning

Atividade 1

What do you know about natural disasters? Fill the first and the second columns of the KWL chart about it.

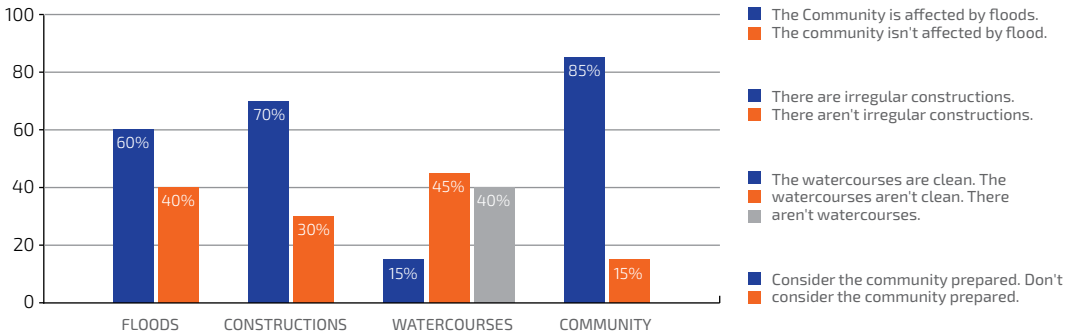
KWL Chart – Natural Disasters		
What I know	What I want to know	What I have learned

Atividade 2

a. Think about the place you live and answer the questions.

1. Is your community affected by floods?
2. Are there many irregular constructions in your community?
3. Are there watercourses in your community? Are they clean?
4. Do you consider your community prepared to face natural disasters? Why?

b. Now, in groups, share your answers and make a chart with them. Follow the example:



c. Use the following text as an example to present your group's results to the class:

In my group, most of the students' communities are affected by floods. 70% of the students said that there are irregular constructions.

The number of students who said that the watercourses are clean and not clean are similar. The percentage of students who consider their communities prepared are 85%.

Atividade 3

a. Read the text below:





During a flood

It is inadvisable to move through places during floods, either on foot, swimming or by car. Besides the drowning risk, you can be electrocuted due to the fall of wires, power poles and transmission lines.

The body contact, consumption of floodwater or the consumption of food that had contact with floodwater may cause leptospirosis, typhoid fever, hepatitis and cholera. [...]

Source: Adapted text. Instituto Geológico - Secretaria do Meio Ambiente do Estado de São Paulo. *Desastres Naturais* – conhecer para prevenir. 3ª ed. 2005. Images: Pixabay.

b. Use the information from the text to complete the chart below about the risks people put themselves in by moving during floods. Draw the chart on your notebook.

RISKS OF MOVING DURING FLOODS

c. Now, in groups, make a poster giving instructions to people of how to act during floods and the dangers they are exposed to.

d. Display your poster at a place in your school where everyone can see.

Atividade 4

a. Put the words in the right order to reorganize the sentences.

Phenomena. prevent can't We natural

1. _____

People rivers. build to houses streams or" next can't

2. _____

catch leptospirosis in floodwater. can by moving People

3. _____

throw We trash on streams and rivers on the street, can't

4. _____

b. In pairs, talk to your friend about what you have learned in this unit about Civil Defense. Use the following frames and the graphic organizer:

What is Civil Defense?

Sorry, I didn't understand. Can you repeat, please?

Civil Defense is _____

What does Civil Defense do?

Help people. Prevent disasters.

Civil Defense can _____

What are the actions Civil Defense take?

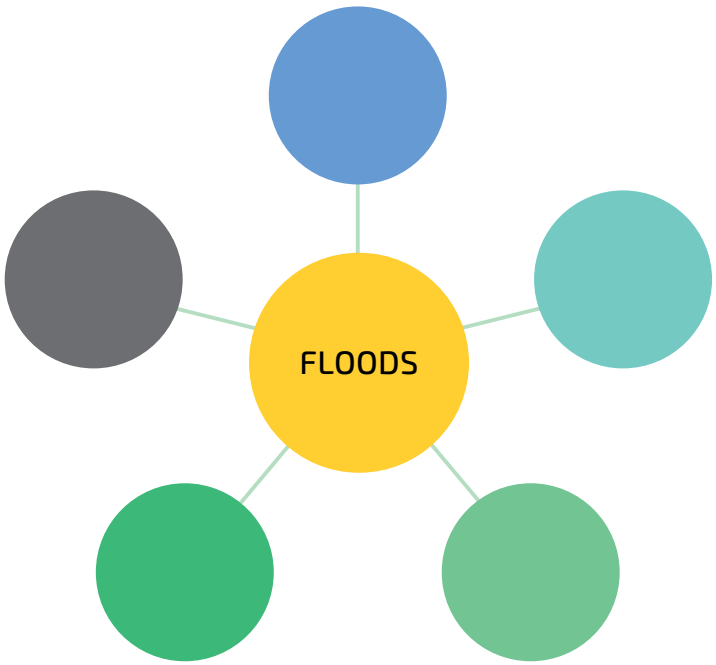
Help people. Make campaigns. Rescue people. Provide supplies.

Civil Defense _____

Can we help Civil Defense too?

Help keeping the streets clean.
Build houses only in appropriate places.

Sure, we can _____



c. Go back to the KWL chart in Activity 1 and fill out the third column.

Closing

GETTING ACROSS

1. Leia a versão da fábula "O Leão e o Rato" de Esopo, escrita por Monteiro Lobato. Quais são as semelhanças e as diferenças ao compará-la com a versão de Esopo?

O Leão e o Ratinho

Ao sair do buraco viu-se um ratinho entre as patas de um leão. Estacou, de pelos em pé, paralisado pelo terror. O leão, porém, não lhe fez mal nenhum.

– Segue em paz, ratinho; não tenhas medo do teu rei.

Dias depois o leão caiu numa rede. Urrou desesperadamente, debateu-se, mas quanto mais se agitava mais preso no laço ficava.

Atraído pelos urros, apareceu o ratinho.

– Amor com amor se paga – disse ele lá consigo e pôs-se a roer as cordas. Num instante conseguiu romper uma das malhas. E como a rede era das tais que rompida a primeira malha as outras se afrouxam, pode o leão deslindar-se e fugir.

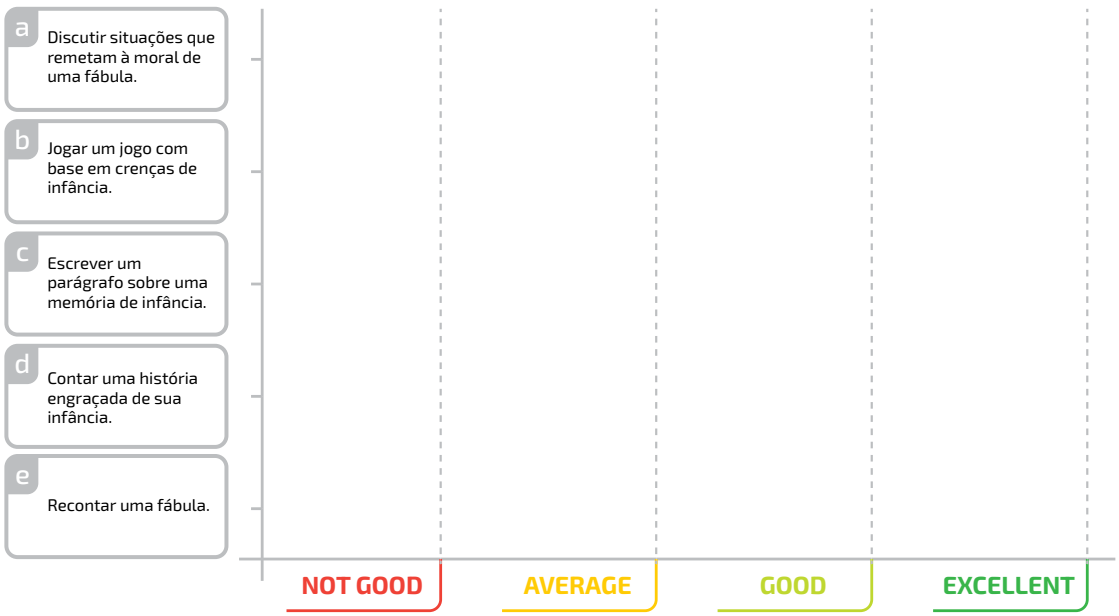
Mais vale paciência pequenina do que arrancos de leão.

Fonte: LOBATO, Monteiro. Disponível em: https://peregrinacultural.wordpress.com/2012/03/12/o-leao-e-o-ratinho-fabula-texto-de-monteiro-lobato/. Acesso em: 13 out. 2020.

2. Como você acredita que pode aplicar em sua vida as morais das fábulas estudadas? Em que situações do dia a dia podem aplicá-las?

SELF-ASSESSMENT

Como foi seu processo de aprendizagem na *Unit 6*? Olhe o gráfico abaixo, observe os cinco objetivos desenvolvidos na unidade e acrescente mais um. Como você avalia sua aprendizagem de cada um dos objetivos? Complete o gráfico.



LÍNGUA INGLESA – 4º BIMESTRE

Unit 7

Express yourself and help out!



Refugiados caminham em direção a abrigo temporário em Lhokseumawe, Indonésia.



Floresta desmatada na Alemanha.





Família resolvendo quebra-cabeças.



Bombeiro tenta extinguir incêndio em floresta na Turquia.



Pilotos de Fórmula 1 ficam de joelhos em apoio ao movimento Black Lives Matter, em 2020.

1. **Responda às perguntas.**
   a. Qual é a possível relação existente entre as fotos *a.* e *d.*?
   b. A foto *b.* mostra um grupo de refugiados. Na sua opinião, o que devem fazer os países que os recebem?
   c. O que a foto *c.* representa para você?
   d. Você conhece a campanha representada na foto *e.*? O que ela representa?
2. **Em sua opinião, de que forma campanhas digitais podem ajudar pessoas e animais vulneráveis?**
3. **O que você, sua família e seus amigos fazem para contribuir com causas sociais?**

Lesson 1

Can you create a poster for a donation campaign?

READING

Pre-Reading

1. Responda às seguintes perguntas.

a. Por quais motivos uma pessoa sai de seu país para morar em outro?

b. Já ouviu falar em pessoas refugiadas? O que significa?

c. Qual é a diferença entre imigrantes e refugiados?

2. Observe a imagem, o título do texto, seu *layout* e fonte de onde foi extraído. Assinale [√] a melhor opção para completar as frases abaixo.

a. O texto é...

[ ] uma capa de revista. [ ] um cartaz.

b. A organização responsável pelo texto é...

[ ] Help Refugees. [ ] Doctors Without Borders.

c. O objetivo é...

[ ] promover uma organização. [ ] arrecadar doações.

While Reading

3. Read the text on the following page. Answer the questions.

a. According to the poster, did the people in Lesvos leave their countries because they wanted to? How do you know that?

_____

b. What is the main purpose of the poster?

_____

c. Can fruits be donated?

_____

d. Where will the donations be sent?

_____

4. Tick [√] the sentences that are true about the text.

a. [ ] Refugees need clothes, food and hygiene items to go through the winter months.

b. [ ] If you need to ask for more information, you can send an email.

c. [ ] The organisation is not on any social networks.

d. [ ] Lesvos is the place where the refugees are.

LEARNING TO LEARN

Antes de realizar atividades de interpretação, leia o texto por, no mínimo, duas vezes. Ainda que não saiba o significado de algumas palavras, persista na leitura. Ao final, você verá que boa parte de suas dúvidas serão solucionadas ao compreender o contexto em que essas palavras estão inseridas.



GLOSSARY
needs: necessidades
support: amparar
refugees: refugiados
winter: inverno
warehouse: armazém

Extracted from: GREEN, Alex. Please help fill our emergency container for Lesvos. *Help refugees*, 2018. Available at: https://helprefugees.org/news/please-help-fill-our-emergency-container-for-lesvos/. Accessed on: 21 Oct., 2020.

5. Read the poster again and underline the only sentence that is NOT true.

a. The text is clear and easy.
b. There is a contrast of colors between the background and the text.
c. It's difficult to understand the objective of the poster.
d. The image is appealing.

Post-Reading

6. Responda às perguntas.

a. Depois de ler o texto, como você acha que os refugiados se sentem por estar em um lugar desconhecido e, ao mesmo tempo, receber tanta ajuda humanitária?
b. Qual a importância de organizações como a *Help Refugees* na luta contra a fome, as desigualdades e as injustiças no mundo?
c. Na sua cidade, há alguma organização que auxilia pessoas ou animais em situação vulnerável? Se sim, você gostaria de participar dela? Por quê? Se não, gostaria que houvesse? Por quê?

Lesson 1

OUTCOME

A poster for a donation campaign

What: a poster
Goal: create a poster for a donation campaign at school
Audience: school community
Where: notebook, cardboard paper and classroom walls

1. **There are people in need everywhere. If you think about your school, what kind of campaign could be done here?**

   a. [ ] books donation

   b. [ ] uniform donation

   c. [ ] shoes donation

   d. [ ] toys donation

   e. Other: _____

2. **In groups, you will create a poster for the donation campaign in your school. Reflect on the questions below.**

   a. What will be collected?

   b. Who will get the donations?

   c. Where will they be collected?

   d. When will the campaign start and finish?

   e. Who can be contacted if necessary?

3. **You are going to create your poster. Follow the steps.**

   a. With your teachers and classmates, decide what kind of campaign you are going to do.

   b. Discuss in your groups what information you are going to need on your poster.

   c. Before writing a draft, go back to Activity 5 on page 129 and read the items again.

   d. Write your text. Then exchange it with other groups and get feedback.

   e. Write the final version on the cardboard paper.

   f. Share it with your teacher, then place it on the school walls.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

leu e compreendeu um pôster de campanha de doação.

criou um pôster de campanha de doação para sua escola.

Lesson 2

Can you create a slogan to help save the planet?

READING

Pre-Reading

1. Leia a definição abaixo e, em pares, reflita sobre as questões.

Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa

Sobre o dicionário Como consultar Noções gramaticais Créditos

Português Brasileiro | Digite o termo desejado

slogan

['sloʊgan]

sm

1 Lema expressado por uma palavra ou por uma frase curta e de grande efeito.

2 PUBL Palavra, locução ou frase de fácil percepção ou memorização, geralmente vinculada a um produto, à política etc.

ETIMOLOGIA

gaélico *sluagh-ghairm*, via *ingl.*

Fonte: Slogan. *Michaelis*. Disponível em: http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=slogan. Acesso em: 21 out., 2020.

a. Pense em *slogans* pertencentes a redes de lanchonetes, marcas de tênis, refrigerantes etc. Quais vêm à sua mente instantaneamente?

b. Baseado nisto, o que você entende por frase "de grande efeito"?

c. Por que *slogans* são tão importantes para as marcas e empresas?

2. Observe rapidamente a propaganda na página seguinte. É possível identificar o *slogan* facilmente? Qual é ele?

While Reading

3. Analyse the photos and the slogan on the following page. Underline the purpose of the slogan.

a. To motivate people to wash hands frequently.

b. To call attention to the need of saving natural resources.

c. To promote the paper towel.

4. Look at the photos again. In your opinion, where are the paper dispensers placed?

_____

CULTURE

O termo *slogan* tem origem etimológica na palavra gaélica *sluagh-ghairm*, que significa "grito de guerra".

Lesson 2





GLOSSARY

save: economize; salve

Extracted from: SAATCHI & SAATCHI-COPENHAGEN. WWF: paper dispenser. *AdAge*, 2017. Available at: <https://adage.com/creativity/work/paper-dispenser/3136>. Accessed on: 21 Oct., 2020.

5. Read the advert again. Write true (T) or false (F).

a. [ ] The maps represent South America.

b. [ ] The second map refers to deforestation.

c. [ ] There isn't any logotype to help identify which organisation this advert belongs to.

d. [ ] The message is that when we pull a paper towel, we contribute to the deforestation.

Post-Reading

6. Discuta com seus colegas e o professor.

a. O *slogan* da propaganda que você leu e observou contribuiu para dar mais sentido às imagens? Por quê?

b. Você acha que o objetivo do *slogan* de uma rede de lanchonetes, por exemplo, e de uma ONG como a WWF é o mesmo?

c. Em sua opinião, os *slogans* são sempre honestos em relação ao produto, serviço, ideia ou conceito que estão defendendo? Por quê?

LANGUAGE FOCUS

Vocabulary Polysemous words

1. Read the slogan again. Then answer the questions.

Save Paper. Save The Planet.

a. Which word is repeated?

LANGUAGE TIP
Para identificar o sentido de uma palavra polissêmica (de vários significados), preste atenção ao contexto em que ela aparece. Assim, ficará mais fácil descobrir o significado dela.

b. Does it have the same meaning in both sentences?

c. Is this repetition interesting to create a good slogan? Why?

2. Match the words in bold to their definitions.

a. I will call the restaurant and **order** a hamburger.
b. Arrange the books in alphabetical **order**.
c. I really need some **space**. Can we talk tomorrow?
d. Astronauts are **space** travellers.
e. There is a power **plant** where my cousin lives.
f. My sister needs to water the **plants** every day.

[ ] the area beyond the Earth
[ ] a place where power is produced
[ ] arranged according to a particular pattern
[ ] ask for something
[ ] time to think about something
[ ] a living organism with stem, leaves and root

OUTCOME

A slogan for a campaign

What: a slogan
Goal: write a slogan for a campaign
Audience: school community
Where: notebook and classroom walls

1. Tick [√] some of the characteristics of ads with slogans.

a. [ ] There are pictures.
b. [ ] The colours are not important.
c. [ ] The language needs to be persuasive, that is, convince someone of something.
d. [ ] The text is long.

2. In groups, create a slogan for a school campaign to preserve the environment. Follow the steps.

a. Brainstorm ideas.
b. Choose the best idea and create the slogan.
c. Write it on your notebook and draw the pictures to complement the message.
d. Exchange it with other groups and get feedback.
e. Write the final version on a sheet of paper.
f. Pin the slogans on the school walls such as in the restrooms, classrooms, teachers' room, cafeteria, gym etc.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

leu e compreendeu o *slogan* de uma campanha publicitária.
aprendeu sobre palavras polissêmicas.
criou um *slogan* para uma campanha de proteção ao meio ambiente.

Lesson 3

Can you plan an oral presentation about your community?

LISTENING

Pre-Listening

1. Leia o início da palestra dada por William Kamkwamba e responda às perguntas.



'Thank you. Two years ago, I stood on the TED stage in Arusha, Tanzania. I spoke very briefly about one of my proudest creations. It was a simple machine that changed my life.
Before that time, I had never been away from my home in Malawi. I had never used a computer. I had never seen an internet. On the stage that day, I was so nervous. My English lost, I wanted to vomit. I had never been surrounded by so many *azungu*, white people.' [...]

Extracted from: KAMKWAMBA, William. How I harnessed the wind. *TED*, 2009. Available at: https://www.ted.com/talks/william_kamkwamba_how_i_harnessed_the_wind?referrer=playlist-ted_under_20#t-5205. Accessed on: 21 Oct., 2020.

a. William estava se sentindo seguro em sua primeira palestra?

_____

b. Sobre o que você acredita que William vai falar?

_____

2. O que deve ser levado em consideração antes de fazer uma apresentação oral para um público grande? Assinale.

a. [ ] preparar o conteúdo
b. [ ] definir os objetivos (o que você quer que os ouvintes saibam ao final da apresentação)
c. [ ] conhecer o público (idade, gostos, profissões etc.)
d. [ ] criar um *checklist* para se organizar
e. [ ] ensaiar

+ CULTURE
William Kamkwamba (1987-) é inventor, engenheiro e autor de livros do Maláui. Ficou famoso ao construir um moinho de vento sem nunca ter visto um, baseando-se apenas nas explicações, em inglês, de um livro de Física, mesmo não dominando o idioma à época.

While Listening

22

3. Listen and number the sentences in the order they are said in the presentation.

a. [ ] 'I couldn't read English that well. I used diagrams and pictures to learn the words around them.'
b. [ ] 'I looked at my father and I looked at those dry fields.'
c. [ ] 'So, I decided I would build one windmill for myself.'
d. [ ] '[...] I was determined to do anything possible to receive education.'
e. [ ] 'It said a windmill could pump up water and generate electricity.'

22

4. Listen again and answer.

a. Where did Kamkwamba find the material he needed?

b. What did people think of him?

Post-Listening

5. Discuta as seguintes questões com os colegas.

a. O *site* TED (Technology, Entertainment and Design) disponibiliza palestras de até 18 minutos, no máximo, sobre diferentes temas e com palestrantes de muitos lugares do mundo. Você gostaria de assistir a uma palestra desse tipo? Por quê?

b. William Kawkwamba nasceu no Maláui, África. Por que você acredita que a apresentação dele foi feita em inglês?

c. Com base na palestra de William, você acredita que é preciso saber falar inglês como um nativo para se comunicar globalmente com as pessoas?

d. A experiência de William é inspiradora. Você acha possível tomá-la como motivação para superar suas dificuldades? Exemplifique.

LANGUAGE FOCUS

Vocabulary Occupations

1. Read the sentence below. Then tick [√] the best option to complete the sentence that follows it.

'Before I discovered the wonders of science, I was just a simple **farmer** in a country of poor farmers.'

The word in bold indicates...

[ ] where William lived in Malawi.

[ ] William's occupation in Malawi.

2. Read some occupations and complete the sentences using them.

accountant • doctor • engineer • inventor • lawyer • police officer • ~~teacher~~

a. An _____ keeps financial accounts.

b. A _____ treats people who are ill.

c. A teacher teaches, usually at a school or institution.

d. A _____ is part of the police force.

e. A _____ represents other people in court.

f. An _____ invents things.

g. An _____ uses scientific knowledge to design machines.

Lesson 3

OUTCOME

An outline for an oral presentation

What: a presentation
Goal: present the planning for an oral presentation
Audience: classmates and teacher
Where: notebook and classroom

In pairs, you are going to plan an oral presentation. Follow the steps.

a. Brainstorm themes that affect your community. Write them down.

b. Decide the one you are most comfortable with. You and your partner must choose different themes.

c. Answer:

Why is this theme important to you?

How is it related to you?

What personal experiences related to it do you have?

How can it help other people your age and in your community?

d. Write your ideas for the presentation.

e. Show them to other students and get feedback.

f. Write the final version of your work after feedback.

g. Present your ideas to the class.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

ouviu e compreendeu um trecho de uma palestra.

aprendeu e usou vocabulário relacionado a *occupations*.

produziu e compartilhou ideias para uma apresentação.

Lesson 4

Can you write a tweet for a cause you believe in?

READING

Pre-Reading

1. **Você conhece bem os *tweets*? Associe as perguntas às respostas abaixo.**

   a. Para que serve o símbolo @?

   b. Para que serve o símbolo #?

   c. Qual é a extensão dos textos dos *tweets*?

   [ ] É usado antes de uma palavra-chave ou frase relevante para classificar os *tweets* e facilitar a exibição deles na busca. Palavras com esse símbolo frequentemente se tornam muito populares.

   [ ] Eles são curtos e têm, no máximo, 280 caracteres.

   [ ] Serve para mencionar outro usuário no *post*.

2. **Observe rapidamente os *tweets* abaixo. Quem são as autoras deles? O que você espera ler em textos escritos por elas?**

While Reading

3. **Read the tweets attentively. Refer back to Activity 2 and check your answers.**

GLOSSARY
taking place: acontecendo
change: mudança
come to an end: acabar
stand with: apoio
cannot: não podemos



Greta Thunberg @GretaThunberg . May 30

Devastating to see the development taking place in the USA.
Centuries of structural and systematic racism and social injustice won't go away by itself.
We need a global structural change.
The injustices must come to an end. #BlackLivesMatter

1.1K 8K 43.1K

Extracted from: THUNBERG, Greta. *Devastating to see the development taking place in the USA. Centuries of structural and systematic racism and social injustice won't go away by itself. We need a global structural change. The injustices must come to an end. #BlackLivesMatter.* May 30, 2020. Twitter: @GretaThunberg. Available at: https://twitter.com/GretaThunberg/status/1266785592966369281?s=19. Accessed on: 11 July, 2020.



Malala @Malala . Jun 1

I stand with the Black community's fight for justice for Ahmaud Arbery, Breonna Taylor, George Floyd and many, many others before them. We cannot accept injustice at any cost. #BlackLivesMatter

4K 7.6K 44K

Extrated from: MALALA. *I stand with the Black community's fight for justice for Ahmaud Arbery, Breonna Taylor, George Floyd and many, many others before them. We cannot accept injustice at any cost. #BlackLivesMatter.* June 1, 2020. Twitter: @Malala. Available at: https://twitter.com/Malala/status/1267540929776439303. Accessed on: 11 July, 2020.

Lesson 4

4. Read the tweets again and answer the questions.

a. What are the tweets about?

b. Which campaign are the tweets supporting? How do you know it?

c. Who are they talking to?

5. Read the sentences and tick [√] in the right column.

	Greta Thunberg	Malala Yousafzai
a. It's not easy to stop racism and social injustice.		
b. She mentions people who were victims of injustice.		
c. Everyone must be engaged to change structural racism.		
d. She's terribly sorry for the victims and supportive of *Black Lives Matter*.		
e. Four thousand people replied to her message.		

Post-Reading

6. Responda às perguntas.

a. Qual a importância de campanhas como a *Black Lives Matter*?

b. Qual é a importância de pessoas como Malala Yousafzai e Greta Thunberg estarem engajadas em uma campanha digital?

+ CULTURE

O movimento *Black Lives Matter* surgiu em 2013. A fundação é uma organização presente nos Estados Unidos, no Reino Unido e no Canadá. Sua missão é erradicar a supremacia branca e intervir na violência infligida às comunidades negras. Conheça mais sobre o movimento em <www.blacklivesmatter.com>. Acesso em: 22 out., 2020.

LANGUAGE FOCUS

Vocabulary Words related to digital campaigns

1. Read the tweets again. Find words to complete the table.

VERBS	NOUNS	ADJECTIVES	ADVERBS

2. Which words are related to the campaign they are supporting?

OUTCOME

A tweet

What: a tweet
Goal: write a tweet
Audience: classmates and teachers
Where: notebook and classroom walls

1. Think about a campaign that is taking place or can take place at your community. Complete.

a. name of the campaign: _____

b. hashtag of the campaign: _____

2. You are going to write a tweet about the campaign. Follow the steps below.

a. In pairs, brainstorm words related to the campaign. Write as many words as you can in your notebook.

b. Divide the words into the categories you learnt (verbs, nouns, adjectives and adverbs).

c. Individually, make up sentences about the campaign using the words.

d. Write a draft of your tweet in the space below. Remember: tweets can have only 280 characters.

← Tweet

e. Exchange your texts with other classmates and get feedback.

f. Write the final version on a sheet of paper. Use the texts from this lesson as a model.

g. If you want, you can add pictures. Don't forget the # (hashtag).

h. With the help of your teacher and classmates, expose them on the wall of the classroom as if they were real tweets.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

leu e compreendeu *tweets* de campanhas digitais.

aprendeu vocabulário relacionado a campanhas digitais.

escreveu um *tweet* de apoio para uma campanha digital.

Cross-curricular Learning

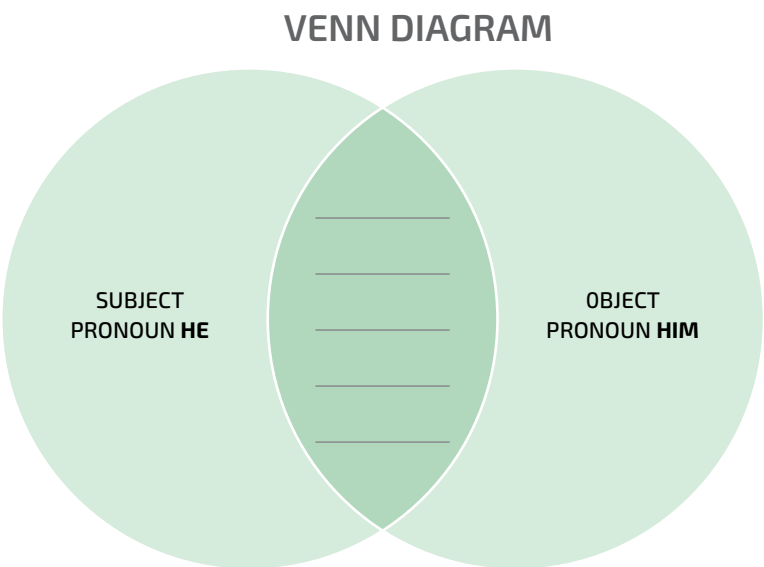


1. **What do you know about logic? Fill out the first and the second columns of the KWL chart. Leave the third column in blank.**

KWL Table – Math: Thinking Logically		
What I know	What I want to know	What I have learnt

2. **Did you know that:**

The subject/object pronoun is a word that can replace a noun or noun phrase?
- Subject pronouns: I, you, he, she, it, we, they.
- Object pronouns: me, you, her, him, it, us, them.
- The diagram below is called **Venn Diagram**. Make a list of the subject pronoun and a list of the object pronoun. What do they have in common? Write your answer in the middle of the diagram.



3. Look at the sentences below. Place the pronoun on the correct column. The first one is done for you.

Examples Of Language	Language Forms	
	Subject pronoun	Object pronoun
We are cooking a meal.	We	–
She's cooking a meal for **his** parents.		
He's cooking a meal for **her** parents.		
We're cooking a meal for **them**.		
I'm writing to **his** grandfather.		
She's writing to **her** grandfather.		
She's writing to **them**.		
I'm cooking a meal.		

4. Read the text:

ENGLISH... NUMBERS... LOGIC

A Cardinal Number is a number that says how many of something there are, such as one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten.

An Ordinal Number is a number that tells the position of something in a list, such as 1st, 2nd, 3rd, 4th, 5th etc.

Most ordinal numbers end in "th", except for:

I. one ⟶ first (1st)
II. two ⟶ second (2nd)
III. three ⟶ third (3rd)

Source: Text produced specially for this material.

Think of the first letter of your name. Are you the eleventh on your teacher's list? Who comes first? Who is next? How many students are there in your classroom?

My first name starts with _____. There are _____ in my classroom. _____ comes first. _____ is the next.

How Many			The Position		
Cardinal numbers			**Ordinal numbers**		
1 One	13 Thirteen	30 Thirty	1st First	13th Thirteenth	30th Thirtieth
2 Two	14 Fourteen	40 Forty	2nd Second	14th Fourteenth	40th Fortieth
3 Three	15 Fifteen	50 Fifty	3rd Third	15th Fifteenth	50th Fiftieth
4 Four	16 Sixteen	60 Sixty	4th Fourth	16th Sixteenth	60th Sixtieth
5 Five	17 Seventeen	70 Seventy	5th Fifth	17th Seventeenth	70th Seventieth
6 Six	18 Eighteen	80 Eighty	6th Sixth	18th Eighteenth	80th Eightieth
7 Seven	19 Nineteen	90 Ninety	7th Seventh	19th Nineteenth	90th Ninetieth
8 Eight	20 Twenty	100 One hundred	8th Eighth	20th Twentieth	100th Hundredth
9 Nine	21 Twenty-one	...	9th Ninth	21st Twenty-first	...
10 Ten	22 Twenty-two	1000 One thousand	10th Tenth	22nd Twenty-second	1000th Thousandth
11 Eleven	23 Twenty-three		11th Eleventh	23rd Twenty-third	
12 Twelve	...		12th Twelfth	...	

5. Read the information below very carefully. There are highlighted words to help you understand what **logic** is.

The word logic refers to a systematic, reasoned way of thinking, usually used to solve a problem or to understand a situation. Logic grid puzzles include a graphic organizer (in this case, a grid) that helps students **keep track of information** in the puzzle's clues, **use the process of elimination**, and **make inferences** that will lead them to the puzzle's solution.

a) Now, use what you learned to solve the puzzle. In the next chart are the names and pictures of ten birds around the world. We have assigned each of these birds a secret number. We can only tell you that the **peacock** is number 7. Your job is to figure out the rest of the secret numbers.


Chicken


Eagle


Kiwi


Ostrich


Owl


Parrot


Peacok


Penguin


Seagull


Toucan

Source: Adapted from English teaching Forum, number 1, 2014

b) The bird facts below give information about these birds by their secret numbers, not by their names. Compare the bird facts to determine which number goes with which bird. Then write the name of the bird next to its number.

Bird Facts	Name of Bird	
• Birds 1, 3, and 8 can't fly. • The names of birds 1, 4, and 9 have fewer than six letters. • The names of birds 4 and 8 begin with the same letter. • Birds 3, 5, and 9 eat fish. • The names of birds 2, 3, and 7 begin with "p." • The names of birds 2 and 10 have the same number of letters. • Birds 2, 7, and 10 are colorful. • The names of birds 3, 6, and 10 end with "n." • The names of birds 3, 5, and 9 contain a "g". • Birds 1 and 4 are mostly nocturnal. • The first letter in the name of bird 10 is the same as the last letter in the name of bird 2. • The name of bird 9 begins and ends with the same letter.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____

6. Go back to the KWL Chart in Activity 1 and fill out the third column with information you have learned about Math.

Closing

GETTING ACROSS

1. Leia parte da letra de uma música composta em 1985 e uma citação. Em pares, reflita e responda às perguntas.

We are the world (USA for Africa)

Michal Jackson

There comes a time when we heed a certain call
When the world must come together as one
There are people dying
Oh, and it's time to lend a hand to life
The greatest gift of all

Extracted from: JACKSON, Michael. We Are The World (USA For Africa). *Letras.mus*. Available at: https://www.letras.mus.br/michael-jackson/87460/. Accessed on: 22 Oct., 2020.

"A injustiça num lugar qualquer é uma ameaça à justiça em todo o lugar"

Martin Luther King (1929-1968), ativista americano

Fonte: KING, Martin Luther. Carta de uma prisão em Birmingham. Disponível em: https://jornalggn.com.br/noticia/carta-da-prisao-do-doutor-luther-king-consciencia-de-ser-anti-racistas/. Acesso: 22 out., 2020.

a. A canção We are the world foi composta com o objetivo de arrecadar fundos para combater a fome na África nos anos de 1980 e envolveu muitos cantores famosos. Que relação você pode estabelecer entre esses fatos e o engajamento da sociedade?

b. A citação de Luther King complementa a mensagem da canção? Por quê?

c. De que forma os textos, a citação e a letra da canção se relacionam com a unidade?

2. Converse com os professores de Geografia e História, colha informações sobre o racismo nos EUA e a fome no continente africano. Discuta sobre os fatos colhidos, semelhanças com o Brasil e o que pode ser feito para combater desigualdades e injustiças sociais no mundo.

SELF-ASSESSMENT

Vamos criar um plano de ação (*action plan*) para aprender mais e melhor?
O primeiro passo é preencher a tabela a seguir.

A primeira coluna é dedicada aos objetivos que você conseguiu alcançar com mais conforto.

A segunda coluna se refere aos objetivos que não foram completamente atingidos.

A terceira coluna recebe maior atenção porque diz respeito ao ***action plan*** para que seu progresso seja mantido ou atingido.

O que eu aprendi com sucesso	O que eu quero estudar mais	Meu plano de ação: o que eu vou fazer para aprender mais

Unit 8

Stories and traditions



Aborígenes dançam durante a abertura das Olimpíadas de Sydney, em 2000.

b



Avô pratica caligrafia chinesa com o neto para celebrar Ano-Novo Chinês.



c



Curupira, personagem do folclore brasileiro.

d

Jovem "conversa" com uma raposa.



e

Capa de cordel.

1. **Observe as imagens e discuta as perguntas com um colega.**
   - **a.** Você conhece a história de seu povo e as tradições de sua região?
   - **b.** Dentre as imagens apresentadas, quais estão relacionadas ao imaginário? O que elas representam?
   - **c.** A imagem *b* traz um personagem que faz parte da lenda folclórica brasileira, o Curupira. Lendas são histórias que passam de geração em geração. Elas fazem parte da tradição oral de um povo. Você conhece alguma lenda da sua região?
   - **d.** Em qual imagem vemos a representação da cultura nordestina, muito comum não apenas no Nordeste, mas no estado de São Paulo devido às pessoas que vieram de lá para morar na capital paulistana?
2. **Escrever é uma atividade de autoconhecimento. Por meio da escrita, podemos refletir, organizar ideias e transmiti-las a outras pessoas. Você gosta de escrever? Qual é a sua relação com a escrita?**
3. **Fábulas são narrativas curtas com o objetivo de transmitir ensinamentos de valores como honestidade, perseverança, empatia etc. Qual a importância desses valores para conviver em sociedade?**

Lesson 1

Can you write about a childhood memory?

READING

Pre-Reading

1. Discuta as perguntas com seus colegas.

a. Você já ouviu falar de *The Stolen Generations* na Austrália? Se sim, o que sabe sobre eles?

b. Você conhece algum outro acontecimento parecido com esse no mundo? Se sim, qual?

c. Na sua opinião, qual é a importância da preservação dos povos indígenas e aborígenes?

2. Observe o relato de memória abaixo. Você sabe quais são as principais características desse gênero textual? Reflita e marque as opções que considera corretas.

a. [ ] O texto é descritivo.

b. [ ] O objetivo é relatar um momento comum na vida do narrador.

c. [ ] Apresenta fatos da vida do personagem.

d. [ ] É narrado em primeira pessoa.

e. [ ] É um texto escrito sem marcas de oralidade.

While Reading

3. Now read the personal account. Go back to Activity 2 and check your answers.

+ CULTURE
Na Austrália, *The Stolen Generations* (Gerações Roubadas) faz referência a crianças aborígenes retiradas de suas famílias entre 1910-1970. Tal ação fazia parte da política do Governo Australiano de inclusão forçada dos aborígenes do Estreito de Torres na sociedade branca.

Stolen Generations' Interviews

Wenberg Brothers

[...]

It was in March 1944 when the Aboriginal Welfare Board came to take us. The whole family, there was about nine of us, came and got us and they put us in the car, and they drove us down to this courthouse which we now know was the children's court in Glebe. And I remember the magistrate was a Mr. Farquhar. And when we walked into the court, courthouse like in the court, my mother was sitting there, we had to go past, but they wouldn't let her, wouldn't let us talk to her.



[...]

And she had tears in her eyes, she was crying. And, but they wouldn't let – all the family just walked past her, they wouldn't let us talk to her. And then, after the sentence was over, they put – put into different homes. The boys were put to Kinchella, the three boys. And the youngest girl was placed in a home at Bomaderry. The two youngest – the three youngest at Bomaderry. And the eldest girl was taken and put into, into Cootamundra home.
Well, they say it's on that paper it was neglected, but mum always looked after us well. She never... She never neglected us, no, no way. [...]

GLOSSARY
welfare board: diretoria do bem estar (aborígene)
courthouse: tribunal de justiça
sentence: sentença (decisão judicial)
neglected: negligenciou
no way: de jeito nenhum

Extracted from: WENBERG, Vince. Interview granted to Stolen Generations' Testimonies Foundation. *Stolen Generations' Testimonies*. Available at: http://www.stolengenerationstestimonies.com/vince-wenberg.html. Accessed on: 11 Nov., 2020.

4. Read the personal account. Tick [√] the best answers.

a. When did the Aboriginal Welfare Board take the children away from their mum?

[ ] In March 1944 [ ] In May 1944

b. Where did they take them to?

[ ] An institution [ ] A courthouse

c. Were the kids allowed to talk to their mum?

[ ] Yes, they were. [ ] No, they weren't.

d. Did the children stay together after the sentence?

[ ] Yes, they did. [ ] No, they didn't.

e. Did the narrator believe his mum neglected him and his siblings?

[ ] Yes, he did. [ ] No, he didn't.

5. Complete the sentences about the family in the personal account. Use the information from the box.

The boys • The youngest girls • The eldest girl

a. _____ went to a home in Bomaderry.

b. _____ went to Kinchella Boys Home.

c. _____ went to a Cootamundra home.

Post-Reading

6. Discuta as perguntas.

a . Relatos de infância podem trazer à tona emoções vividas no passado. Como você acredita que Vince e Gus se sentiam enquanto contavam sobre sua infância?

b. Como você se sentiu ao ler o relato de Vince Wenberg?

LANGUAGE FOCUS

Grammar Past Continuous (Review)

1. Read parts of the sentences from the personal account. Underline the answer to the question.

'[...] my mother was sitting there, [...]'

'[...] she was crying.'

What kind of actions do the sentences represent?

a. Actions in progress in the past.

b. Actions in progress in the present.

2. What can you infer about the use of the Past Continuous? Complete the sentence.

To form the Past Continuous, we use _____ + main verb + _____ .

Lesson 1

3. Use the cues to write sentences using the Past Continuous.

a. They – walk – into the courthouse when they saw their mum. (aff.)

They were walking into the courthouse when they saw their mum.

b. They – sit – with their parents during the trial. (neg.)

c. Their mum – cry – when they entered the courthouse. (aff.)

d. Their mum – look – at them when they saw her? (int.)

OUTCOME

A childhood memory

What: a childhood memory
Goal: write an account of a childhood memory
Audience: classmates and teacher
Where: notebook, separate sheet of paper and classroom walls

1. Think of a remarkable childhood memory you have. Complete the table.

a. Where were you?	
b. Who was there with you?	
c. When did the event happen?	
d. What happened? (sequence of events)	

2. You are going to write an account of your childhood memory. Use the information in the table and the steps below to help you.

a. In your notebook, organise the information from the table into a paragraph.

b. Exchange your paragraph with a classmate to get feedback.

c. Write the final version on a separate sheet of paper. Make sure you include a catchy title.

d. Display your account on a classroom wall.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

leu e compreendeu um relato de memória;

aprendeu a forma e a função do *Past Continuous*;

escreveu um relato sobre uma memória marcante de infância.

Lesson 2

Can you plan a fable?

READING

Pre-Reading

1. **Escolha a opção correta sobre as características das fábulas.**

a. O texto é uma...

[ ] narrativa curta. [ ] narrativa longa.

b. Seu tema...

[ ] pode variar. [ ] é apenas drama.

c. Os personagens são...

[ ] animais silvestres. [ ] quase sempre animais.

d. O lugar no qual o enredo se desenvolve...

[ ] é sempre em ambientes naturais. [ ] pode variar muito.

e. O tempo na história é...

[ ] determinado. [ ] indeterminado.

2. **Que característica as fábulas têm em comum?**

While Reading

3. **Read quickly the first paragraph of the fable. Then infer what happens in the story.**

The Little Mouse

Once upon a time, there was a Baby Mouse and Mother Mouse. They lived in a hole in the skirting board in a big, warm house with lots of cheese to eat, where they wanted for nothing. Then, one day, Mother Mouse decided to take Baby Mouse outside of their home. Waiting outside for them was a huge ginger tomcat, licking its lips and waiting to eat them both up.

"Mother, Mother! What should we do?" Cried Baby Mouse, clinging to his mother's tail.



Mother Mouse paused, staring up into the beady eyes of the hungry cat. But she wasn't scared because she knew exactly how to deal with big, scary cats. She opened her mouth and took in a deep breath.

"Woof! Woof! Bark bark bark!" She shouted, and the cat ran away as fast as he could.

"Wow, Mother! That was amazing!" Baby Mouse said to his mother, smiling happily.

"And that, my child, is why it is always best to have a second language."

GLOSSARY
hole: buraco
skirting board: rodapé
outside: lado de fora
tomcat: gato macho
beady eyes: olhos brilhantes
deal with: lidar com

Extracted from: The little mouse. *Moral stories*. Available at: https://www.moralstories.org/the-little-mouse/. Accessed on: 17 July, 2020.

Lesson 2

CULTURE
As fábulas têm origem na tradição oral e circulam entre os povos há cerca de 2.800 anos. Um dos precursores das fábulas foi o escravo Esopo, que viveu na Grécia antiga. Alguns escritores brasileiros que se inspiraram em fábulas foram Rubem Alves, Millôr Fernandes e Monteiro Lobato.

4. Read the fable again and answer the questions in pairs.

a. Who are the characters in the fable?

b. Where does the story take place?

c. When does the fable happen?

5. Read and match.

a. The climax of the story.
b. The expression used to express past events.
c. The solution to the problem.
d. The moral of the fable.

[ ] Once upon a time [...]
[ ] 'And that, my child, is why it is always best to have a second language.'
[ ] Waiting outside for them was a huge ginger tomcat, licking its lips and waiting to eat them both up.
[ ] 'Woof! Woof! Bark bark bark!' She shouted, and the cat ran away as fast as he could.

6. Underline the sentences you can infer from the fable.

a. Mother Mouse can find solutions very quickly.
b. Baby Mouse was brave.
c. The hole where Mother Mouse and her baby lived was in a comfortable house.
d. The tomcat just wanted to play.

Post-Reading

7. Discuta as questões com um colega.

a. Dominar o idioma que o gato entendia salvou a mãe rato e seu bebê. De que forma isso pode ser interpretado na vida real?
b. O fato de você ter lido uma fábula em inglês valida a moral apresentada nela?
c. Geralmente, as morais das fábulas transmitem um ensinamento universal. A moral da fábula que você leu pode ser considerada global especialmente nos dias atuais? Por quê?

LANGUAGE FOCUS

Grammar Past Simple (Review)

1. Match the verbs to their synonyms.

a. appear
b. attack
c. attempt
d. choose
e. take
f. remember
g. start
h. stop

[a] show up
[ ] try
[ ] recall
[ ] pick
[ ] quit
[ ] assault
[ ] grab
[ ] begin

2. Now complete the sentences with the verbs from Activity 1 in the Past Simple.

a. The cat appeared/showed up in front of the Mother mouse.

b. The lion _____ saving the little mouse.

c. And the wolf _____ the little lamb.

d. A little mouse _____ to escape from his hole.

e. The turtle _____ the race strong-minded.

f. The wolf _____ drinking water to talk to the lamb.

g. The lion _____ the little mouse.

h. The girl _____ the most beautiful flowers to give her mother.

LEARNING TO LEARN
Para adquirir vocabulário, é interessante anotar as palavras novas com um exemplo em contexto, em inglês, que seja verdadeiro ou que faça sentido para você.

OUTCOME

An outline of a fable

What: a fable outline
Goal: start planning the writing of a fable
Audience: classmates and teacher
Where: notebook and groups

1. You are going to plan your own fable. In pairs, discuss the morals you want to write about.

2. In pairs, plan the steps of your fable. Follow the guidelines below.

a. Decide the moral of your fable.

b. Brainstorm your ideas and create a mind map. Then answer the following questions in your notebook.

- What kind of reader will you write the fable for?
- Who are the characters? And the theme?
- Where does the story happen?
- What are the events of your story?
- What is the conflict and the climax?
- How does your story end and lead to its moral?

c. Share your outline with a classmate and get feedback. Make any necessary changes.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

leu e compreendeu uma fábula;

ampliou vocabulário de verbos no *Past Simple*;

planejou a escrita de uma fábula.

Lesson 3

Can you write a fable?

READING

Pre-Reading

1. **Leia o título do texto da Atividade 3. Que tipos de informações você espera encontrar nele?**

2. **Você costuma ler textos ou assistir a vídeos que ensinam o passo a passo de como algo é feito? Por quê?**

While Reading

3. **Read the text. Match the beginning of the sentences to their endings.**

a. Morals...	[ ] leads to the outcome, the moral of the story.
b. Usually, the characters are...	[ ] animals with human abilities.
c. Other possible characters are...	[ ] teach the reader a lesson.
d. The settings vary according to...	[ ] objects and elements of nature.
e. The resolution of the conflict...	[ ] the characters you choose.
f. The text must be...	[ ] short and simple.

Five Steps to Write a Fable



Fables are short and simple narratives with characters that are typically animals with human abilities. They can be written in prose or verse. They always teach the reader a lesson.

Here are five steps you can follow to write a fable.

Step 1: Choose your moral

The moral of your fable is going to be stated in the end of the story, but in order to develop the narrative, you need to decide which lesson you want to teach.

Step 2: Choose the characters

Normally, the characters are animals that have human abilities, but you can also choose non-animal characters such as objects or elements of the nature (the sun or the wind, for example). It is very important that your characters have a determined personality trait. In many fables, for example, lions are brave, foxes are crafty, owls are wise and oxen are strong.

Step 3: Choose the setting

Many stories happen in the forest, but you can choose another place such as the bottom of a river, the ocean or even a garden. Depending on the characters you choose, you can vary the place where your story happens. You also need to choose which period of the day it happens. It can be during the day or even during the night.

Step 4: Choose the conflict

Now that you know your characters, their personality traits and the setting, you have to choose the conflict the characters are going to get themselves into. The resolution of the conflict is going to lead to the moral of the story.

Based on the conflict, you determine the events. What happens before the conflict? How is it solved?

Step 5: Choose the outcome

The resolution of the conflict leads to the outcome and consequently to the maxim (a sentence that represents the moral of the story).

GLOSSARY
choose: escolha
stated: declarada
trait: traço, característica
maxim: máxima, princípio

Extracted from: maxlitera. Five Steps to Write a *Fable*. *Medium*, 2020. Available at: https://medium.com/@fervalezini/five-steps-to-write-a-fable-380db8137194. Accessed on: 3 Nov., 2020.

4. Read the text again and answer the questions.

a. When do you define the moral of the story?

b. Besides animals and people, what else can be considered characters in fables?

c. After deciding who the characters are, what else do you need to define?

d. How do you determine the events of the story?

5. According to the author, some characters have a determined personality trait. Tick [√] the part of the text that shows it.

a. [ ] Normally, the characters are animals that have human abilities.

b. [ ] In many fables, for example, lions are brave, foxes are crafty, owls are wise and oxen are strong.

6. Based on the text, which options can be considered a setting? Why?

a. A beautiful garden.

b. The bottom of a river or ocean.

c. A forest.

d. A polar region.

Post-Reading

7. Discuta as questões em grupo.

a. O que o texto acrescentou ao seu conhecimento sobre o gênero fábula?

b. Na sua opinião, as características humanas atribuídas aos animais personagens das fábulas são específicas de poucos indivíduos ou representam grupos de pessoas? Por quê?

c. O público-alvo das fábulas geralmente são crianças. No entanto, você acredita que esses textos possam ser usados para trazer ensinamentos para adolescentes e adultos? Por quê?

Lesson 3

OUTCOME

A fable

What: a fable
Goal: start writing the fable
Audience: classmates and teacher
Where: notebook and groups

1. In *Lesson 2*, you planned your fable. Based on the text you read in Activity 3, review your outline. Take notes in the table if necessary.

a. Target audience	
b. Title and theme	
c. Characters	
d. Place	
e. Time	
f. Conflicts	
g. Climax	
h. End	

2. You are going to write your own fable. Use the steps below to help you.

a. Write the first draft of your fable. Consider:

- Introduction: introduce the characters (protagonist and antagonist), the space and the time.
- Plot: the sequence of events.
- Conflict: what creates tension and makes your story interesting.
- Climax: the highest tension; the protagonist's turning point.
- Resolution: the conclusion of the conflict. Either your protagonist overcomes and learns with the conflict or he/she is defeated by it.

b. Review your text. Use the questions below to help you.

- Does the text have a beginning, a middle, and an end?
- Are the events connected?
- Can the reader recognise the characters' personality traits?
- Is there a conflict? Does it lead to the climax of the fable?
- Does the end lead to a moral?
- Is the moral of the fable a life lesson?

c. Exchange your texts with other classmates and get feedback from them.

d. Give your fable a catchy title.

e. Write the final version.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

leu e compreendeu um artigo informativo sobre como escrever uma fábula;

escreveu uma fábula.

Lesson 4

Can you talk about your first childhood memory?

LISTENING

Pre-Listening

1. Quais são suas lembranças favoritas da infância? Observe as imagens. Qual delas lhe traz lembranças dessa época?

a 

b 

c 

d 

While Listening

2. You are going to listen to three people who answered the question: 'What is your earliest memory?'. Listen and tick [√] the correct answer.

Who...			
a. has a memory of lying down on the bed?	[ ] Speaker 1	[ ] Speaker 2	[ ] Speaker 3
b. has a scary experience memory?	[ ] Speaker 1	[ ] Speaker 2	[ ] Speaker 3
c. was on a bad car accident?	[ ] Speaker 1	[ ] Speaker 2	[ ] Speaker 3
d. probably went to the hospital?	[ ] Speaker 1	[ ] Speaker 2	[ ] Speaker 3
e. has a traumatic memory experience?	[ ] Speaker 1	[ ] Speaker 2	[ ] Speaker 3
f. was two or three years old?	[ ] Speaker 1	[ ] Speaker 2	[ ] Speaker 3

23

LEARNING TO LEARN
Ao fazer uma atividade de *Listening*, é importante tomar nota de informações importantes enquanto ouve. Anote no caderno as informações-chave.

Lesson 4

24

3. Listen to Speaker 2, a girl talking about her childhood memory again. Fill in the gaps.

'So, it is crazy because I can answer this immediately because it was so traumatic actually, but my earliest **a.** _____ is getting into a really bad car **b.** _____ . My mom was hit by a drunk driver and I **c.** _____ being in the car crying and we had all these **d.** _____ coming up to the windows and I was hysterical but I was the only one who was not hurt, so I do not know why I was crying that much, but I was **e.** _____. And I remember being put in the stretcher and having my **f.** _____held down and I was very confused. And that is my first memory.'

Extracted from: Thoraya Maronesy. What's your EARLIEST chidlhood memory? *YouTube*, 2018. Available at: https://www.youtube.com/watch?v=9QCz5Ru2ypI. Accessed on: 2 Nov., 2020.

Post-Listening

4. Em grupos, discuta as perguntas.

a. Ao rever fotos, assistir a vídeos ou ver brinquedos e outros elementos que o remetam à primeira infância, o que você sente? Por quê?

b. Muitas vezes, as nossas memórias são ativadas por meio dos cinco sentidos, por exemplo, o cheiro da sopa que a avó costumava fazer, uma música que remeta a um filme ou programa de TV. Você já vivenciou alguma experiência assim? Como foi?

LANGUAGE FOCUS

Grammar Past Simple (questions) & Past Continuous (Review)

162

1. Write the question in the past for each answer.

a. _____

I was with my mum in the car.

b. _____

I went to the store.

c. _____

Yes, I saw a snow globe.

d. _____

No, it was a nightmare.

e. _____

I found out that my grandfather was Santa Claus.

f. _____

I went around and interviewed all the adults.

g. _____

No, none of the adults answered my questions.

2. Fill in the gaps with the verbs from the box in the Past Simple or Past Continuous.

be (2x) • think • walk • wake up • fall • close • start • get

'It is a scary memory. When I **a.** _____ in California for the first time and my family **b.** _____ _____ in front of me. They **c.** _____ like busy already and the elevator door **d.** _____ in front of me, so it **e.** _____ going up like twelve stories, so I **f.** _____ I was gone forever and I was going just keep going up. So, I **g.** _____ asleep in the elevator because they **h.** _____ so scared. Well, more like fainted. And then, when I **i.** _____, I was in the car and they did not even explain what happened. That is pretty much is it!'

Extracted from: Thoraya Maronesy. What's your EARLIEST chidlhood memory? Youtube, 2018. Available at: https://www.youtube.com/watch?v=9QCz5Ru2ypI. Accessed on: 2 Nov., 2020.

LANGUAGE TIP
A expressão *fall into Twilight Zone* está relacionada a uma série de TV norte-americana com o mesmo nome. Refere-se a um estado da mente entre realidade e fantasia.

OUTCOME

Interviewing classmates

What: an interview in pairs
Goal: interview classmates about their first childhood memory
Audience: classmates and teacher
Where: notebook and groups

In pairs, you are going to interview a classmate about his/her first childhood memory. Follow the steps to help you.

a. Brainstorm some ideas of what you want to ask him or her.

b. Write four to six questions in your notebook to ask your classmate. Consider asking about:

- place
- people
- feelings
- time
- events

c. Follow your teacher's instructions and interview a classmate. Take notes of the answers.

d. Be prepared to be interviewed too.

e. At the end, share your experience with the whole class.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

ouviu e compreendeu relatos de primeiras lembranças da infância;

revisou o *Past Simple* e o *Past Continuous*;

criou um questionário e entrevistou um colega sobre suas primeiras lembranças da infância.

Cross-curricular Learning

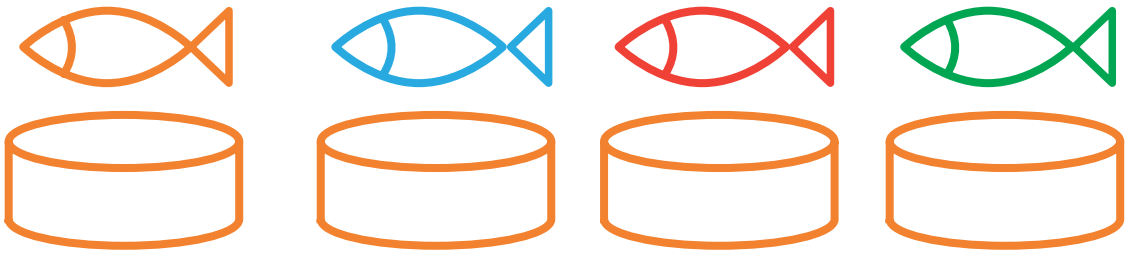
Puzzles and *cordel*

1. What do you know about puzzles and *literatura de cordel*? Fill out the first and the second columns of the KWL chart. Leave the third column in blank.

KWL Table – Puzzles and *Literatura de cordel*		
What I know	What I want to know	What I have learnt

2. Read the information below very carefully and pay close attention. You are going to place the fish—orange, blue, red, and green—in the tanks according to the clues.

orange fish blue fish red fish green fish



Tank 1 Tank 2 Tank 3 Tank 4

Images: Fish and tanks created especially for this material.

CLUES

- The orange fish is between the blue fish and the red fish.
- The blue fish is next to the green fish.
- The red fish is not in Tank 1.

3. A family has four pets: a dog, a cat, a bird, and a fish. The colors of the pets are brown, white, black, and gray. Which color is each pet? Read the clues to guide you through this activity.

	Brown	White	Black	Gray
Dog				
Cat				
Bird				
Fish				

Source: Adapted from American English Teaching Forum. Available at: americanenglish.state.gov/english-tea-ching-forum. Accessed on: June 17, 2020.

CLUES

- The white pet has four legs.
- The gray pet does not have feathers.
- The dog is not black.
- The black pet cannot fly.
- The gray pet does not bark.
- The brown pet and the gray pet do not live in water.

Source: Adapted from American English Teaching Forum. Available at: americanenglish.state.gov/english-tea-ching-forum. Accessed on: June 17, 2020

4. Four sisters – Martha, Angela, Juanita, and Olivia – were born in different months: March, April, July, and October. Which sister was born in which month?



Image: Pixabay.

	March	April	July	October
Marta				
Angela				
Juanita				
Olivia				

CLUES

- Juanita's birthday comes before Olivia's.
- Olivia was born in a month that has 31 days.
- Marta's and Angela's birthday are exactly six months apart.
- Juanita's and Angela's birthdays are one month apart.
- Marta does not have the first birthday of the year.
- Angela's birthday is not the last birthday of the year.
- There is an "r" in the name of Marta's month.
- Only one sister was born in a month that starts with the same letter that her name starts with.

Source: Adapted from American English Teaching Forum. Available at: americanenglish.state.gov/english-tea-ching-forum. Accessed on: June 17, 2020.

5. Have you ever heard about *cordel*? Do a search and find out what this nice Brazilian piece represents. Choose some and decide with your class: which ones does your class want to display and why? After that, help your school organize a presentation.



6. Go back to the KWL Chart in Activity 1 and fill out the third column with information you have learned about Puzzles and *Literatura de Cordel*.

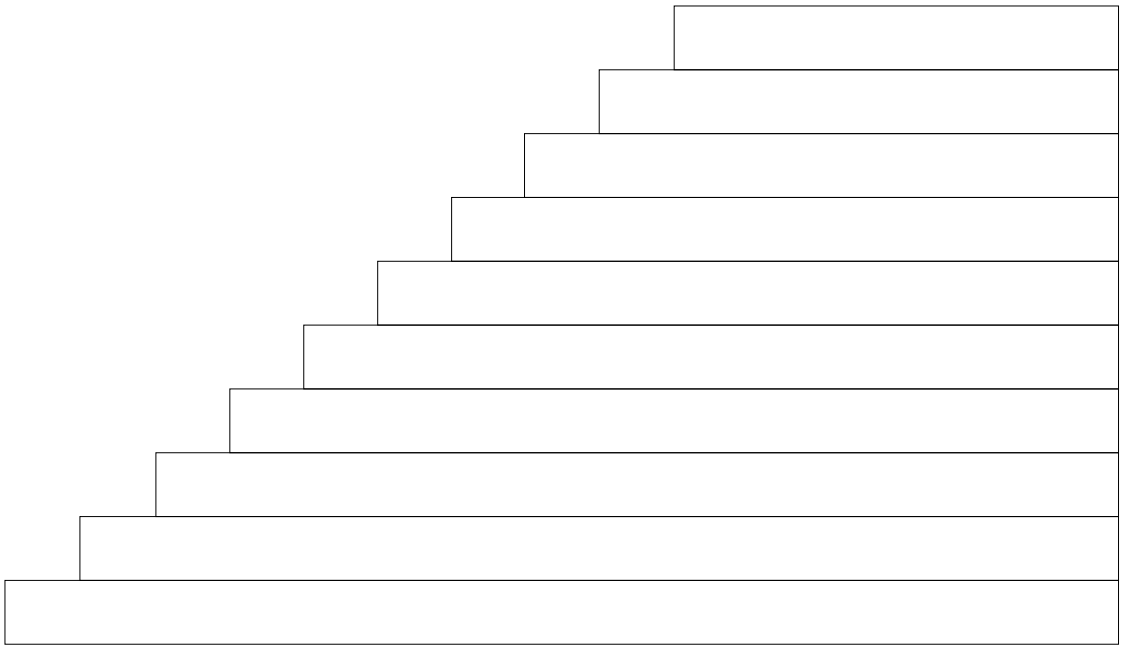
Closing

GETTING ACROSS

1. Ao longo da *Unit*, você teve a oportunidade de refletir sobre histórias e tradições que envolvem o povo do qual você faz parte, sua família e a si próprio. Você escreveu, recontou e conversou sobre essas vivências. O que essa reflexão trouxe a você? Você mudou a forma de ver e valorizar sua história? Por quê?
2. Em grupos, façam uma pesquisa sobre as tradições e os costumes de sua cidade, estado ou de um outro país. Quais são esses costumes ou tradições? Como eles surgiram e o que significam? Se há alguma comemoração especial, como é celebrada? Coletem as informações, preparem uma apresentação em slides ou em vídeo para depois compartilharem com os colegas da turma.

SELF-ASSESSMENT

1. Retome os objetivos da unidade, relendo as seções *Feedback* das *Lessons 1-4*.
2. Selecione dez objetivos e escreva-os nos degraus da escada. Coloque nos degraus mais baixos aqueles que você considera que ainda está começando a atingir e nos degraus mais altos, os que você acha que já dominou.



3. Pense em formas para "subir degraus" com os objetivos no decorrer do ano. Quais objetivos você quer alcançar e subir na sua escada? Como você pretende fazer isto? Converse com um colega sobre essas questões.

ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES

Educação Física

EDUCAÇÃO FÍSICA – 3º BIMESTRE

Caro estudante, vamos conhecer um pouco mais sobre o que iremos aprender neste material?

Neste volume, abordaremos as diversas práticas corporais que integram o universo dos Esportes, permitindo que se reconheça e experimente os benefícios dessas atividades.

Você poderá registrar suas descobertas e encontrar novos desafios para construir e ampliar seus conhecimentos nas aulas de Educação Física. Não se esqueça de que todo aprendizado exige esforço e dedicação, mas também envolve curiosidade, criatividade e troca de ideias. O que estamos querendo dizer a você é que aproveite as experiências e descobertas realizadas neste percurso para extrair o máximo de conhecimento. É importantíssimo que você participe e faça todas as propostas das atividades e de seu professor, pois só assim conseguirá chegar ao objetivo final que é a aprendizagem. Portanto, faça anotações, questione, dê sugestões, dialogue e aproveite este momento para conhecer, ampliar e aprofundar seu conhecimento.

Boa Aprendizagem!

Agora, daremos início a nossa primeira Situação de Aprendizagem. Nesta etapa, você irá aprender sobre os Esportes. A finalidade é que ao longo das atividades previstas, você experimente, aprecie e identifique os diferentes elementos que constituem os esportes de precisão e técnico combinatórios, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo; pratique um ou mais esportes de precisão e técnico combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando as regras; planeje e utilize estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de precisão e técnicos combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar; analise a disponibilidade de espaços na comunidade para a prática de esportes Paralímpicos e proponha alternativas para sua prática.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 – ESPORTES TÉCNICO COMBINATÓRIO E DE PRECISÃO: UM NOVO OLHAR!

Habitualmente, quando falamos em **Esporte**, sempre pensamos em modalidades que se caracterizam pelo confronto e disputa, ou em esportes que predominam em nosso país, como o futebol. Agora, você terá a oportunidade de aprender sobre o esporte técnico combinatório GR (Ginástica Rítmica) e de precisão (Bocha e Boliche). Para isso, é importante que você conheça melhor suas definições a seguir:

Técnico combinatório: Reúne modalidades onde há a comparação de desempenho de acordo com a dimensão estética e acrobática do movimento, obedecendo a determinados padrões ou critérios, como: ginástica artística, ginástica rítmica, etc. (GONZALEZ, 2014).

Precisão: Conjunto de modalidades que se caracterizam por arremessar/lançar um objeto, procurando acertar um alvo específico, estático ou em movimento, comparando-se o número de tentativas empreendidas, a pontuação estabelecida em cada tentativa (maior ou menor do que o do adversário), ou a proximidade do objeto arremessado ao alvo (mais perto ou mais longe do que o adversário conseguiu deixar), como nos seguintes exemplos: bocha, *curling*, tiro com arco, esportivo, etc. (GONZALEZ, 2014).

Geralmente, não pensamos de imediato na Ginástica Rítmica como um esporte. Isso se deve ao fato de o termo "Ginástica" ser confundido com a nomenclatura da Unidade Temática. Anteriormente, as Ginásticas faziam parte dos Esportes Individuais e, indiretamente, quando pensamos no sentido da palavra "Ginástica", ela nos leva a pensar em um tema, mas ao estudarmos esta Unidade, veremos que se trata de um Esporte Técnico Combinatório.

ATIVIDADE 1 – O QUE VOCÊ JÁ SABE?

ETAPA 1 – O QUE JÁ SEI SOBRE A GINÁSTICA

Agora que você já sabe que a Ginástica Rítmica faz parte dos **Esportes Técnico combinatórios**, vamos explorar alguns conhecimentos adquiridos acerca desta prática corporal ao longo de sua vivência escolar e/ou na comunidade. Para isso, você deverá registrar em seu caderno as respostas de acordo com as questões norteadoras a seguir:

1. Você já praticou algum tipo de ginástica anteriormente? Qual?
2. Em quais locais você praticou as modalidades de ginástica?
3. Em algum momento da sua vida, você realizou movimentos envolvendo: equilíbrio, saltos, giros, acrobacias, com ou sem o uso de materiais?
4. Você já experimentou alguma vivência coreográfica? Conte mais sobre isso.

Após esta primeira conversa, chegou a hora de realizar uma reflexão sobre a prática das Ginásticas e vivências já realizadas pela sala toda. Sua participação é muito importante e irá contribuir com as ideias do grupo!

ETAPA 2 – CURIOSIDADES SOBRE A G.R.

Agora que você já retomou sua experiência referente à **Ginástica Rítmica**, propomos alguns textos para auxiliar sua compreensão.

Realize a leitura dos textos a seguir e reflita com seus colegas de classe e professor a respeito das principais características da G.R.

TEXTO 1

A **Ginástica Rítmica** (G.R.) é um esporte com muitas possibilidades, pois possui movimentos corporais que combinam elementos do balé clássico. São realizados com harmonia e leveza, e devem ser coordenados com o manejo dos aparelhos próprios deste esporte. Seus gestos são realizados em consonância ao ritmo de uma música. Em seu histórico, já foi chamado de Ginástica Moderna,

posteriormente de Ginástica Rítmica Moderna, de Ginástica Rítmica Desportiva, até finalmente ser reduzido para Ginástica Rítmica em 2003. Seus elementos são: corda, arco, bola, maças e fitas.

Texto produzido especialmente para esse material por Isabela Muniz dos Santos Carceres

TEXTO 2

Palcos... é assim que eu vejo! Olhares concentrados, movimentos alternados ... cores sob um espetáculo! Ao reproduzir um espetáculo que vos apreciem.

Melancolia... alegria... são tantos sentimentos no ar, que logo começo a me movimentar, sempre com as faíscas em meu olhar e nos olhares alheios.

O começar do "show", exaltado em minutos, toda a rotina exaustiva de treinos e dedicação. Exibições de alongamentos e equilíbrios, músicas e espelhos, onde os olhares se aproximam.

O "se" aprimorar e o "se" preparar, para saltos efusivos[1] e convincentes, ginásticas e giros no ar... de pontas no pé, movimentando de forma sincronizada, encontrando aos que estão ao lado, a leveza da dança e o equilíbrio da alma.

Palcos, é assim que eu vejo!

Luzes, vozes, firmeza, determinação... a forma como o meu braço se movimenta e encontra-se com o braço do companheirismo, a leveza em suas acrobacias e o pontear dos pés, formando com fitas e arcos, uma imensa magia.

Palcos... laços que criamos, o qual só tenho a me orgulhar.

Sorrisos e companheiras que sempre irei levar com a mesma leveza, como uma pena no ar.

Autor: Jobel Cavalcante da Silva PCNP de Língua Portuguesa -Diretoria de Ensino Região Votorantim

[1] **efusivo** (e. **fu.si**. vo) adj. 1. Em que há efusão. 2. Que é expansivo. 3. Que é entusiasta, veemente, fervoroso (BECHARA,2011).

Após a leitura dos textos, responda às questões:

- Quais são as semelhanças entre o 1° e 2° texto? Explique destacando um trecho.
- Quais movimentos da G.R. são citados? Explique com uma parte do texto.
- Em relação aos sentimentos da atleta expressos no 2° texto, quais foram melhores descritos, possibilitando maior percepção? Explique com trechos do texto.

ATIVIDADE 2 – AMPLIANDO O CONHECIMENTO

ETAPA 1 – HORA DA PESQUISA

Vamos fazer uma pesquisa sobre a G.R.? Para isso, sua turma poderá se dividir em grupos, em que cada equipe poderá escolher um dos temas abaixo, ou seu professor pode fazer um sorteio entre os grupos. A pesquisa deverá conter textos, imagens e até desenhos sobre o esporte. Para auxiliar sua atividade, recomendamos o *site* oficial do Comitê Olímpico do Brasil (COB).

Fonte: Comitê Olímpico do Brasil (COB). Ginástica Rítmica.
Disponível em: **https://www.cbginastica.com.br/ginastica-ritmica**. Acesso em: 28 jan. 2020.

Roteiro para a pesquisa
Tema 1 – Os principais gestos técnicos e movimentos da Ginástica Rítmica: Quais são eles? Quais são as suas características? Como devem ser realizados? Qual é a relação dos gestos com a música? Quais aparelhos são utilizados?
Tema 2 – As regras específicas que compõem a Ginástica Rítmica: Quais são os tipos de competição e de categorias existentes? Qual é o local de treino e de competição?
Tema 3 – Os elementos/aparelhos que caracterizam a Ginástica Rítmica: Quais são? Qual é a vestimenta utilizada?
Tema 4 – A valorização dos aspectos artísticos na Ginástica Rítmica.
Tema 5 – Como a Ginástica Rítmica tornou-se um Esporte Olímpico?

Após a realização da pesquisa, você e sua turma poderão montar um painel para a socialização dos temas pesquisados!

ETAPA 2 – CRIANDO APARELHOS DA G.R.

Agora iremos criar alguns aparelhos da G.R., para isso, faça uma pesquisa sobre as possibilidades de confecção dos aparelhos que compõem a G.R, cada equipe deverá criar pelo menos dois aparelhos obrigatórios. Nesta atividade, o importante é ser criativo!

Etapa 3 – EXPERIMENTANDO OS MOVIMENTOS DA G.R.

Chegou o momento de experimentar e identificar os principais movimentos da G.R. Vamos utilizar os materiais que vocês criaram e explorar suas possibilidades de movimentos;

Dica: Procure se lembrar dos movimentos básicos de: equilíbrio, giros, saltos, acrobacias, arremessos e lançamentos já vivenciados anteriormente.

Após a experimentação dos movimentos responda as questões abaixo:

- Quais foram as sensações durante a prática da G.R.?
- Quais as dificuldades encontradas durante a prática?
- Quais os gestos realizados que você mais se identificou? Por quê?
- Você identificou os quatro momentos da atividade prática? Por que eles são importantes?

ETAPA 4 – DESAFIO DE GINÁSTICA RÍTMICA

Agora é o momento de realizarmos um Desafio de Ginástica Rítmica. Você e seus colegas terão a oportunidade de criar uma coreografia com os movimentos da G.R. Além de desfrutar e vivenciar o esporte, haverá a oportunidade de apreciar as apresentações de outros grupos.

O roteiro abaixo irá auxiliar o seu grupo a analisar a apresentação dos colegas. Lembramos que o desafio não será avaliado pela realização do gesto técnico, mas sim pela criatividade.

Roteiro do Desafio				
Movimentos	**Regras (exigências)**	**Criatividade**	**Atitudes**	**Pontuação/ nota**
Delicados, graciosos, ágeis, plásticos, belos.	Tempo mínimo e máximo estabelecido para cada coreografia.	Na confecção dos aparelhos.	Nas soluções de problemas.	Cada critério vale 0,5 pontos.
Saltos, giros, equilíbrio, ondulares, serpentinas, lançamentos, arremessos, acrobáticos, rolamentos.	Uso de 2 aparelhos no mínimo por grupo; uso da Área delimitada do tablado(local) durante a apresentação.	Nas vestimentas, musicalização criativa.	Empenho, dedicação, motivação.	Mínimo de 5 pontos; máximo de 10 pontos.
	Manipulação e domínio do aparelho.	Na criação dos movimentos.	Respeito às fragilidades dos colegas.	A pontuação valerá para o grupo.

Será importante que alguém faça a filmagem das apresentações, para que possam apreciá-la em outro momento.

Realizado o desafio, responda as questões abaixo:

- Em seu grupo houve trabalho em equipe? Como?
- Quais aspectos do trabalho em equipe são importantes para a Ginástica Rítmica?
- Algum integrante do grupo se destacou na liderança? Como?
- Como podemos destacar o protagonismo na G.R.?

ETAPA 5 – SITUAÇÃO PROBLEMA: O QUE EU APRENDI

Este objeto de conhecimento está chegando ao fim, então é o momento de você registrar tudo que aprendeu! Por meio das vivências realizadas com o esporte técnico-combinatório, reflita sobre as situações propostas abaixo:

Situação 1 – Nicolas é estudante de uma escola estadual e pratica há um tempo técnicas de circo em um projeto social. Como ele poderia auxiliar o seu grupo na criação dos movimentos coreográficos da G.R.?

Situação 2 – Marta é estudante do sétimo ano e possui muitas habilidades no futsal, com o uso da bola. Como ela poderia se destacar na produção e apresentação do Desafio de G.R.?

Situação 3 – Isaac tem deficiência física e faz uso de cadeira de rodas. Ele estuda em uma unidade escolar com pouca acessibilidade, mesmo assim gosta da escola e é bem frequente. Como seria possível a sua participação e experimentação na vivência da G.R.? Como ele poderia contribuir com o grupo?

Dica: Se permanecerem dúvidas sobre o tema, converse com seu professor.

ATIVIDADE 3 – BOLICHE E BOCHA: CONHECENDO UM POUCO MAIS.

Agora iremos aprender sobre os **esportes de precisão**: Bocha e Boliche.

ETAPA 1 – O QUE SABEMOS SOBRE A BOCHA E O BOLICHE?

A propósito, você já conhece os esportes Bocha e Boliche? Já os praticou na escola ou fora dela? Conhece os objetivos deste esporte? Vamos conhecer um pouco mais? Para isso realize a leitura do texto.

O **Boliche** é um esporte que, com o auxílio de uma bola pesada, tem como principal objetivo a derrubada de 10 pinos dispostos em uma formação triangular que se encontram do lado oposto de uma pista. Este esporte é tido como um entretenimento milenar, pesquisas arqueológicas revelam que o esporte já era praticado no Egito, pois foram encontrados pinos e bolas em tumbas. É um esporte presente nos Jogos Pan Americanos desde 1991 e recebe apoio do Comitê Olímpico Internacional. Caracteriza-se também por propiciar muita diversão aos praticantes. Para muitos adeptos, tornou-se um lazer de fim de semana.

Já a **Bocha** é um esporte que surgiu no Império Romano e foi difundido entre os povos devido à dominação dos exércitos militares. Hoje é um esporte que atrai desde as crianças até os idosos. O seu objetivo é o lançamento de bolas para uma maior aproximação de um determinado ponto.

Texto elaborado especialmente para esse material por Ligia Estronioli de Castro.

ETAPA 2 – HORA DA PESQUISA

Agora que você já aprendeu alguns aspectos relacionados ao histórico da Bocha e do Boliche, iremos fazer uma pesquisa sobre esses esportes. Para isso, sua turma poderá se dividir em grupos. Cada equipe poderá escolher um dos temas propostos, ou poderá ser feito um sorteio entre os grupos, para que não se repita o tema. A pesquisa deverá conter textos, imagens e até desenhos sobre o esporte. Para fundamentar sua pesquisa, recomendamos os *sites das federações e confederações* dos esportes estudados. A seguir, propomos um roteiro.

Roteiro para pesquisa	
Boliche	**Bocha**
Gestos técnicos; Movimentos; Principais características; Competições; Categorias; Aparelhos; Elementos utilizados; Regras; Local de competição; Local de treino.	

Após a realização da pesquisa, vamos montar um painel para a socialização dos principais conhecimentos listados pelos grupos!

ETAPA 3 – APRECIANDO E EXPERIMENTANDO OS ESPORTES DE PRECISÃO

Agora, você terá a oportunidade de reconhecer tais gestos e relacioná-los com os aparelhos específicos. Para isso, sugerimos a apreciação de alguns vídeos em sala de aula:

Professor Righetto. Bocha - Esporte de Precisão - Como jogar?. Disponível em: **https://www.youtube.com/watch?v=uJAGX2PxHEg**. Acesso em: 02 fev. 2021.

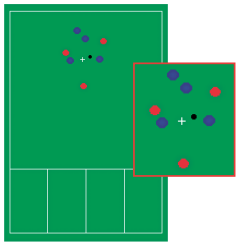
Bira Teodoro. Como jogar Boliche – 10 DICAS. Disponível em: **https://www.youtube.com/watch?v=ft-9Dt26uSI&t=1s**. Acesso em: 02 fev. 2021.

ETAPA 4 – ANALISANDO SITUAÇÕES DE JOGO.

A principal regra da bocha consiste em lançar bolas o mais perto possível de uma bola menor, o bolim. Pode ser jogado individualmente ou em equipes de 3 a 4 pessoas. Para decidir quem inicia, é preciso fazer um sorteio, cujo vencedor lança o bolim.

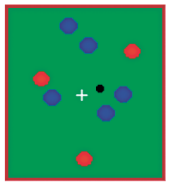
Analise as situações de jogo e responda:

a) Sabendo que seria a vez da equipe azul lançar a bocha, qual seria uma estratégia viável para se manter a vitória na partida?



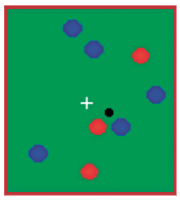
Fonte: Castro. 2020

b) Se após a jogada da equipe azul encontrássemos uma situação semelhante a seguir, qual estratégia poderia ser adotada pela equipe vermelha, visando a conquista da vitória?



Fonte: Castro. 2020

c) Já nesta situação, em que o cenário encontrado no jogo é diferente do anterior, a mesma estratégia empregada pela equipe vermelha seria eficaz? Justifique sua resposta.



Fonte: Castro. 2020

ATIVIDADE 4 – ESPORTE PARALÍMPICO

ETAPA 1 – A BOCHA PARALÍMPICA

Existe outra modalidade de bocha além da que vocês vivenciaram: a **Bocha Paralímpica**. Ela é praticada por atletas com elevado grau de paralisia cerebral ou deficiências severas e só apareceu no Brasil na década de 1970. Sua competição tem como objetivo o lançamento das bolas coloridas o mais perto possível de uma bola branca chamada de *jack* (ou bolim). Seus atletas ficam sentados em cadeiras de rodas e limitados a um espaço demarcado para fazer os arremessos. É permitido usar as mãos, os pés e instrumentos de auxílio, e contar com ajudantes (calheiros), no caso dos atletas com maior comprometimento dos membros. As provas podem ser disputadas individualmente, em duplas ou por equipes femininas e masculinas.

Fonte: Comitê Parilímpico Brasileiro. Bocha. Disponível em: **https://www.cpb.org.br/modalidades/51/bocha**. Acesso em: 31 jan. 2020.

Assista aos vídeos abaixo para saber um pouco mais sobre a bocha paralímpica.

Comitê Paralímpico Brasileiro. Bocha. Dia Mundial da Paralisia Cerebral. Disponível em: **https://www.youtube.com/watch?v=uup9rAFjC24**. Acesso em: 02 fev. 2021.

Comitê Paralímpico Brasileiro. Paralímpiadas escolares 2016 - Gêmeos da Bocha. Disponível em: **https://www.youtube.com/watch?v=2Cl8f3Kjdms**. Acesso em: 02 fev. 2021.

ATIVIDADE 5 – É PÚBLICO, MAS É PARA O PÚBLICO?

ETAPA 1 – MAPEANDO.

Esta atividade pode culminar em um grande exercício de cidadania, portanto aproveite para exercê-la. O seu objetivo é mapear a quantidade de locais adequados à realização de prá-

ticas esportivas no município, tabular informações sobre seu funcionamento e acesso, de modo a ilustrar se os horários disponíveis às diferentes práticas estão de fato oportunizando a participação de diferentes públicos e se possui acesso fácil, por vias atendidas pelo transporte público.

A seguir, disponibilizamos um roteiro para orientar esta missão. Para não correr o risco de todos explorarem os mesmos lugares, e outros ficarem descobertos, com a ajuda de seu professor, se organize em grupos para dividir as regiões da cidade a serem investigadas. A fim de deixar claro o setor a ser estudado, é proposto o quadro em seguida:

AZUL	Norte
VERDE	Nordeste
VERMELHO	Centro-oeste
AMARELO	Sudeste
ROSA	Sul

ETAPA 2 – ORGANIZANDO OS DADOS

Para organizar sua pesquisa, preencha o quadro abaixo com as informações coletadas.

Pesquisa		
Município:		
Bairro:		
Localização: ( ) Perto de pontos de transporte público ( ) Distante de pontos de transporte público		
Modalidades esportivas	Dias da semana	Horário de funcionamento

Após alimentar o quadro com as informações obtidas, reflita sobre as seguintes questões:

- As atividades oferecidas nesses locais conseguem envolver diferentes públicos, como crianças, jovens, idosos e pessoas com deficiência?
- Dentre as opções de esportes disponíveis, há oferta de esportes adaptados e/ou paralímpicos?

ETAPA 3 – ELABORANDO ALTERNATIVAS ESPORTIVAS

Após identificar e analisar as informações obtidas anteriormente, chegou o momento de propor alternativas às práticas já existentes, de modo a proporcionar maior oferta de modalidades aos praticantes de seus municípios. Antes de iniciar este processo de criação, busque incorporar ou planejar atividades possíveis a todos. Um dos exemplos de atividades que cumpre este propósito são os **esportes paralímpicos**.

É bem possível que atividades desta natureza sejam mais restritas, tanto em questões de oportunidade quanto de permanência. Então, que tal tentar mudar este cenário?

Aproveite o espaço em seguida para esboçar alguma sugestão:

ETAPA 4 – O QUE EU APRENDI

Este tema chegou ao fim. Para finalizarmos responda as questões a seguir:

Durante esta proposta de aprendizagem, você teve contato com diferentes classificações esportivas, com os gestos técnicos desses esportes. Vamos ver o que você conseguiu aprender até aqui?

1. Descreva quais são as características da G.R., do boliche e da bocha que determinam suas classificações.
2. Quais são as principais semelhanças entre os esportes vivenciados?
3. Existem semelhanças entre os gestos técnicos dos esportes vivenciados? Quais?
4. Como acontece o trabalho em equipe e o protagonismo nesses esportes?

EDUCAÇÃO FÍSICA – 4º BIMESTRE

Caro estudante, vamos conhecer um pouco mais sobre o que iremos aprender neste material? Neste volume abordaremos as diversas práticas corporais que integram o universo dos esportes. Tal aprendizado irá possibilitar que você reconheça e experimente os benefícios dessas atividades.

Você poderá registrar suas descobertas e encontrar novos desafios para construir e ampliar seus conhecimentos nas aulas de Educação Física. Lembre-se que todo aprendizado exige esforço e dedicação, mas também envolve curiosidade, criatividade e troca de ideias.

O que estamos sugerindo é que você aproveite as experiências e descobertas realizadas neste percurso para aprender. É importantíssimo participar e fazer todas as atividades presentes neste caderno e as elaboradas pelo seu professor, pois só assim você conseguirá chegar ao objetivo final que é a aprendizagem. Portanto, faça anotações, questione, dê sugestões, dialogue e aproveite este momento para conhecer, ampliar e aprofundar seu conhecimento.

Boa Aprendizagem!

Nesta etapa, você irá aprender sobre o **Esporte Técnico Combinatório:** Ginástica Artística, e **Esporte de Precisão:** *Croquet*. Mais adiante, haverá oportunidade para continuarmos a vislumbrar os Jogos Eletrônicos. Para isso, serão desenvolvidas atividades que propiciem: analisar as transformações na organização e na prática dos esportes em suas diferentes manifestações (profissional e comunitário/lazer); propor e produzir alternativas para experimentação dos esportes de precisão e técnico combinatórios não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade; identificar as exigências corporais mobilizadas na prática dos diferentes jogos eletrônicos, relacionando as capacidades físicas e habilidades motoras; relacionar e associar a prática de exercícios físicos à promoção da saúde, reconhecendo a importância da adoção de um estilo de vida saudável.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 – GINÁSTICA ARTÍSTICA E SUAS POSSIBILIDADES EM 3, 2, 1

Neste momento, iremos dar início à nossa primeira **Situação de Aprendizagem.** Ao longo de sua escolaridade, você já pôde ter contato com outros esportes técnicos combinatórios. Neste bimestre, iremos aprender sobre a Ginástica Artística. Mas, antes disto, é importante retomar seu conceito e definição, dispostos a seguir:

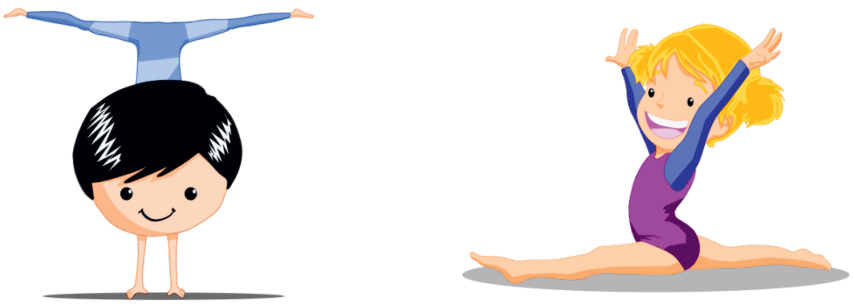
Esporte Técnico-combinatório: reúne modalidades nas quais há a comparação de desempenho de acordo com a dimensão estética e acrobática do movimento, obedecendo a determinados padrões ou critérios (ginástica artística, ginástica rítmica, etc).
Fonte: BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** Ministério da Educação, 2017.

ATIVIDADE 1 – O UNIVERSO DA GINÁSTICA ARTÍSTICA

Habitualmente, não pensamos de imediato na Ginástica Artística como um esporte. Isto se deve ao fato de o termo "Ginástica" ser confundido com a nomenclatura da Unidade Temática (ginásticas). Anteriormente, as Ginásticas faziam parte dos Esportes Individuais, entretanto, como veremos neste bimestre, atualmente ela se classifica como um Esporte Técnico Combinatório.

A **Ginástica Artística (G.A)**, é considerada um esporte técnico combinatório, pois possui diversos movimentos acrobáticos e obedece a padrões e critérios específicos durante sua realização.

Neste bimestre iremos aprofundar nossos conhecimentos sobre o universo da Ginástica. Você está pronto para esse desafio?



Fonte: Marcelo Ortega.

ETAPA 1 – O QUE EU SEI SOBRE A GINÁSTICA ARTÍSTICA

Agora que você já sabe que a Ginástica Artística faz parte dos **Esportes Técnicos Combinatórios**, vamos explorar alguns conhecimentos desta prática corporal. Mas, antes, vamos descobrir um pouco mais sobre a sua vivência na ginástica ao longo da sua vida escolar e/ou na comunidade. Para isto, você deverá registrar em seu caderno as respostas de acordo com as questões a seguir:

1. Você já praticou Ginástica artística anteriormente? Em quais locais?
2. Em algum momento da sua vida você já realizou movimentos envolvendo: equilíbrio, saltos, giros, acrobacias, com ou sem o uso de aparelhos? Quais ?
3. Você já experimentou alguma vivência coreográfica? Conte mais sobre ela.
4. Você já assistiu a alguma competição de Ginástica Artística? Onde? Comente sobre ela.
5. Você conhece algum(a) atleta brasileiro(a) ou internacional praticante da Ginástica Artística? Qual?

Após esta primeira conversa, chegou a hora de realizar uma reflexão sobre a prática das Ginásticas e vivências já realizadas pela sala toda. Sua participação é muito importante! Registre as respostas dos colegas em seu caderno conforme seu entendimento.

Registre suas respostas	Registre as respostas de sua turma

ETAPA 2 – DUPLO *TWIST* CARPADO!

Agora que você e seus colegas já puderam relembrar alguns aspectos iniciais sobre o esporte técnico combinatório **Ginástica Artística**, vamos mergulhar neste universo por meio da História da G.A (Ginástica Artística). A propósito, o nome desta atividade **"duplo *twist* carpado"** nos remete ao nome de um movimento muito importante realizado pelos atletas da G.A. Ele foi realizado com perfeição pela ginasta brasileira Daiane dos Santos, mas como uma variação do **salto *twist***, incluindo um mortal duplo em sua sequência.

Agora que você pôde desvendar um pouco os mistérios da Ginástica Artística, com o auxílio de seu professor e colegas, realize a leitura do texto a seguir.

Texto. O universo da G.A

Você sabia que a **Ginástica Artística** já foi comumente chamada de Ginástica Olímpica? Isso mesmo! Aqui no Brasil ela era chamada assim, pois tinha seu destaque exatamente na época das Olimpíadas. Este esporte compreende um conjunto de movimentos corporais sistematizados que podem ser realizados no solo ou com a utilização de aparelhos. Inicialmente era praticada apenas pelos homens, porém mais tarde foi difundida para o universo feminino. Já foi praticada com o objetivo de treinamento militar e de prática circense. Atualmente possui destaque nas competições femininas, devido a sua grande popularização.

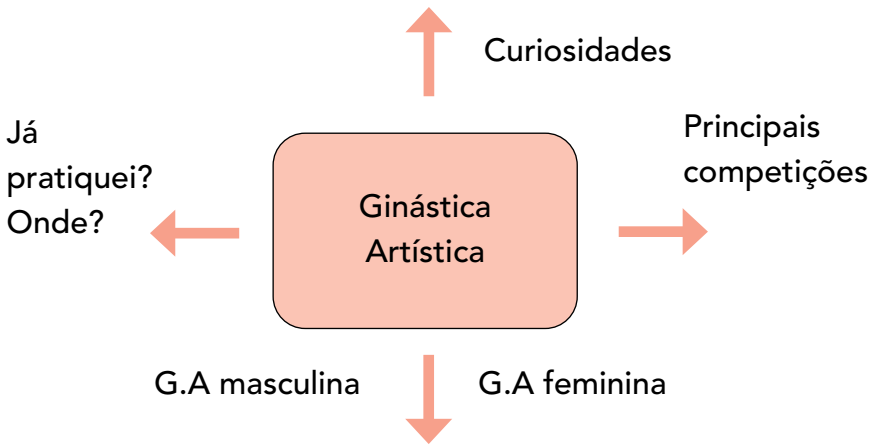
Durante sua realização, o praticante de Ginástica artística desenvolve as capacidades físicas: força, agilidade, flexibilidade, velocidade, resistência, entre outras. Sua prática compreende gestos técnicos e acrobáticos, sendo que na Ginástica Artística feminina fazem parte as provas/aparelhos de: **solo, barras assimétricas, salto sobre a mesa** e **o cavalo**. Já as provas/aparelhos masculinos compreendem: s**olo, salto sobre a mesa, cavalo com alças, barras paralelas, barra fixa** e **argolas.**

Todas as competições oficiais de Ginástica artística são reguladas pela FIG (Federação Internacional de Ginástica). As principais competições do esporte são: **Olimpíadas, Copa do Mundo** e **Campeonato Mundial.**

Texto produzido especialmente para esse material por Isabela Muniz dos Santos Caceres.

Ao finalizar a leitura do texto, para sistematizar o que você aprendeu, elabore um mapa mental. Você já ouviu falar nessa ferramenta?

Mapa mental: É uma ferramenta de aprendizagem que auxilia na compreensão de conceitos e habilidades, facilitando a organização das informações através dos recursos gráficos. Ela estimula a criatividade, a memorização, a solução de problemas, o planejamento e a estruturação de projetos. Além disso, o mapa mental também é um gênero de texto, cumprindo uma finalidade comunicativa.



Exemplo de mapa mental

DICA: Expor os mapas mentais em local de fácil acesso na unidade escolar.

ETAPA 3 – EXPERIMENTANDO OS MOVIMENTOS BÁSICOS DA G.A.

Parte 1: Chegou o momento de experimentar e identificar os movimentos básicos da G.A. Para isso, seu professor irá utilizar alguns materiais adaptados/alternativos para explorar suas possibilidades de movimentos através de **atividades individuais ou em grupos pequenos.**

Dica: Procure se lembrar dos movimentos básicos de equilíbrio, giros, saltos, acrobacias, rolamentos já vivenciados ao longo de sua escolaridade.

Parte 2: Após a vivência, registre em seu caderno e reflita com os demais colegas quais foram as principais vivências realizadas conforme as perguntas a seguir:

- Houve trabalho em equipe em seu grupo? Como?
- Quais aspectos do trabalho em equipe são importantes para a Ginástica Artística?
- Algum integrante do grupo se destacou na liderança? Como?
- Como podemos destacar o protagonismo na G.A?

Espaço para registro dos movimentos básicos realizados

ATIVIDADE 2 – "HYPÓLITO" E "DOS SANTOS"

ETAPA 1 – CURIOSIDADES SOBRE ALGUNS MOVIMENTOS DA GINÁSTICA ARTÍSTICA

Achou curioso o nome da atividade que iremos abordar agora? Pois é, trata-se do nome de dois atletas brasileiros da ginástica artística e que originaram o nome de movimentos da G.A.

SAIBA MAIS!

Daiane dos Santos é uma ex-atleta brasileira da Ginástica Artística feminina. Nasceu em Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Foi a primeira atleta brasileira, entre homens e mulheres, a conquistar uma medalha de ouro em um Campeonato Mundial. Ela participou das Olímpiadas e desenvolveu 2 movimentos inéditos: o "duplo *twist* carpado" e o "dos santos".

Vale a pena relembrar sua coreografia mais famosa. Segue o link abaixo.

Fonte: Rafaprofessor. Daiane dos Santos- Brasileirinho. 2006. Disponível em: **https://www.youtube.com/watch?v=OeAqY92_HZI**. Acesso em: 31 mar. 2020.

Já **Diego Hypólito** fez parte da equipe masculina de Ginástica Artística. Nascido em Santo André, São Paulo, é irmão da também ex-ginasta Daniele Hypólito da equipe feminina. Ele se sagrou bicampeão mundial de solo e atualmente é ativo na seleção brasileira. Seu movimento, denominado de "Hypólito", se caracteriza em um duplo *twist* esticado, porém com uma pirueta ao final.

Acesse o link a seguir:

Fonte: Philipp Arndt. Hypólito (movimento de ginástica artística inventando pelo Diego Hypólito). 2012. Disponível em: **https://www.youtube.com/watch?v=qGBESAXVDrw**. Acesso em: 31 mar. 2020.

Agora que já desvendamos o nome desta atividade e curiosidades sobre os atletas, vamos praticar alguns gestos deste esporte tão desafiador?

ETAPA 2 – EXPERIMENTANDO ALGUNS MOVIMENTOS DA GINÁSTICA ARTÍSTICA

Vamos vivenciar alguns movimentos da ginástica artística? Seu professor irá propiciar a você e aos seus colegas de turma alguns gestos e movimentos característicos deste esporte. Neste momento, suas vivências anteriores serão importantes!

ATENÇÃO: A realização de **alongamento** deve ser sempre supervisionado e orientado pelo professor, visando sua segurança e preparação do corpo para os demais movimentos que vocês irão realizar.

Após a realização da prática da G.A, reflita sobre a vivência, respondendo as questões a seguir:

- Quais movimentos você mais gostou de praticar? Por quê?
- Quais foram as dificuldades encontradas durante a realização dos movimentos?
- Como sua turma se saiu? Cite suas percepções a respeito das atitudes da classe.
- Todos os estudantes participaram? Explique.

ETAPA 3 – AMPLIANDO O APRENDIZADO / TRANSFORMAÇÕES NA G.A.

Agora é hora de explorar seus conhecimentos através de uma pesquisa. O objetivo é desvendar como a Ginástica Artística sofreu **transformações** ao longo do tempo e como ela é **praticada atualmente**. Por isso, vale a pena seguir o roteiro abaixo:

ROTEIRO DA PESQUISA	
1.	Quando surgiu a G.A? Como ela era praticada inicialmente?
2.	Quais foram as transformações da G.A ao longo do tempo?
3.	Na sua comunidade/bairro/cidade, a G.A é ou já foi praticada? Há espaços disponíveis para a sua prática? Quais?
4.	Quais são os principais ginastas medalhistas mundiais da G.A masculina e feminina? Crie uma tabela para apoiar sua pesquisa. Contemple as três principais competições: Olimpíadas, Copa do Mundo e Campeonato Mundial.
5.	Quais são os critérios exigidos na competição da Ginástica Artística? Local de competição, pontuação, gestos obrigatórios, exigências, tempo, espaço, especificidade dos aparelhos femininos e masculinos.

Apresente sua pesquisa para toda a turma e, juntos, reflitam sobre os principais aspectos apresentados. Sugerimos a montagem de um painel de apresentação na escola.

ETAPA 4 – "COMANECI", PERFEIÇÃO É O SEU NOME!

Nesta atividade você poderá aprender sobre uma atleta de Ginástica artística conhecida internacionalmente e desmistificar os critérios exigidos na G.A.

Você já ouviu falar na ginasta **Nadia Comaneci**? Estamos falando de uma atleta romena que, com apenas 14 anos, faturou a primeira nota dez (10) da história da G.A. Foi em 1976, na edição dos Jogos da Alemanha, na cidade de Munique. Esse é um feito raríssimo, pois os atletas são constantemente avaliados pelos gestos técnicos que exigem alto grau de complexidade e exata perfeição em sua realização.

Para saber mais sobre essa ginasta, realize uma pesquisa tendo como referência as questões abaixo:

- Quais foram as principais dificuldades que a ginasta Nadia encontrou em seu caminho?
- Quais foram os aspectos históricos que envolveram o ano em que Nádia tornou-se mundialmente conhecida?
- Como você narraria o momento épico da conquista de Nádia?
- Qual foi a importância da conquista de Nádia para a Ginástica Artística?
- O que ela representa para as futuras gerações?

ATIVIDADE 3 – DO SOLO AO RITMO. FLICFLAC EM AÇÃO!

ETAPA 1 – NOSSA COREOGRAFIA DE G.A.

Agora vocês em grupos irão elaborar uma coreografia de G.A.

A ideia é que vocês simulem uma **competição de solo**, ao ritmo de uma música escolhida pelo grupo. Sugerimos 40 segundos de apresentação em média. Enquanto um grupo se apresenta, os outros irão realizar as anotações, fotos e registros.

A simulação poderá contar com júri técnico, técnicos e atletas (ginastas). Depois, os grupos invertem os papéis. A organização é por conta de vocês.

ETAPA 2 – REALIDADE VIRTUAL DA GINÁSTICA ARTÍSTICA!

Agora que já aprendemos sobre a Ginástica artística, vamos aplicar nossos conhecimentos e abordar este esporte no mundo dos games? Bora lá!

Você sabia que os jogos eletrônicos abordam diversos esportes? Você já jogou algum tipo de esporte em algum *game*? Qual(is)? Você conhece algum *game* que desenvolve alguns movimentos similares aos da Ginástica Artística? Compartilhe suas respostas com seus colegas.

Seu registro

Pois bem! O mundo dos *games* explora a tecnologia avançada e o universo dos esportes.

São simulações fictícias das competições esportivas, mas que proporcionam ao jogador experiências e sensações bem interessantes, inclusive seus gestos técnicos.

Vamos conhecer algumas delas? Assista aos vídeos e acesse os sites a seguir, e depois responda as questões:

Fonte: Arabizinha Games. Jogo de Ginástica artística- (Ginasticys Suprestar). 2017. Disponível em: **https://www.youtube.com/watch?v=HqHjuClOxOc**.Acesso em: 6 mar. 2020.

Fonte: Jogos 360. Jogos de Ginástica Olímpica. Disponível em: **https://www.jogos360.com.br/ginastica_olimpica/.** Acesso em: 01 abr. 2020.

- Como é a rotina de uma ginasta e de seus treinos?
- Quais gestos e movimentos você pôde observar?
- Quais regras e exigências o jogo eletrônico aborda?
- Quais capacidades físicas são empregadas na realização dos movimentos dos *games*?

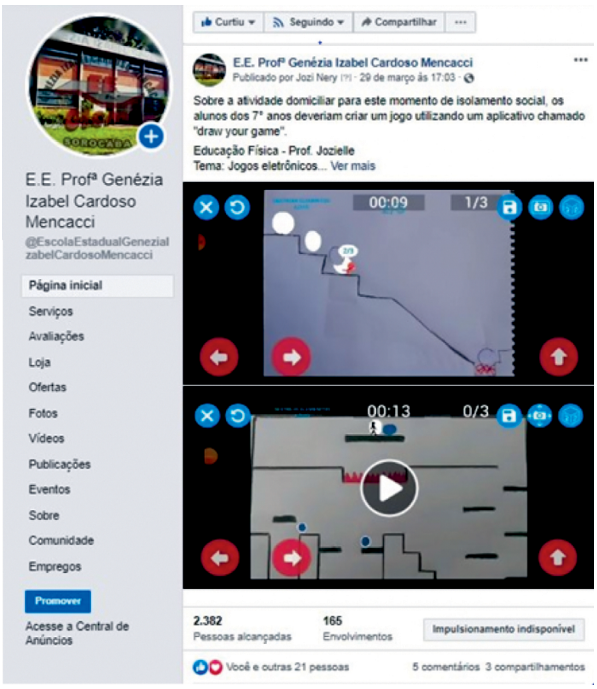
ETAPA 3 – NOSSO *GAME* DE G.A.

Agora é o momento de criar um game virtual, abordando os conhecimentos relacionados à Ginástica Artística! Este *game* pode ser construído com o uso da tecnologia ou até em forma de desenhos simulados. Siga o roteiro:

ROTEIRO DE CONSTRUÇÃO DO *GAME*

1. Nome do jogo;
2. Vestuário das(os) ginastas;
3. Regras;
4. Gestos;
5. Música;
6. Atletas (ginastas);
7. Aparelhos;
8. Pontuação.

DICA DA ATIVIDADE - Uso de aplicativo para desenho do jogo.



Fonte: E.E. Profª Genézia Izabel Cardoso Mencacci. Disponível em: **https://www.facebook.com/764156326957819/videos/pcb.3771219626251459/2562362213979395/**. Acesso em: 03. Jun. 2020.

A seguir, o aplicativo utilizado pela escola:

Fonte: Google Play. Desenhe seu Jogo. Disponível em: **https://play.google.com/store/apps/details?id=com.korrisoft.draw.your.game&hl=pt_BR**. Acesso em: 01 abr. 2020.





Fotos: Prof. Jozielle Santos Nery. Alunos da EE Genézia Izabel Cardoso Mencacci , realizando movimentos relacionados a ginástica.

Dica: Se permanecerem dúvidas sobre o tema, converse com seu professor.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 – *CROQUET* NA ESCOLA? COMIDA OU ESPORTE?

Nesta situação de aprendizagem, iremos apresentar outra modalidade esportiva de precisão: o ***Croquet***.

Mas antes de começar a falar mais especificamente sobre ela, relembraremos o conceito deste esporte para que não restem dúvidas a seu respeito.

Precisão: conjunto de modalidades que se caracterizam por arremessar/lançar um objeto, procurando acertar um alvo específico, estático ou em movimento, comparando-se o número de tentativas empreendidas, a pontuação estabelecida em cada tentativa (maior ou menor do que o do adversário) ou a proximidade do objeto arremessado ao alvo (mais perto ou mais longe do que o adversário conseguiu deixar), como nos seguintes exemplos: bocha, *croquet*, *curling*, tiro com arco, esportivo, etc.

Fonte: BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** Ministério da Educação, 2017.

Agora ficou mais claro? Se não, não se preocupe, pois no decorrer da Situação de Aprendizagem isso se tornará mais explicativo. Vamos às atividades?

ATIVIDADE 1 – ESSE *CROQUET* NÃO É DE COMER

ETAPA 1 – O QUE EU SEI SOBRE O CROQUET

No bimestre anterior tivemos contato com dois esportes de precisão, a Bocha e o Boliche. Este, por sua vez, trará o ***Croquet.*** É importante relembrar que mesmo que eles possuam particularidades em sua realização, os três possuem dinâmica semelhante, por isso se enquadram no mesmo grupo de esportes (precisão).

É possível que você já tenha ouvido esse nome e o confundido com um bolinho frito comumente encontrado em aniversários, mas o que dizer sobre essa modalidade esportiva? Para analisar seu conhecimento sobre o assunto, registre em seu caderno as respostas para as questões abaixo:

1. Você já ouviu falar sobre esse esporte? Sabe dizer como ele é jogado? Comente.
2. Os programas de televisão costumam reproduzir partidas dessa modalidade? Por quê?

ETAPA 2 – TÃO INCRÍVEL QUANTO

Você está curioso para saber mais sobre esse esporte? Então vamos lá...

O ***Croquet*** é um esporte de precisão praticado por dois ou quatro jogadores. Seu objetivo consiste em acertar as bolas com um taco, lançando-as através de uma sequência de aros (doze), buscando acertar uma estaca. Vence o jogo a equipe que marcar o maior número de pontos no tempo previamente determinado ou terminar a sequência com ambas as bolas. Quando a bola atravessa um aro é contado um ponto, mesma quantia conquistada ao acertar a estaca no final do percurso. Cada bola pode adquirir um máximo de treze pontos, e cada equipe pode adquirir até vinte e seis. Para decidir quem inicia o jogo, é feito um sorteio na moeda (cara ou coroa), de forma que o ganhador começa atirando uma das bolas do ponto de partida escolhido. Quando termina este lançamento, é a vez do adversário, e assim por diante.

Texto produzido especialmente para esse material por Ligia Estronioli de Castro.

O que achou do *Croquet*? Vamos tentar experimentá-lo?

Com a ajuda de seu professor, dividam-se em grupos para vivenciar um pouco desse esporte. O primeiro contato com a prática tem o intuito de fazer você se familiarizar com a dinâmica, portanto fique atento às orientações do professor.

ETAPA 3 – SAINDO DA ZONA DE CONFORTO

Como foi experimentar um esporte diferente? Para compreender como foi o processo, a seguir propomos algumas questões norteadoras para sua reflexão:

1. Como você se sentiu ao praticar esse esporte? Encontrou alguma dificuldade?
2. Algum colega de sala apresentou mais facilidade em seu desenvolvimento? Você sabe o motivo? Comente-o.
3. Essa prática necessita de muitos recursos para sua realização? Ela poderia ser vivenciada em outros ambientes? Quais?
4. Pensando que nem todos ambientes possuem os materiais recomendáveis para a realização desse esporte, qual sugestão você daria para que mais pessoas pudessem ter acesso a ele?

ATIVIDADE 2 – DESCOBRINDO MAIS SOBRE O CROQUET

ETAPA 1 – APRECIAÇÃO DO CROQUET

Apesar de não ser tão difundido quanto a outros esportes, partidas de *Croquet* podem ser assistidas por meio de vídeos disponíveis em plataformas digitais. Sugerimos a apreciação de dois vídeos, um de caráter mais descontraído por se tratar de um desenho animado e outro mais instrucional. Mesmo sendo em outro idioma, os vídeos ilustram, de forma sintética, o jogo.

Fonte: Os Meus Filmes. Alice No País Das Maravilhas - *Croquet* (PT-PT). 2018. Disponível em: **https://www.youtube.com/watch?v=hcQrdLTMPXc**. Acesso em: 10 fev. 2021.

Fonte: Nick Cheyne. *Golf Croquet World Team Championships* 2016 Day 1. 2016. Disponível em: **https://www.youtube.com/watch?v=0wx7wwUnhPc**. Acesso em: 10 fev. 2021.

ETAPA 2 – MÃO NA MASSA

Que tal colocar em prática as sugestões de acesso à prática mencionadas na **questão 3 da etapa 3 da atividade 1 desta Situação de Aprendizagem?** Será que elas são funcionais? Para isso, sistematize no quadro abaixo os materiais necessários para a vivência do esporte:

Croquet		
Imagem dos equipamentos	**Equipamentos**	**Materiais alternativos/adaptados**
 Fonte: Pixabay	Aro	
 Fonte: Pixabay	Bola	
 Fonte: Pixabay	Estaca	
 Fonte: Pixabay	Taco	

Após esboçar suas ideias para a construção de materiais alternativos, reúna tudo o que for necessário para que sua proposta saia do papel e vire realidade. O objetivo é que você e seus colegas consigam aproximar ao máximo a vivência do esporte, por meio de objetos adaptados facilmente encontrados no cotidiano. Construa os equipamentos com capricho e dedicação, pois eles serão colocados em prova posteriormente.

ETAPA 3 – TESTE DE QUALIDADE

Com os equipamentos todos finalizados, chegou o momento de investigar sua funcionalidade. Depois dessa mudança, experimente jogar o *Croquet* conforme o conhecimento obtido ao longo das atividades anteriores. Observe sua turma praticando e verifique se a maioria está tendo êxito em suas jogadas. Em seguida, responda às questões elencadas:

1. Foi possível praticar o esporte por meio dos materiais confeccionados? Conte como foi a experiência.
2. Após a experimentação, você mudaria algo no objeto construído por você? O quê? Por que você faria essa mudança?
3. Algum material utilizado foi mais resistente e eficiente para o jogo? Qual?
4. Sabendo que muitas pessoas não tiveram a oportunidade de praticar este esporte, você recomendaria o uso de materiais alternativos? Justifique sua resposta.

ETAPA 4 – COMPARTILHANDO SABERES

O que você acha de compartilhar esses saberes? Faça com que todo o aprendizado propiciado por esta Situação de Aprendizagem alcance mais pessoas, promovendo experiências variadas aos seus familiares e amigos. Mostre os equipamentos confeccionados ou construa juntamente com eles, enriquecendo mais este processo. Lembre-se também de explicar a dinâmica do esporte, deixando que eles joguem livremente. Uma outra possibilidade a se discutir com seu professor é a de gravar pequenos vídeos com o resumo das atividades realizadas (produção dos equipamentos adaptados, cenas da prática de croquet, etc.).

ETAPA 5 – AMPLIANDO O CONHECIMENTO

Todo este processo de ensino pode ter despertado em você algumas curiosidades. Foi explicado no começo deste caderno sobre o Croquet, sua dinâmica e equipamentos necessários. Pouco se falou, entretanto, sobre suas diferentes manifestações. Desse modo, o objetivo desta atividade é descobrir a forma como este esporte é praticado no contexto profissional e comunitário/lazer, bem como se houve transformações em sua prática ao longo do tempo.

Dica: Se permanecerem dúvidas sobre o tema, converse com seu professor.

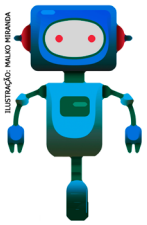
Inova

Tecnologia e Inovação

Projeto de Vida

Tecnologia e Inovação

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO - 3º BIMESTRE



Prezado(a) estudante,

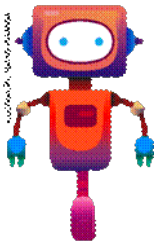
É com muito prazer que apresentamos um conjunto de situações e você será convidado a resolver alguns desafios. A cada situação de aprendizagem, você terá um tema fundamental e, a partir de uma pergunta inicial, resolverá um desafio após passar por todas as atividades da Situação de Aprendizagem.

A cada desafio conquistado, você deverá acompanhar sua aprendizagem, fazendo uma autoavaliação.

DIÁRIO DE BORDO

Situação de Aprendizagem 1	Situação de Aprendizagem 2	Situação de Aprendizagem 3	Situação de Aprendizagem 4

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1
MINHA ESCOLA DOS SONHOS



Olá, eu sou o RoboTec!

O que a escola significa para você? Um lugar de encontros, alegria, de conhecer novas ideias e sensações ou um espaço que você até gosta, mas que poderia ser diferente? Vamos criar soluções que possam contribuir para transformar **sua escola** num espaço mais acolhedor, que possibilite que todos os estudantes, de acordo com suas potencialidades, tenham as mesmas oportunidades de aprender, de se divertir, de fazer amigos e de se preparar para fazer do mundo um lugar muito melhor! Veja o desafio que escolhemos para você:

Situação de Aprendizagem 1	Grande tema	Invenção para melhorar espaços.
	Pergunta essencial	Existe algum espaço na escola que pode ser transformado?
	Desafios	Criar uma invenção para ressignificar um espaço da escola. Criar um croqui representando essa transformação

ATIVIDADE 1 – DESVENDANDO MINHA ESCOLA



Fonte:Pixabay[1]

Quando você assiste a filmes, séries, animações ou desenhos animados nos quais são representadas escolas, o que chama mais a sua atenção? A sala de aula e seus objetos, os espaços externos ou o que os estudantes estão realizando dentro dela? E na sua escola? Se você tivesse possibilidade de modificar sua escola, o que faria? Você pensaria em transformar a relação entre os estudantes ou faria mudanças no ambiente?

Para pensar nessa transformação, veja uma lista de materiais e ferramentas possíveis para você colocar em prática sua invenção:

Materiais		
• Tesoura • Lápis • Borracha • Canetas hidrográficas	• Tinta guache • Papelão • Tecidos • Clipes • Palitos de madeira	• Cola branca • Cola quente • Papel • Barbante • Fita adesiva
Se puder, utilize também alguns componentes e dispositivos eletrônicos:		
• Pilhas AA	• Computador ou celular	• Motor DC 3-6V

1 Disponível em: **https://pixabay.com/pt/illustrations/brincar-crian%C3%A7a-parquinho-1529185/**. Acesso em: 18 dez. 2020.

IMAGINE![2]

Ao chegar todos os dias à sua escola, provavelmente você observa seus colegas, os estudantes que você não conhece, os espaços onde vocês brincam, conversam ou estudam, os móveis e tudo ao seu redor. Considerando tudo isso que pode ser observado, imagine se você tivesse o poder de mudar sua escola, de transformá-la em um espaço mais acolhedor, alegre e diferente.



Fonte: Pixabay[2]

1.1 O que você faria?

1.2 Inspirado por essas reflexões, imagine como seria uma Escola dos Sonhos, o que ela teria, como acolheria os estudantes, que espaços teria. A seguir, há algumas sugestões que podem lhe ajudar a organizar suas ideias:

Você sabe o que é equidade?

Antes de pensarmos em como criar a nossa **Escola dos Sonhos**, vamos conhecer um pouco mais do significado dessa palavra?



Fonte: Pngio.com[3]

Equidade é quando adaptamos uma situação tentando deixá-la o mais justa possível para todas as pessoas envolvidas, permitindo que, independentemente da condição física, social, financeira ou intelectual, uma pessoa tenha a mesma oportunidade daquela que é diferente dela. Na escola, todos devem ter as mesmas oportunidades de aprender, mesmo que seja necessário adaptar os espaços, os materiais e as formas de ensinar.

2 Disponível em: **https://pixabay.com/pt/illustrations/bens-imobili%C3%A1rios-pesquisa-casa-2955057/**. Acesso em: 18 dez. 2020.

3 Disponível em: **https://img2.pngio.com/equity-fairness-impartiality-justice-social-icon-impartiality-png-512_512.png**. Acesso em: 18 dez. 2021.

Quadro de ideias

Que **ambientes** você **gostaria** de **mudar** na sua escola?	Sua **escola** é **acolhedora**? O que você **faria** para que ela recebesse todos com **equidade**?	Como as **invenções** que você criaria **ajudariam** os estudantes, professores e funcionários?	**Como** seria sua invenção? Ela **envolve** a **criação** de algo ou a **mudança** do que já existe?

1.3 Pensando em espaços e ambientes:

Se a sua invenção pretende propor a mudança de um ambiente específico da escola, qual seria ele? Que mudanças pretende realizar?	Se você pretende criar um espaço, para que ele serviria e quem mais se beneficiaria dele? Seria um local para todos os estudantes, uma turma, um grupo específico ou estudantes em especial? Comente aqui…

1.4 Pensando nas pessoas

Se você pudesse criar uma invenção que tivesse o poder de ajudar alguém ou um grupo de pessoas em sua escola, quem seriam elas? E como sua invenção poderia contribuir para isso?	Como seria a rotina da sua escola, depois que sua invenção fosse colocada em prática? Como seria o dia a dia da comunidade escolar depois dessa criação?

Você sabia?
A comunidade escolar é formada por todas as pessoas que, de alguma forma, estão ligadas ao dia a dia da escola. Além dos estudantes, dos professores, dos funcionários e da equipe gestora, temos os pais e os responsáveis de todos os estudantes matriculados, além da comunidade ao redor de onde a escola está construída. A participação de todos esses grupos contribui para que a escola seja mais acolhedora e agradável para todos.

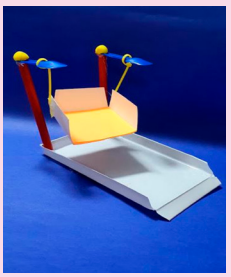
CRIE!

Dicas valiosas para começar a sua criação:

1.5 Se a sua invenção pretende propor a mudança de um ambiente específico da escola, você pode pensar em representá-la em um tamanho pequeno, como uma maquete, e, para facilitar o transporte, pode utilizar uma caixa de sapato.

Você pode também pensar em uma grande estrutura, mas representá-la como um protótipo. Faça desenhos e explore possibilidades!

Que tal se reunir em um pequeno grupo de colegas para realizarem essa atividade juntos? Para inspirar separamos algumas criações:



Gangorra da felicidade
Uma gangorra que permita que crianças com deficiência possam brincar no parque.

Imagem: Gangorra da felicidade
Fonte: Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa



Cantinho do aconchego
Um espaço para ficar sozinho, ler e conversar com amigos em momentos de descontração.

Imagem: Cantinho do aconchego
Fonte: Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa



Imagem: Máquina desfazedora de conflitos
Fonte: Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa

Uma máquina desfazedora de conflitos

Os estudantes que, por algum motivo, entram em conflito, podem entrar dentro dela, desenhar e escrever o que sentiram quando foram desrespeitados e, assim, expressar seus sentimentos ou usá-la para refletir sobre os bons momentos que tiveram com um amigo com o qual se desentendeu, vendo fotos e vídeos dessas situações. Será que vale a pena se desentender?

1.6 Explore os materiais disponíveis para ver que outras ideias podem surgir! Sozinho ou com os seus colegas, anote tudo que vier à cabeça para criar sua **Escola dos Sonhos!** Quem sabe não surja um rascunho tridimensional e, a partir dele, você já tenha sua criação?

Use o quadro a seguir para fazer suas anotações:

Nome da Invenção:

Qual ambiente ou espaço pretende mudar:

Para que serve essa mudança ou invenção:

Como as pessoas da escola seriam beneficiadas:

Designer(s):

Agora a criação é sua!

ATIVIDADE 2 – APRESENTAÇÃO DA ESCOLA DOS SONHOS

Roda de conversa: Você e seus colegas **imaginaram** e **criaram** invenções para transformar sua escola em um lugar mais acolhedor e que permita que todos tenham as mesmas oportunidades de aprender, de fazer amigos, de se divertir, entre outras tantas coisas legais que podemos fazer na escola. Cada um de vocês contribuiu para uma **Escola dos Sonhos**!

Mas será que é possível fazer isso sozinho? Será que uma única invenção é capaz de transformar toda uma escola?

2.1 Organização da apresentação

Com a ajuda do(a) seu(sua) professor(a) e para que vocês possam se ajudar mutuamente, vão se organizar por grupos temáticos de acordo com as soluções que propuseram para apresentação do seu projeto. Anote o nome dos grupos conforme a categoria dos projetos:

Possíveis formações de grupos de acordo com suas invenções:

Novos equipamentos	Novos espaços	Transformação de espaços existentes	Materiais para aulas

2.2 Você e seus colegas vão apresentar, uns aos outros, em pequenos grupos, as invenções que criaram e descobrir como elas se conectam e como podem melhorá-las.
Fotografe esse momento e sua invenção. Compartilhe em **#TecInovasp**.

ATIVIDADE 3 – BORA CRIAR A ESCOLA DOS SONHOS?

3.1 Que tal aproveitar esse momento tão legal, em que você descobriu colegas com ideias tão incríveis, para tentar conectá-las e pensar em formas de colocá-las em prática? Junto com seu grupo de inventores, utilize o quadro a seguir para ajudá-los a registrar essa conversa e a organizar as ideias:

Apresente a invenção a seus colegas e anote pontos que gostou nas invenções dos colegas e como pode ajudá-los.

Pontos importantes da minha invenção que quero compartilhar:	Pontos importantes que vi na invenção de meus colegas e que quero explorar:

Organizem os pontos nos quais perceberam que as invenções mais se conectam ou se complementam. Levem em conta as oportunidades de **equidade** que a invenção vai proporcionar.

Pontos de conexão:	Pontos que precisam ser adaptados:

Agora que você e seus colegas conectaram as invenções, vocês podem seguir trabalhando, criando uma construção maior, com mais possibilidades, ou fazer as adaptações para que elas se conectem.

Vocês podem também se organizar para conectar as invenções em duplas ou em trios. Observem algumas inspirações para conectar ou adaptar invenções.

Plugue essa atividade!

Se você quiser ir além e explorar a tecnologia para criar o seu projeto, que tal usar o computador ou o celular? Você pode:

- Criar um mural virtual como o *Jamboard* para trocar ideias com seus colegas, postar fotos da escola, das observações que fez e pontos que gostaria de modificar;
- Utilizar o editor de imagens para editar as fotos e fazer digitalmente as transformações e invenções que gostaria de ver na sua escola;
- Criar um vídeo no computador ou celular falando da sua invenção;

- Criar uma animação usando o *Scratch* a partir do computador, apresentando o espaço da escola escolhido pelo grupo e como ele ficou com a solução encontrada.

ATIVIDADE 4 – COMPARTILHANDO A ESCOLA DO SONHOS COM A COMUNIDADE ESCOLAR

4.1 Depois que vocês e seus colegas tiveram essas ideias incríveis, que tal compartilhar com a comunidade escolar? A intenção é que vocês compartilhem o que criaram até o momento e o que pretendem fazer adiante, além das dificuldades e descobertas vivenciadas nesse percurso.

Deem uma olhada no quadro a seguir, que apresenta reflexões que ajudarão você e seu grupo a organizarem as ideias:

Por que o projeto que você e sua equipe criaram é importante para a escola?	**O que motivou você e seu grupo a escolherem a situação que tentaram solucionar?**	**Como pretende seguir com o projeto?**
O projeto beneficia toda a escola ou um grupo que necessitava dessa invenção para ter as mesmas oportunidades de aprendizado na escola?	Por que vocês escolheram esse problema para tentar solucionar? Se foi um espaço ou equipamento, por que essa situação chamou a atenção de vocês?	O que você faria diferente se tivesse mais tempo ou outros materiais disponíveis? Você acredita que sua invenção pode se tornar uma realidade na escola? O que seria preciso?

Explore também o que seus colegas criaram!

Novas ideias e interesses em comum	**Projetos que você quer conhecer melhor**	**Ideias para os seus colegas**
Encontrou colegas que observaram as mesmas situações que você na escola? Os projetos dos seus colegas inspiraram novas ideias?	Sentiu a necessidade de conhecer melhor um projeto? Por que algum projeto despertou a sua curiosidade?	Como você poderia dar o *feedback* para os projetos dos seus colegas e ajudá-los de alguma forma? Lembre-se: as críticas sempre devem ser gentis, úteis e específicas!

4.2 **Desafio**: Que tal vocês criarem um croqui, um mapa da escola, representando onde vocês gostariam de fazer as transformações para sua Escola do Sonhos?

Você e seu grupo podem desenhar, nesse grande mapa, ilustrações que representem suas criações e os espaços da escola que serão impactados positivamente. Em seguida, podem organizar uma exposição em um local de destaque na escola, juntamente com as invenções de vocês, para que toda a comunidade escolar possa ver, opinar e pensar em formas de tornar essas criações uma realidade!

Não se esqueçam de identificar a invenção de vocês com a ficha a seguir:

Invenção para a Escola dos Sonhos _____

Esse projeto é importante para as pessoas? Por quê? _____

O que motivou a mim e a meu grupo a fazer esse projeto foi _____

_____

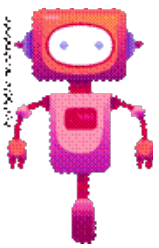
Materiais e ferramentas utilizados: _____

_____

Designer(s): _____ Data desta versão: _____

Curtiu o que você e seus colegas criaram? Compartilhe nas redes sociais usando a *hashtag* **#TecInovasp**, #BoraCriar

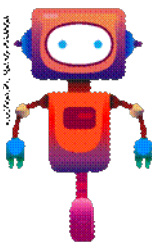
Você sabia que pode transitar entre o ***imaginar***, o ***criar*** e o ***compartilhar*** o quanto quiser?



O que aprendemos...

Que você tem um grande potencial não somente para tornar a sua escola um lugar melhor, mas também para mudar o mundo! Continue usando a sua criatividade para expressar quem você é e o que é importante para você! Escreva no seu diário de bordo suas aprendizagens.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2
FONTES E RECURSOS CONFIÁVEIS DE INFORMAÇÃO



Olá! Não é segredo que vivemos em um ambiente de abundância de informações; é exatamente por conta disso que precisamos desenvolver habilidades de curadoria, envolvendo selecionar conteúdos e dados confiáveis, que sejam adequados a qualquer situação, por exemplo. Então vamos conhecer seu próximo desafio!

Situação de Aprendizagem 2	Grande tema	Notícia
	Pergunta essencial	É possível fazer uma releitura de uma notícia?
	Desafio	Fazer a releitura de uma notícia, planejando sua publicação em uma mídia diferente da original.

ATIVIDADE 1 – NA DÚVIDA, UMA PAUSA: CHECAR UMA NOTÍCIA



Ler para conhecer!

Somos bombardeados com muitas informações diariamente e, mesmo sem uma leitura aprofundada sobre os temas ou uma investigação sobre sua veracidade, reproduzimos seu teor para outras pessoas, validando aquela informação como absoluta e real. Isso sem contar que, muitas vezes, recebemos alguma informação e, quando questionados sobre a fonte de onde foi retirada, a reposta é que foi alguém que contou e que esse outro alguém tinha certeza da confiabilidade da informação.

Qual é a fonte de informações da qual estamos bebendo todos os dias?

Será que dessa fonte saem apenas "águas boas"?

Como garantir que estamos consumindo informações verdadeiras?

Quando consumimos ou compartilhamos um conteúdo sem ter certeza da validade dele, estamos contribuindo com o aumento de desinformação ou até mesmo tomando decisões com base em dados não confiáveis.

Mas como saber se uma fonte é de fato confiável?

1.1 Seu(sua) professor(a) distribuíra para cada grupo uma notícia. O grupo deve analisar a notícia e investigar as informações. Leia atentamente. Converse com seus colegas para responder às perguntas:

Escreva aqui a manchete da notícia: _____

Do que trata essa notícia?	Quem produziu essa notícia?	Para que público ela foi criada?	Essa fonte é confiável? Por quê?

1.2 Para checar as informações contidas na notícia, é preciso investigar os fatos, as fontes, o contexto, a intenção e, assim, obter mais informações para verificar se a notícia é real. Hora de preencher o quadro com os fatos que foram investigados:

PAUSE	INVESTIGUE A FONTE	BUSQUE MAIS INFORMAÇÕES	CONHEÇA O CONTEXTO
Qual foi sua primeira impressão com a notícia?	O que você sabe sobre quem escreveu ou publicou?	Onde mais essa informação pode ser encontrada?	Qual é a história completa?

Fonte: Guia da Educação Midiática

Para finalizar, apresente o quadro do seu grupo para os demais colegas, verificando se as impressões foram parecidas e se é possível checar as informações.

Guarde essa notícia para utilizá-la na atividade 2.

1.3 Antes de continuar... uma pausa! Além de investigar a fonte, você também deve verificar os direitos autorais dos conteúdos publicados. Já pensou nisso?

Organizados em grupo, pesquisem o que significa "direitos autorais". Organize as informações em um mapa mental e apresente para sua turma.

ATIVIDADE 2 – DO PLANEJAMENTO À PUBLICAÇÃO



Ler para conhecer!

Ser entendido em um texto, um vídeo, um áudio ou qualquer meio de comunicação vai muito além de ter uma ideia e divulgá-la de qualquer forma. Há um processo pelo qual uma notícia deve passar para que a comunicação de sua ideia seja clara e efetiva.

Quando um texto é mal planejado, apresenta, por exemplo, ideias desconectadas, contraditórias, sem uma progressão lógica e com um nível de conhecimento raso, perde facilmente a atenção do leitor,

Pensar em uma publicação, independentemente do formato escolhido, envolve desenvolver as ideias com clareza da sequência que pretende atingir antes mesmo de iniciar. Para isso, precisa planejar sua publicação.

Nas atividades anteriores, você compreendeu a importância de checar uma notícia e, assim, evitar disseminar ou argumentar com fatos não validados. Agora, será sua vez de pensar em uma publicação.

Isso não significa simplesmente ter uma ideia e imediatamente divulgar. Vamos pensar em formatos, planejar o que será produzido, coletar dados sobre o tema e, então, colocar a ideia em ação.

Boa produção!

2.1 Planejar para executar. Como você divulgaria um conteúdo? Qual meio de comunicação ou qual formato usaria para atingir seu público?

Imagine que a notícia da atividade anterior seja de sua responsabilidade e que você deve divulgá-la por meio de uma mídia diferente da original. Pode ser utilizado seu formato de divulgação preferido, como *podcast*, cartaz, vídeo etc.

Vamos iniciar o planejamento, preenchendo o quadro a seguir:

Planejar	O que você quer mostrar e como?	
Coletar	Quais elementos (texto, imagem, som) que você quer usar? Faça pesquisas para compor sua publicação	
Organizar	Que elementos compõem sua publicação? Como será a cadência de ideias?	

Fonte: Guia da Educação Midiática

2.2 Produzindo para publicar. Após o planejamento pronto, o próximo passo será o de preparar o material que será produzido. Alguns pontos devem ser considerados:

a) Para divulgar a notícia, que tipo de recursos vão utilizar?
b) Quem será responsável por cada etapa?
c) Alguma imagem vai compor sua divulgação? Que imagem será?

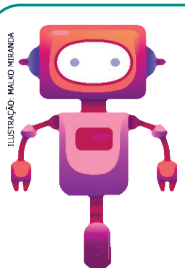
Não se esqueça de que, quanto mais detalhada as etapas de produção, mais qualidade terá o produto. O quadro a seguir os auxiliará a organizar essas etapas.

Coloquem a mão na massa e muita criatividade!

Criação	As imagens, clipes e áudios necessários para sua divulgação serão feitos por quem? Como será a participação de cada pessoa do grupo?
Produção	O *design* necessário para sua divulgação será feito de que forma?
Publicação	A prévia da publicação está como imaginaram que deva ficar para divulgar?

2.3 Mão na massa. Após finalizarem todo o processo para publicação, organizem a apresentação para a turma.

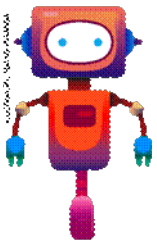
Compartilhe sua notícia em **#TecInovasp**


ILUSTRAÇÃO MAUKO MIZANUK

O que aprendemos...

Aprendemos que uma mesma notícia pode ser publicada considerando diferentes perspectivas, daí a importância de observar as fontes e checar se são confiáveis. Aprendemos também sobre as etapas de publicação e fizemos a releitura de uma notícia, mostrando que é possível ter várias versões de um mesmo assunto. Anote o que você aprendeu no seu diário de bordo.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3
DE VOLTA AO CÓDIGO: NÚMEROS BINÁRIOS



Olá! Você já parou para pensar como o computador interpreta os nossos comandos? Como ele guarda todas informações e arquivos que enviamos para ele? Que tipo de linguagem ele usa, quais caracteres?

Vamos entender como tudo isso funciona? Mas antes, fique atento(a) ao próximo desafio!

Bons estudos!

Situação de Aprendizagem 3	Grande tema	Códigos binários
	Pergunta essencial	Utilizando somente códigos binários, é possível criar um jogo?
	Desafio	Criar um jogo desplugado utilizando códigos binários.

ATIVIDADE 1 — MEMÓRIAS DE UM COMPUTADOR



Ler para conhecer!

Você já parou para pensar sobre como o computador interpreta os nossos comandos? Como ele guarda todas as informações e os arquivos que mandamos para ele? Que tipo de linguagem ele usa? Quais caracteres?

Vamos entender como tudo isso funciona!

Os sistemas numéricos nos ajudam a expressar e raciocinar sobre as quantidades. Os primeiros sistemas numéricos eram meramente um sistema de contagens que permitia aos humanos registrar e realizar cálculos aritméticos simples. O sistema numérico que utilizamos hoje usa o conceito de valor posicional para nos permitir expressar qualquer valor que desejamos combinando apenas 10 símbolos (0, 1, 2 ...). Portanto, nós o chamamos de sistema numérico de "base 10".

Para manipular qualquer informação, os computadores usam apenas dois valores, ou seja, todas as operações que o computador executa, desde reproduzir uma música até reproduzir filmes em alta resolução, usam apenas dois valores, que são os dígitos "0" (zero) e "1" (um).

Os programas de computador são conjuntos de instruções. Cada instrução é traduzida em código – códigos binários simples que ativam o processador. Os programadores escrevem o código de computador, e este é convertido por um tradutor em instruções binárias que o processador pode executar.

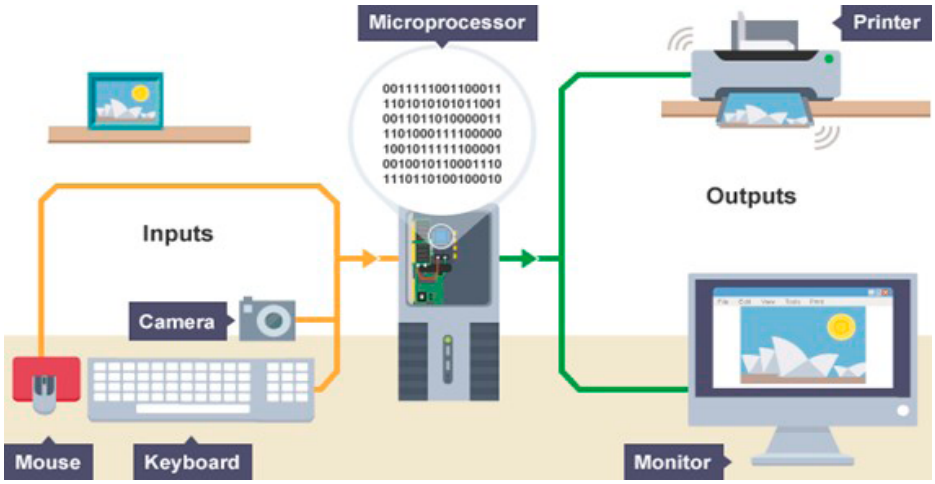
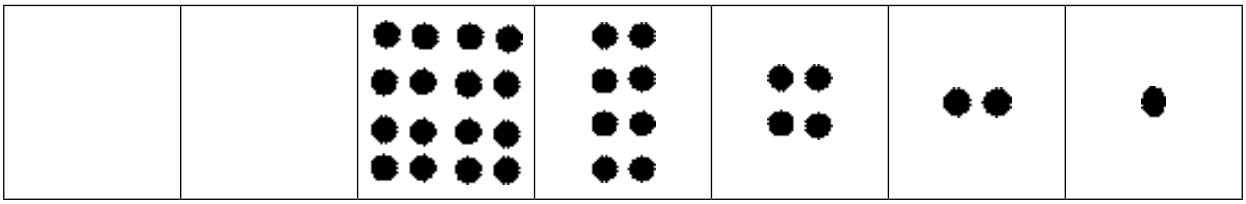


Imagem: Processamento_Computador. Fonte: Telefônica

1.1 Como você acha que os computadores armazenam as informações e como interpretam os dados? Será que eles fazem uma leitura igual a dos seres humanos?

1.2 Para continuar nossa conversa, observe as cartas a seguir. Há um padrão entre elas? Tente descobrir qual! Quais seriam os dois próximos valores?

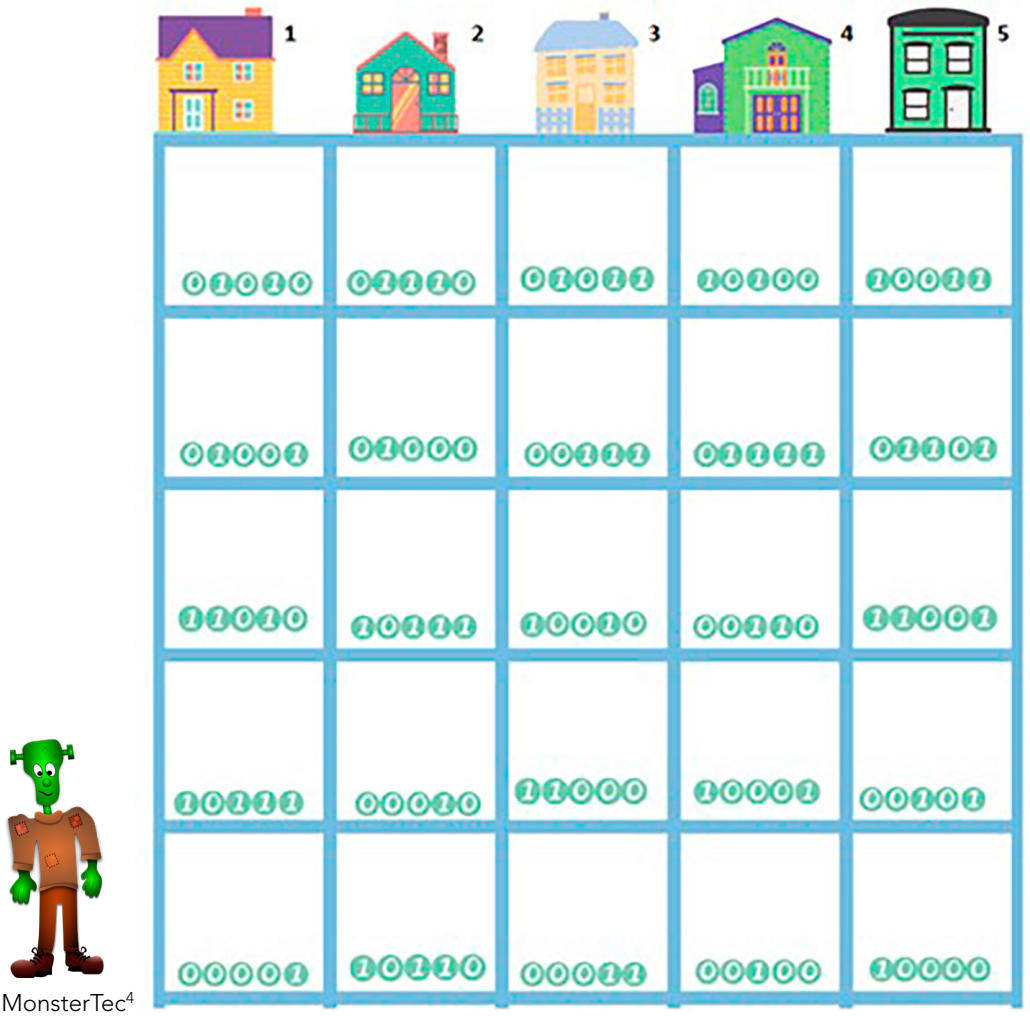


ATIVIDADE 2 – MONSTERTEC ESTÁ PERDIDO

2.1 Em uma das casas da cidade dos horrores, haverá uma festa. Um dos convidados é o MonsterTec. No convite enviado, havia apenas o mapa com o caminho em códigos binários. Ajude o MonsterTec chegar à festa, decifrando os códigos. Ah, a única informação é que ele deve partir da quadra de número 1 e seguir na sequência numérica até a quadra de número 10. Pinte o caminho que ele deve seguir e indique qual é a casa da festa.

Antes de iniciar, organize planejando como fará essa descoberta, preenchendo o quadro a seguir:

Qual é o desafio principal?	O que é importante para resolver o problema?	Qual é o passo a passo que vamos seguir?



MonsterTec[4]

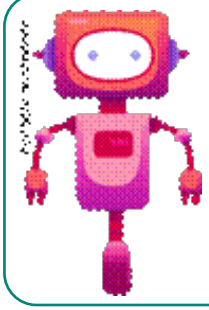
2.2 Após resolver o problema, responda às perguntas a seguir:

a) A qual casa o MonsterTec deverá ir?

b) Qual é a sequência que você descobriu para chegar à casa?

Desafio: Organize-se em grupos para criarem um jogo desplugado utilizando códigos binários. Não esqueçam das regras e divirtam-se!

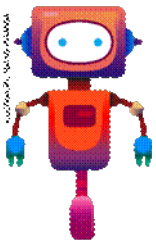
4 Disponível em: **https://pixabay.com/pt/vectors/frankenstein-verde-dia-das-bruxas-159403/**. Acesse em: 21 mar. 2021. Imagens das casas retiradas do *site* gratuito **Canvas.com**



O que aprendemos...

Aprendemos a linguagem do computador e que é possível fazer a conversão do sistema de numeração decimal para códigos binários. E utilizando esses códigos, é possível criar um jogo desplugado com muita criatividade! Escreva no seu diário de bordo suas aprendizagens.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4
ANIME UM PERSONAGEM!



Inteligência artificial, automóveis autônomos, drones, impressora 3D, realidade virtual, roupas e eletrodomésticos inteligentes são assuntos dos quais certamente você já ouviu falar, correto? Mas você deve estar se perguntando: qual é a relação desses temas com nossas próximas aulas? A resposta é: tudo! Todas essas inovações tecnológicas têm como base para o seu funcionamento a linguagem de programação. E é isso que você vai aprender em nossos próximos projetos.

E se você pudesse dar vida ao seu personagem favorito? Ou a um personagem que te represente? Vamos criar um projeto usando o *Scratch* e explorar formas de animar atores! Isso poderá te ajudar a criar histórias e jogos! Então, leia o seu próximo desafio.

Situação de Aprendizagem 4	Grande tema	Programação em blocos.
	Pergunta essencial	Com a programação em blocos, é possível criar jogos?
	Desafio	Criar um jogo plugado com personagem animado, utilizando a programação em blocos.

ATIVIDADE 1 – *SCRATCH*: COMPUTAÇÃO CRIATIVA



Ler para conhecer!

Aqui você será apresentado a apenas uma introdução básica sobre o assunto; porém, nada impede que você avance e se aprofunde nesse extraordinário e abrangente campo de estudos. Vamos nessa?

O *Scratch* é uma linguagem de programação baseada em blocos. Ela não tem nenhum tipo de código complicado. Cada bloco representa um comando diferente e, ao juntarmos os blocos, criamos um programa.

No *Scratch*, além de usar o computador, você será desafiado a criar jogos e histórias; aqui, a criatividade só depende de você. Vai cooperar e colaborar com os colegas nos projetos e, também, vai personalizá-lo, dando ênfase às coisas e aos assuntos que mais lhe interessam. Dito de outo modo, o projeto vai ter o seu toque.

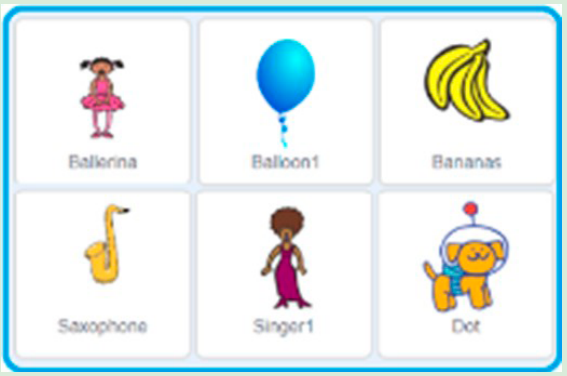


Imagem: Atores_Scratch_SPFE-2020



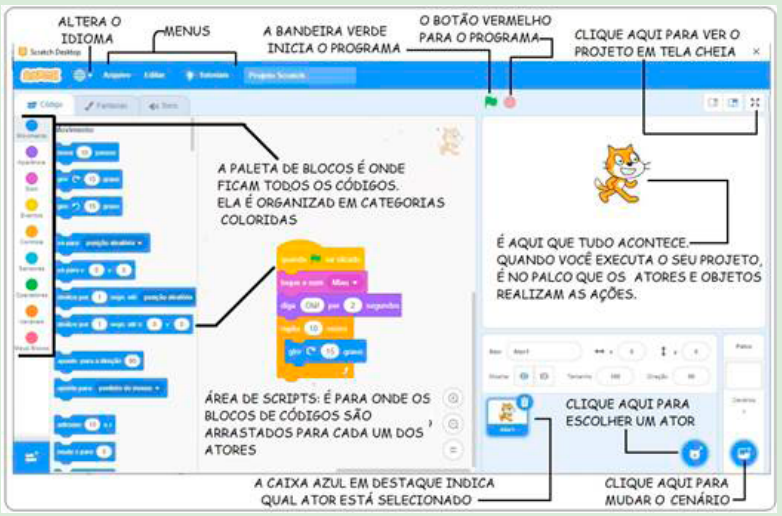
Imagem: Blocos de comandos_SPFE-2020

Atores: geralmente começamos escolhendo os objetos ou atores (*sprites*) que vão participar de nosso projeto. O *Scratch* tem uma vasta coleção de atores e objetos prontos, mas você também pode criar os seus ou importá-los da *web*. No *Scratch*, atores são quaisquer objetos que apresentem alguma ação no projeto. Eles podem fazer uma grande variedade de ações, como girar, mudar de cor e tamanho, mover-se, desaparecer, emitir um som etc. Nós damos vida a eles ao criarmos um conjunto de instruções chamadas *scripts*.

Scripts: são feitos de grupos de blocos que você pode arrastar com um *mouse* e juntá-los como peças de um quebra-cabeça na área de *scripts*. Os blocos vêm com instruções inscritas, facilitando a compreensão, e cada cor representa um tipo de código. Por exemplo, a cor azul representa **Movimento**; a lilás, **Som**; a verde, **Operadores** e assim por diante.

Juntando tudo

Um projeto no *Scratch* é composto por atores, *scripts* e sons que trabalham juntos para criar uma ação no palco. Uma vez que você construiu um ou vários *scripts*, basta clicar na bandeira verde para executar o programa. Vamos conhecer os recursos básicos da interface do *Scratch*.



Fonte: Interface Scratch

ATIVIDADE 2 – CONHECENDO O *SCRATCH*

2.1 Quando for começar o seu projeto, explore com seu(sua) professor(a) como dar os primeiros passos no *Scratch*! Assista também ao vídeo do tutorial **Anime um Personagem: gg.gg/animeumpersonagem**, para conhecer vários projetos, ter novas ideias e se inspirar!

IMAGINE

2.2 Qual é o seu **personagem** favorito? Do que você mais gosta nesse personagem?

Aproveite este espaço para desenhá-lo e **troque ideias com os colegas**!

E se você pudesse **dar vida** a esse personagem? Ele poderia...

Falar?	Fazer poses divertidas?	Voar?	Pular?

Está sem ideias? Observe as imagens a seguir, como foi feito para um personagem mostrar diferentes poses:

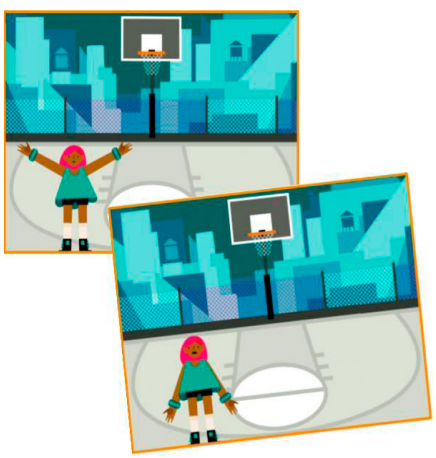


Imagem: Cenário_Scratch



Imagem: Cenário_verso_Scratch

CRIE!

2.3 Agora que você escolheu seu personagem favorito e teve algumas ideias de como animá-lo, vamos criar um projeto com o *Scratch* e explorar diversos blocos para dar vida a ele? Algumas dicas para começar:

Escolha um ator que tenha alguma relação com seu personagem favorito para animar!	Faça-o pular, voar ou deslizar!	E se você fizer ele falar?	Escolha um cenário!

EXPLORE OS CARTÕES DO *SCRATCH*

Scratch_Faça um ator falar

Acesse o QRCode para conhecer os cartões que são uma forma divertida e inspiradora para você começar a fazer seus projetos. Se possível, imprima e recorte-os. Depois, escolha um cartão, tente fazer o código que está no seu verso para dar vida às suas próprias ideias e veja o que acontece! Ah, que tal encontrar um jeito divertido de preservá-los? Você colecionará vários deles!

Explore outras possibilidades!

Tente combinar mais de um tipo de animação.	**Tente desenhar o seu personagem.**	**Experimente fazer o seu personagem andar.**	**Adicione um segundo personagem ou objeto para animar.**

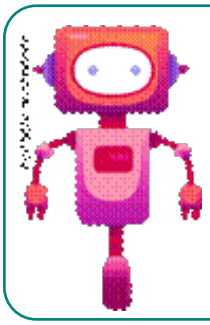
COMPARTILHE!

2.4 É hora de compartilhar o seu projeto com a turma e conhecer o que seus colegas criaram! Aproveite para refletir sobre:

Do que você mais gosta no seu projeto?	**Qual foi a parte mais difícil durante a criação dele?**	**Se você tivesse mais tempo, o que acrescentaria ou mudaria?**

Desafio: Criar um jogo com seu personagem utilizando a programação em blocos!

Curtiu o que você e seus colegas criaram? Compartilhe nas redes sociais usando a *hashtag* #ScratchnaSeducSP e #TecInovasp

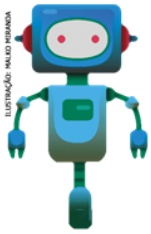


O que aprendemos...

Aprendemos que com a programação em blocos é possível programar um personagem animado e conhecemos algumas ferramentas do *Scracth*! Criamos um jogo plugado com o personagem que criamos. Retome seu diário de bordo para anotar o que achou dessa sua criação.

Parabéns! Você finalizou essa etapa dos estudos, acesse o link a seguir para avaliar esse material e sua trajetória de aprendizagem. Sua opinião será muito importante para aprimorarmos esse material. **https://forms.gle/YsNSDiJTkhkd8Urh8**.

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO – 4º BIMESTRE



Prezado(a) estudante,

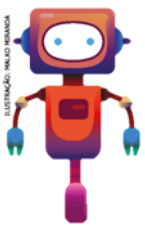
É com muito prazer que estamos apresentando um conjunto de situações e você será convidado a resolver alguns desafios. A cada situação de aprendizagem, você terá um tema fundamental e, a partir de uma pergunta inicial, resolverá um desafio após passar por todas as atividades da Situação de Aprendizagem.

A cada desafio conquistado, você deverá acompanhar sua aprendizagem, fazendo uma autoavaliação. E não esqueça de retomar sempre o seu **diário de bordo** para anotar suas ideias e o que aprendeu em cada Situação de Aprendizagem!

DIÁRIO DE BORDO

Situação de Aprendizagem 1	Situação de Aprendizagem 2	Situação de Aprendizagem 3	Situação de Aprendizagem 4

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1
UM DESAFIO, MUITAS ESTRATÉGIAS!



Quais são os problemas mais recorrentes em sua escola? Você já enfrentou alguma situação difícil no ambiente escolar? Ou já vivenciou atitudes de outros colegas, ou situações que você considera que poderiam ser diferentes?

Vamos criar um jogo usando o *Scratch* para explorar formas de expor os problemas observados, propor melhorias, ou ainda, avaliar a posição dos seus(suas) colegas frente a determinados problemas proporcionando reflexões ou alternativas de melhorias. Veja a seguir seu desafio:

Situação de Aprendizagem 1	Grande tema	Comportamento.
	Pergunta essencial	Como modelar um jogo utilizando o Scratch para propor soluções para problemas do ciclo escolar?
	Desafio	Criar um jogo usando o Scratch para explorar formas de expor os problemas observados, propor melhorias, ou ainda, avaliar a posição dos seus colegas frente a determinados problemas proporcionando reflexões ou alternativas de melhorias.

ATIVIDADE 1 – CRIAÇÃO – JOGOS COM *SCRATCH*

1.1 Confira as sugestões de materiais e ferramentas que você pode utilizar nesta atividade.

Materiais
• Material para escrever (lápis, lápis de cor ou canetas) • Folha de sulfite • Borracha • Diário de bordo • Scratch 3.0 (scratch.mit.edu)

ATIVIDADE 2 – TROCA DE IDEIAS SOBRE O AMBIENTE ESCOLAR

IMAGINE!

2.1 Pense em um problema que é comum em sua escola, ou que te incomoda. Quais soluções ou mudanças de atitudes seriam necessárias para resolver este problema? Pesquise também possíveis problemas que poderiam ser solucionados com a colaboração de todos.

Aproveite para descrever o problema aqui e formas de resolvê-lo e troque ideias com os colegas!

Preparado para programar seu jogo?

2.2 Antes de iniciar a programação, que tal criar um *storyboard?* Para produção de jogos, ele é interessante, pois ajuda você a organizar as diferentes fases e pensar nos desafios, nos elementos essenciais do jogo, nas cenas e nas diferentes estratégias.

Storyboard?

Também conhecido como Esboço Sequencial, é uma espécie de guia visual que narra as principais cenas de uma produção audiovisual. Ele lembra muito uma história em quadrinhos, com ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com a intenção de facilitar a pré-visualização de um filme, animação ou gráfico animado.

É basicamente um roteiro ilustrado e pode ser bastante útil, mas incentivamos você a ir direto para o Scratch e começar a explorar as ideias diretamente em sua programação!

Caso queira criar o seu *storyboard*, pegue uma folha em branco, divida-a em oito quadros e utilize cada quadro para descrever os elementos essenciais de cada etapa do seu jogo.

Para ajudá-lo nesta organização, veja as dicas a seguir. O seu jogo poderá ter:

Personagens que atuam e interagem entre si.	Um cenário diferente para cada etapa.	Usar estratégias com movimentos: corrida, saltos, luta, obstáculos.	Pode ser um jogo de percurso, de plataforma ou um quiz.

Converse com seus colegas sobre algumas ideias para começar o seu projeto e use o seu diário de bordo para registrá-las!

ATIVIDADE 3 – VISITE A COMUNIDADE *ONLINE*

3.1 Na comunidade *online*, você encontrará uma diversidade enorme de jogos. Pense em um jogo qualquer, um de que você goste muito e pesquise na comunidade, pois você pode encontrar diversos exemplos. Aproveite e interaja com alguns jogos de que você gostou para conhecer as estratégias, como os desafios foram criados e ampliar as suas ideias.

ANTES DE COMEÇAR...

3.2 Quando for começar o seu projeto, explore algumas formas de iniciá-lo!

Explore os tutoriais de jogos para conhecer diferentes possibilidades, como por exemplo: elabore um jogo de perseguição, um jogo de clicar, do tipo pong, Anime, ou um jogo de aventura.

CRIE

3.3 Agora que você pensou nas estratégias de seu jogo, vamos torná-lo real por meio da programação com o Scratch? Explore diversos blocos para dar vida às suas ideias! Algumas dicas para começar:

Deixe as instruções bem claras logo no início do jogo.	Defina as fases com diferentes cenários.	Escolha uma trilha sonora ou áudio para os efeitos especiais.	Insira pontuação.

Está sem ideias para os personagens? Gostaria de uma inspiração? Que tal criar um jogo com personagens de desenhos, filmes ou séries que você gosta e que poderiam ser protagonistas para anunciar seu problema?



Imagens: Projetos disponibilizados na comunidade online **https://scratch.mit.edu/**

EXPLORE OS CARTÕES DO *SCRATCH*

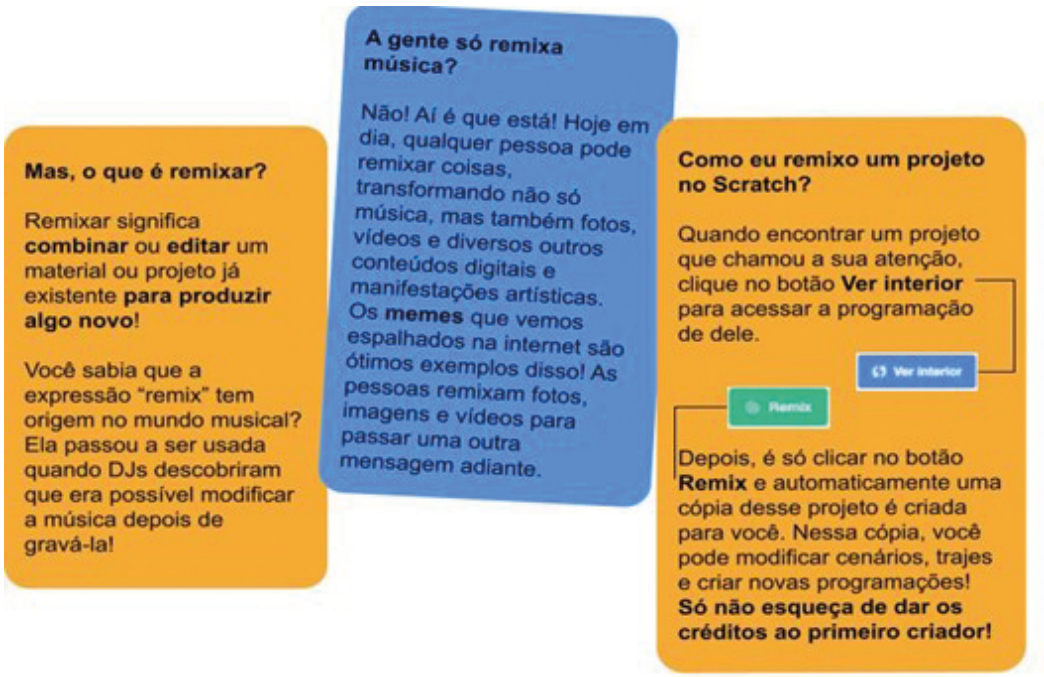
3.4 Você adicionará cartões Scratch na sua coleção. Lembramos que eles são uma forma divertida e inspiradora para você começar a criar o seu projeto. Acesse o QRCode para conhecê-los. Se possível, imprima-os e recorte-os para sua coleção. Depois, escolha um e tente fazer o código que está no verso para ver o que acontece.

Cartões-Scratch

REMIXANDO OUTROS PROJETOS DO SCRATCH E USANDO O RECURSO MOCHILA

Está sem inspiração? Você não precisa começar seu projeto do zero! Vamos explorar o remix e a mochila?

O primeiro passo é explorar os jogos compartilhados na comunidade Scratch até encontrar algum que te inspira. Você sabia que todos os projetos do Scratch podem ser remixados?



Fonte: Rede Brasileira Brasileira de Aprendizagem Criativa

Por mais que existam muitas remixagens espalhadas pela *internet*, é importante saber que somente podemos remixar os projetos e materiais que são publicados com uma licença que permite isso - como acontece com as publicações de projetos no *Scratch*! A remixagem ajuda muito a ampliar suas ideias e no aprendizado de novas possibilidades com o *Scratch* e a computação criativa!

Outra possibilidade é criar sua programação desde o início e utilizar o recurso mochila apenas para carregar alguns atores ou scripts que você deseja remixar. Veja como é possível:

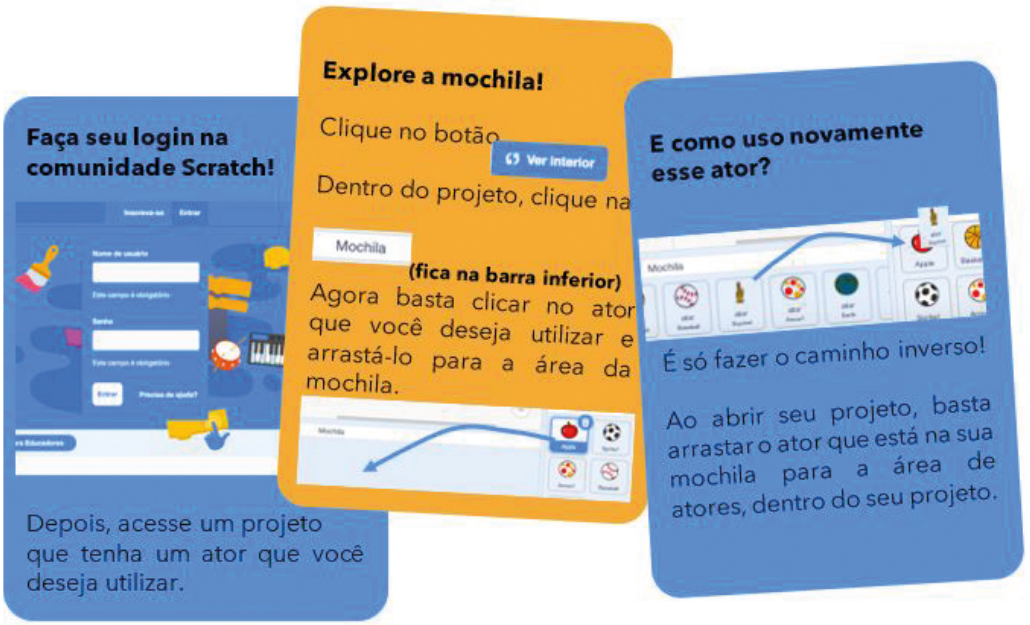
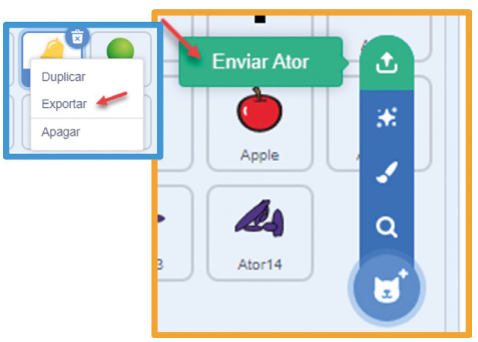


Imagem: Cards_Instruções_Mochila_Scratch

Se você utiliza o Scratch *offline*, mas consegue acessar a comunidade online, basta clicar com o botão direito no ator e selecionar a opção **"exportar"** para fazer o download do arquivo. Então, já dentro do seu projeto, escolher a opção "enviar ator" e selecionar o arquivo na pasta que você fez o *download*.



Fonte: Enviar ator_Scratch

Veja um exemplo de jogo que aborda um problema da comunidade escolar: a proliferação do mosquito *Aedes aegypti*. Esse projeto foi desenvolvido na Incubadora de Projetos do Centro Juvenil de Vitória da Conquista (Bahia) com o objetivo de ser uma ação educativa para provocar reflexão sobre a importância de se combater os criadouros do mosquito *Aedes aegypti*. Nele, o usuário interage com seu próprio corpo para acabar com os criadouros e, consequentemente, com os mosquitos. Para jogar, acesse: **gg.gg/jogodengue** ou o *QRCode*. Observe a tela que contém o tutorial do jogo, dicas de combate a dengue e os créditos, além do botão iniciar. A estrutura do jogo pode te ajudar a ter ideias para criar o seu jogo também.

Aedes Adventure



Fonte: Fonte da imagem: **https://scratch.mit.edu/projects/182436896/**

Dicas!

- Explore os outros cartões do Scratch que você já tem;
- Se possível, visite a comunidade online e pesquise outros jogos para inspirar-se;
- Trabalhe com seus colegas e troque ideias tanto sobre o problema que escolheram quanto sobre como vão fazer para criar o jogo.

3.5 Até aqui você seguiu explorando o Scratch e elaborando ideias para incrementar o seu jogo!

Descobriu alguma nova estratégia que poderia ser implementada, certo? Que tal conversar com seus colegas sobre isso enquanto vocês se organizam para retomar seus projetos?

CONTINUE A CRIAR

Para continuar a criação do seu projeto, observe as dicas abaixo:

Acesse a pasta ou a conta que você salvou.	Abra seu arquivo que foi salvo com seu nome.	Continue trabalhando no seu projeto.

Que tal agora explorar o *Scratch* e experimentar mais? Veja nos cartões os códigos que ainda não utilizou e aprimore o seu projeto! Algumas sugestões:

Criar uma capa de apresentação do seu jogo.	Inserir botões de início ou para avançar as fases.	Colocar uma contagem regressiva.	Utilizar a contagem da pontuação para dar mensagens no final do jogo.

Terminou?

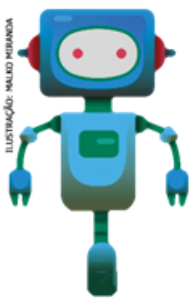
Revise seu jogo. Jogue-o do início ao fim e verifique o que ainda pode ser melhorado.	Desafie-se a fazer mais! Teste outras estratégias, outros desafios.	Salve o seu projeto.	Ajude um colega.

COMPARTILHE!

3.6 É hora de compartilhar o seu jogo, permitindo que os colegas joguem e comentem o que acharam. Observe a reação deles diante dos problemas que você apresentou no jogo. Não se preocupe se você ainda não terminou, pois a intenção é que você compartilhe o que criou até o momento e o que pretende fazer adiante, além das dificuldades e descobertas vivenciadas nesse percurso. Aproveite para refletir sobre:

O que você mais gostou na criação do seu jogo?	Qual foi a parte mais difícil durante a criação dele?	Se você tivesse mais tempo, o que acrescentaria ou mudaria?

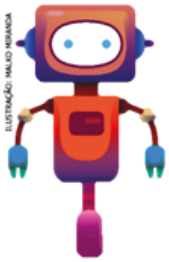
Curtiu o que você e seus colegas criaram? Compartilhe nas redes sociais usando a hashtag **#ScratchnaSeducSP** e **#TecInovasp**.



O que aprendemos...

Aprendemos a programar um jogo a partir da reflexão sobre problemas, propondo soluções para melhorar a qualidade de vida das pessoas.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2
MOBILIDADE/ESPAÇO PARA TODOS



Você já parou para observar os trajetos que você faz diariamente pelas ruas da sua comunidade?

Já encontrou algum obstáculo no trajeto e precisou fazer outro caminho para chegar aonde queria, ou precisou da ajuda de alguém?

Agora, imagine realizar esse mesmo caminho usando cadeira de rodas, um carrinho de feira ou um carrinho de bebê, ou ainda pessoas com baixa visão ou cego? De quantos obstáculos precisaríamos desviar? Será que as construções foram pensadas para atender a todas as pessoas? Todos conseguem se locomover ou utilizar os lugares sem precisar enfrentar dificuldades?

Situação de Aprendizagem 2	Grande tema	Acessibilidade.
	Pergunta essencial	Como pensar em soluções que ajudem a diminuir as barreiras de circulação e acesso que impedem as pessoas de se locomover com autonomia e liberdade, para que possam utilizar os espaços de forma mais democrática?
	Desafio	Projetar espaços do futuro, para que sejam mais acessíveis a todos.

ATIVIDADE 1 – DERRUBANDO BARREIRAS

Organize os materiais para realizar as atividades:

Materiais	
Itens de papelaria: • Papeis e Tesoura sem ponta • Lápis preto e de cor • Canetas hidrográficas • Cola: bastão, líquida ou quente	**Materiais Reutilizáveis:** • caixa de pasta dental e/ou de leite; tampinhas; latinhas e PET; CD antigos; papelão; palitos; sementes e folhas, embalagem etc.
Se puder, utilize também alguns componentes e/ou dispositivos eletrônicos para dar mais vida ao seu projeto, possibilitando a ele se mover, brilhar ou emitir sons:	
• Computador • Celular; LED e Baterias de 1,5 V	• Sucata eletrônica: placas de circuito eletrônico; teclados sem uso entre outros.

IMAGINE!



Você já observou que temos muitas coisas ao nosso redor que limitam o acesso das pessoas? Por exemplo, as guias das ruas ajudam a diferenciar a rua da calçada e delimitar os espaços para os pedestres e os motoristas, mas elas se tornam uma barreira para uma pessoa na cadeira de rodas ou com carrinho de bebê.

A falta de informações em Braile (sistema de escrita tátil utilizado por pessoas cegas ou com baixa visão) nas embalagens dos produtos de supermercados e outros estabelecimentos não colabora para o acesso livre e autônomo das pessoas aos produtos de que precisam.

1.1 Você já imaginou como seria um mundo sem barreiras, onde todas as limitações físicas pudessem ser reduzidas por conta de invenções que facilitam o acesso e a autonomia de todos? Se você pudesse transformar diferentes espaços, excluindo barreiras que impedem as pessoas de brincar, de se locomover com liberdade, o que você criaria?

1.2 Você e seus colegas formarão um grupo de engenheiros, arquitetos, desenhistas e outros profissionais que irão projetar espaços do futuro, para que sejam mais acessíveis a todos.

Para começar a imaginar como seriam os espaços sem barreiras, que tal pensar nas ruas de sua comunidade? Você pode pensar em algum lugar específico que gostaria de mudar, como um espaço da escola ou do bairro, ou ainda pensar na criação de um equipamento ou acessório que diminua as barreiras que impedem as pessoas de se locomover e fazer escolhas com mais liberdade. Você pode usar o quadro abaixo para desenhar ou escrever as intervenções que gostaria de fazer nos espaços.

1.3 Você sabia?

Ler para conhecer!

A ideia de Desenho Universal nasceu logo após a Revolução Industrial, quando as pessoas começaram a se questionar por que os objetos e as construções não eram feitos atendendo as necessidades das pessoas, mas construídos de forma igual e padronizada.

O Desenho Universal tem sete princípios:

Igualitário - Uso deve ser possível para pessoas com diferentes capacidades;

Adaptável - Uso flexível possibilitando atender pessoas com diferentes habilidades e diversas preferências;

Óbvio - Uso simples e intuitivo;

Conhecido - Com informações perceptíveis, comunica de forma objetiva e eficaz;

Seguro - Permite o erro, principalmente em ações involuntárias, diminui o risco;

Sem Esforço - Uso exige pouco esforço físico;

Abrangente - O tamanho e espaço permitem o acesso e o uso.

A rampa é o símbolo que melhor representa o Desenho Universal. Uma escada, ao ser substituída por uma rampa, atende a necessidade de um maior número de pessoas, carrinhos de bebês, pessoas cadeirantes, idosos com dificuldade de locomoção temporária ou permanente, skatistas, crianças de patins, enquanto a escada só atende a pessoas que caminham sem dificuldade, se tornando uma barreira para todas as outras.



Imagem: Carolina Rodeghiero

A escada de um ônibus permite o acesso de muitas pessoas, mas pode ser uma barreira para quem não consegue subir. Para eliminar essa barreira, coloca-se uma plataforma elevatória, que irá permitir inclusive que um cadeirante possa usar o ônibus.

Fonte: Desenho Universal - Um conceito para todos, disponível em **https://www.maragabrilli.com.br/wp-content/uploads/2016/01/universal_web-1.pdf**, Acesso em: 15 nov 2020.

Para inspirar-se, que tal conhecer algumas invenções que foram pensadas levando em conta o Desenho Universal?

Cadeira Elevatória



Imagem: Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa

Uma barreira dentro dos estabelecimentos e residências são as escadas. Cadeiras elevatórias podem eliminar barreiras para idosos e para pessoas com dificuldades de mobilidade

Ruas sem guias e elevações



Imagem: Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa

As ruas e calçadas são vias de circulação pensadas para carros, para o acesso às casas e o escoamento da água. Todos esses elementos juntos transformam-se em barreiras. Que tal pensar em vias urbanas com livre acesso para todos?

Escadas e rampas combinadas



Imagem: Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa

As escadas podem deixar de ser barreiras, se combinadas com rampas que permitem o acesso de todos.

Semáforo sonoro e inteligente



Imagem: Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa

Além de emitirem sons informando o tempo que resta para atravessar a rua, podem controlar esse tempo com a ajuda de sensores, até que todos estejam em segurança. Esses equipamentos podem ser úteis às pessoas com mobilidade reduzida, baixa visão, a crianças e a qualquer pessoa que não esteja muito atenta ao atravessar a rua.

CRIE!

1.4 Pensando no que você e seus colegas observaram na comunidade, todas as barreiras que dificultam o deslocamento e o acesso das pessoas, que tal se imaginar como um grande inventor solucionador de problemas, capaz de eliminar qualquer barreira existente?

Para te ajudar, dê uma olhada no quadro abaixo para pensar nessa criação:

Quadro de ideias

Sua invenção é uma melhoria ou uma construção que ainda não existe? É uma nova invenção? Que problema ou barreira você eliminará?	A sua invenção pretende tirar as barreiras de um espaço específico em sua comunidade? Qual seria ele? Que mudanças pretende realizar?
Que pessoas serão beneficiadas por sua invenção? Quais melhorias a vida delas teria?	Que materiais você pretende usar para construir sua invenção?

Lembre-se de registrar as ideias no seu diário de bordo.

Qual o nome da sua invenção?	Identifique sua invenção com seu nome e turma.	Organize seu material e anote o que será preciso para a próxima aula.

ATIVIDADE 2 – AMPLIANDO ACESSOS

2.1 Que tal aproveitar este momento em que você descobriu colegas com ideias tão incríveis, para tentar conectá-las e pensar em formas de colocá-las em prática? Com seu grupo de inventores, utilize o quadro abaixo para ajudá-los a registrar essa conversa e organizar as idéias:

Pontos de que gostei nas invenções dos colegas e como posso ajudá-los:

Pontos importantes da minha invenção que quero compartilhar:	Pontos importantes que vi na invenção de meus colegas e que quero explorar:

Quais barreiras mais apareceram nas invenções que seus colegas mostraram? Vocês pensaram nas mesmas soluções para barreiras parecidas?

Quais as soluções aparecem mais vezes ou qual chamou mais sua atenção?	Depois de conversar com seus colegas, você pensa em fazer melhorias em sua invenção? Quais seriam?

2.2 Agora que você e seus colegas conversaram sobre suas invenções, que tal se juntarem para melhorar as criações de vocês, pensando em como elas podem se conectar, que pessoas podem ser beneficiadas e a quais necessidades elas podem atender?

Plugue essa atividade!

Se você quiser ir além e explorar a tecnologia para criar o seu projeto, que tal usar o computador ou o celular? Você pode:

- Criar um mural virtual como o *Jamboard* para trocar ideias com seus colegas, postar fotos da escola, das observações que fez e pontos que gostaria de modificar;
- Utilizar o editor de imagens *GIMP*, para editar as fotos e fazer digitalmente as transformações e invenções que gostaria de ver na sua escola;
- Criar um vídeo no computador ou celular falando da sua invenção;
- Criar uma animação usando o *Scratch* a partir do computador, apresentando o espaço escolhido pelo grupo e como ele ficou com a solução encontrada;
- Criar o seu projeto usando modelagem 3D com o *Tinkercad* ou remixando um projeto a partir do *Thingiverse* usando o computador;
- Criar o croqui no *Google maps*, localizando os locais onde vocês propuseram mudanças.

Compartilhando invenções

2.3 Você e seus colegas tiveram ideias incríveis e agora é o momento de compartilhar e mostrar para outras pessoas a importância de se pensar no Desenho Universal quando vamos organizar ou construir um novo espaço.

Será que, com pequenas atitudes, podemos dar mais acesso a um maior número de pessoas aos diferentes espaços? O que seus colegas acham? E outras pessoas, professores, colegas de outras turmas, o que será que pensam sobre isso?

Que tal organizar uma exposição apresentando as ideias das invenções criadas por vocês pensando no Desenho Universal? Uma maneira bem legal de mostrar todas as mudanças que vocês propuseram na comunidade é criando um croqui com uma foto de satélite do local que vocês exploraram.



Imagem: Pixabay[1]

Um croqui é um esboço simples de um mapa e pode ser criado por qualquer pessoa a partir de uma imagem de satélite ou de um mapa pronto onde você localiza os pontos que gostaria de mostrar. Ele pode ser recriado sobre a imagem original ou ser desenhado de forma mais livre, como um convite para ir a um aniversário, por exemplo.

1 Disponível em: **https://pixabay.com/pt/illustrations/gps-localizador-mapa-localiza%C3%A7%C3%A3o-2798348/**. Acesso em: 29 maio 2021.

No croqui, você pode mostrar onde se localizam os espaços que gostaria de modificar e dizer quais pessoas poderiam ser beneficiadas com seu projeto. As questões do quadro, a seguir, podem te ajudar a organizar o compartilhamento do que você criou:

Que mudanças positivas o seu projeto e os de seus colegas trazem? Como ele muda o espaço onde está inserido? Que pessoas beneficia? Como esse lugar será após essa invenção ser colocada em prática?	O que motivou você e seu grupo a escolherem a situação que tentaram solucionar? Por que vocês escolheram esse problema para tentar solucionar? Se foi um espaço ou equipamento, por que essa situação chamou a atenção de vocês?	Como pretende seguir com o projeto? O que você faria diferente se tivesse mais tempo ou outros materiais disponíveis? Você acredita que sua invenção pode se tornar uma realidade na sua comunidade? O que seria necessário para isso acontecer?

Explore também o que seus colegas criaram!

Novas ideias e interesses em comum Encontrou colegas que observaram as mesmas situações que você? Os projetos dos seus colegas inspiraram novas ideias?	Projetos que você quer conhecer melhor Sentiu a necessidade de conhecer melhor um projeto? Por que o projeto despertou a sua curiosidade?	Ideias para os seus colegas Como você poderia dar o feedback para os projetos dos seus colegas e ajudá-los de alguma forma? Lembre-se: as críticas sempre devem ser gentis, úteis e específicas!

Você e seu grupo podem desenhar em um grande mapa de ilustrações que representam suas criações e que espaços da escola serão impactados positivamente. Em seguida, podem expô-lo em um local de destaque na escola, acompanhado das invenções de vocês, para que toda a comunidade escolar possa conhecer, opinar e pensar em formas de tornar essas criações uma realidade!

Não esqueça de identificar cada invenção com a ficha a seguir:

Invenção:_____

Por que este projeto é importante para as pessoas?_____

O que motivou meu grupo a fazer esse projeto foi _____

_____

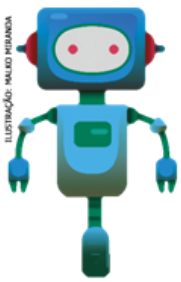
Materiais e ferramentas utilizadas: _____

_____

Designer(s): _____ Data desta versão: _____

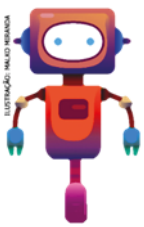
Curtiu o que você e seus colegas criaram? Compartilhe nas redes sociais usando a *hashtag* **#BoraCriar #TecInovaSP**

Ao desenhar novas possibilidades de acesso e ajudar a derrubar barreiras, você contribui para que as pessoas possam sonhar e acreditar em outras possibilidades de ser feliz! Continue usando a sua criatividade para expressar quem você é e o que é importante para você!



O que aprendemos...

Aprendemos a refletir sobre os espaços e as barreiras que impedem a mobilidade de pessoas. Ao observar esses espaços, você e seus colegas conseguiram projetar espaços para o futuro com base na ideia do Desenho Universal.



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3
UM TEMA E VÁRIOS FATOS

Olá, vamos conhecer como uma notícia pode ser interpretada de diferentes formas e isso está conectado também com as escolhas do veículo de comunicação, por esse motivo é preciso ler com atenção e verificar se a fonte da notícia é confiável.

ATIVIDADE 1 – ALÉM DA LEITURA

1.1 Em grupos, realizem a leitura de uma das fontes distribuídas pelo(a) seu(sua) professor. Para cada notícia, em notas autoadesivas, responda às perguntas:

- Que técnicas foram utilizadas para comunicar a mensagem?
- O que essa leitura provocou em você? (para essa pergunta, várias notas podem ser feitas, com as opiniões de cada membro do grupo)
- Que ideias e valores estão implícitos na notícia?
- Que vozes estão presentes e quais estão ausentes nesse material?

1.2 Colem essas notas autoadesivas no painel organizado na sala de aula.

Após um tempo determinado pelo professor, troquem de notícia com outro grupo e façam o mesmo movimento de leitura e de responder às perguntas anteriores nas notas autoadesivas.

ATIVIDADE 2 – TROCA DE PERCEPÇÕES

2.1 Após a análise das fontes de informação, é hora de se juntar com os demais estudantes da classe e conversar sobre as percepções e observações feitas. Faça as anotações das percepções diferentes de uma mesma notícia, conforme apresentação dos grupos.

2.2 Escolham uma notícia que teve diferentes interpretações. Reescreva-as ajustando os pontos que propiciaram essas diferentes interpretações.

Socialize sua reescrita com a turma.

ATIVIDADE 3 – PLANEJANDO E CRIANDO

3.1 Em grupos, vocês devem criar uma notícia sobre sua criação feita na Situação de Aprendizagem 2.

Para planejar o que será informado, deve-se primeiro escolher o formato em que será feito. Para isso, algumas há algumas opções (mas o grupo pode escolher por outras além destas)[2]:

2 Atividade adaptada do Guia de Educação Midiática do Educamídia, página 124.

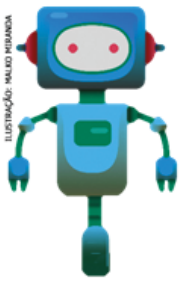
- Criar um mapa: mostre o que está acontecendo usando imagens e *links*.
- Criar um cartaz: como essa notícia pode ser apresentada com todos os fatos em um cartaz? Que imagens podem ser usadas para ilustrar?
- Criar quadrinhos: quais são os personagens que fazem parte dessa notícia? O que eles dirão para contar todos os fatos?
- Criar um vídeo: use uma série de imagens para apresentar sua história. Adicione texto, dados, narração.
- Criar um podcast: de que forma esses fatos podem ser contados não sendo a transliteração de um texto lido?

Mão na massa, é hora de produzir.

Após a produção, apresente aos demais grupos da classe o que produziram.

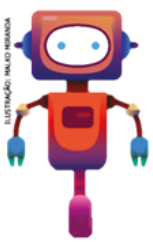
Façam uma análise final, para analisar se, de fato, todos os formatos conseguiram construir a informação de forma diferenciada.

Compartilhe em **#TecInovasp**.



O que aprendemos...

Aprendemos que uma mesma notícia pode ter interpretações diferentes. Isso pode acontecer devido às características do veículo de comunicação. Aprendeu a escrever uma notícia para sua criação e o quanto ela pode melhorar a qualidade de vida das pessoas. Afinal um protótipo pode ser uma grande ideia para o futuro.



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4
MEIOS DE TRANSPORTE ACESSÍVEIS

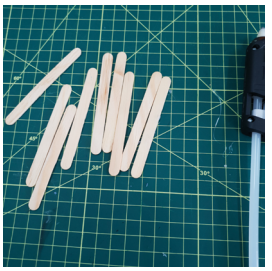
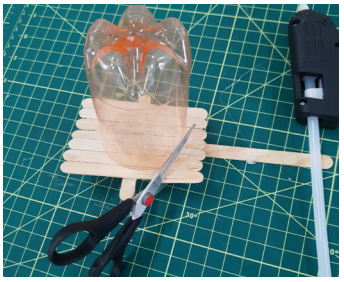
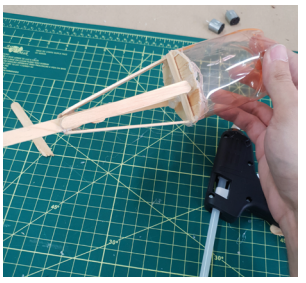
Olá, vamos continuar pensando em projetos que possam melhorar a mobilidade das pessoas em diferentes espaços. A partir do planejamento de um protótipo, você vai usar a criatividade para melhorar a mobilidade das pessoas. Veja seu desafio:

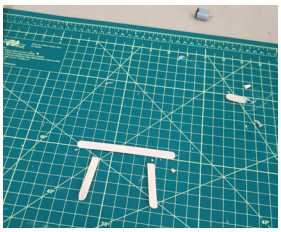
Situação de Aprendizagem 4	Grande tema	Criatividade.
	Pergunta essencial	Como construir um protótipo de um meio de transporte que seja acessível para melhorar a mobilidade das pessoas?
	Desafio	Elaborar um projeto e construir meio de transporte acessível com materiais de baixo custo.

ATIVIDADE 1 – MEIO DE TRANSPORTE E MOBILIDADE

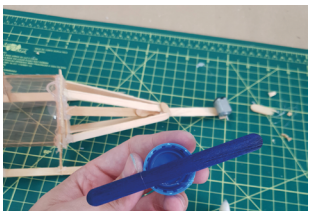
1.1 Você e seu grupo devem criar um projeto de um helicóptero para que possa auxiliar na mobilidade das pessoas. Pense quais benefícios e para qual público seria indicado. A partir do que aprenderem com esse modelo, projetem seu meio de transporte.

Sugerimos a construção de um helicóptero. Acompanhe o passo a passo para construção do helicóptero:

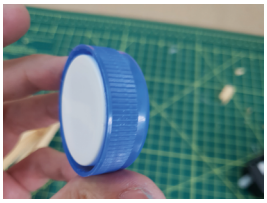
		
Materiais Garrafa PET; palitos de sorvete; tampas de garrafa; tesoura, cola quente; motor DC de 6V; fios elétricos.	**1.** Corte uma garrafa PET ao meio. Pode usar a frente ou o fundo.	**2.** Separe os palitos de sorvete e, com a cola quente, prepare o fundo do helicóptero.
		
3. Siga o exemplo acima.	**4.** Corte os palitos, fazendo um círculo.	**5.** Cole os palitos na garrafa
		
6. Para a estrutura do helicóptero, comece com a parte maior, que dará sustentação ao helicóptero.	**7.** Comece colando na base de palitos.	**8.** Em seguida cole mais 4 palitos ligando a base à estrutura vertical que colocamos anteriormente.



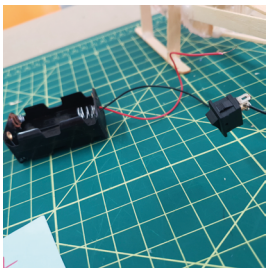
9. Faça a estrutura de sustentação do artefato.



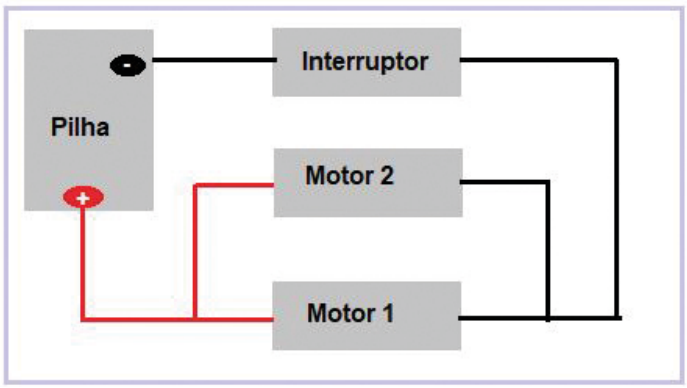
10. Prepare a hélice lateral, faça um furo no meio da tampa e cole um palito no meio.

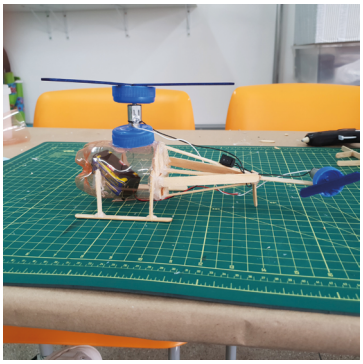


11. Para a hélice principal, você pode colar 2 tampas uma na outra. Em uma, fure a parte central, na outra, cole palitos por cima.



12. Para o circuito elétrico, siga o exemplo abaixo.

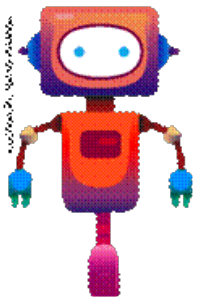




Helicóptero pronto!

Imagens: Acervo pessoal_ Rennan Pardal Wilchez

1.2 Organizem uma exposição das criações da turma.



O que aprendemos...

Olá, que bom que chegou até aqui. Compartilhe com seus colegas como foi sua jornada.

Organize uma apresentação: vídeo, mapa mental, mural virtual, enfim, use a imaginação para contar como foi sua aprendizagem.

Compartilhe em **#TecInovasp**

Parabéns! Você finalizou essa etapa dos estudos, acesse o *link* a seguir para avaliar esse material e sua trajetória de aprendizagem. Sua opinião será muito importante para aprimorarmos esse material. **https://forms.gle/YsNSDiJTkhkd8Urh8**

Projeto de Vida

PROJETO DE VIDA - 3º BIMESTRE



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

A DIFERENÇA ENTRE O SONHO E A FANTASIA

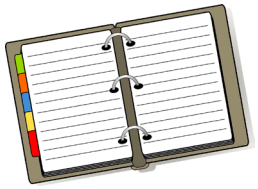
Competências socioemocionais em foco: iniciativa social e autoconfiança.

Estudante, nesta atividade, você e seus colegas irão vivenciar aulas incríveis que os levarão a refletir sobre os sonhos que desejam alcançar e como estes serão possíveis de realizar. Junto com o(a) seu(sua) professor(a), discuta o que você pensa sobre a diferença entre "sonho que se quer realizar" e "sonho como fantasia". Ouça com atenção os sonhos dos seus colegas, pois é possível que você perceba semelhanças entre os sonhos deles e os seus.

Boa discussão!

ATIVIDADE 1

Nesta atividade, você e um(a) colega, em dupla, conversarão sobre as questões que levantaram na atividade anterior. Relembre os diálogos entre você, os seus colegas e o(a) professor(a), e veja as observações que o(a) professor(a) fez na lousa.



Em seu Diário de Práticas e Vivências, represente seus sonhos da forma que sua mente imaginar, podendo ser escrita ou até em forma de imagem.

Bom trabalho!

ATIVIDADE 2



Fonte: GERMANO, 2020 - Elaborado especialmente para o Material de Projeto de Vida .

Estudante, nesta aula você terá a oportunidade, junto com os seus colegas, de contemplar uma imagem e refletir sobre ela, e, assim, poder entender que existem outras formas de expressão sobre a fantasia.

Observe que a imagem acima traz frutos de imaginação, uma vez que há uma mistura de elementos reais e elementos fantasiosos, tais como: o cenário dentro do livro em que o menino empina uma pipa; crianças parecem felizes brincando de ciranda e interagindo também com livros; um pequeno lago cheio de aves voando; um castelo ao fundo e uma grande nuvem atrás. Todos os elementos fazem sentido, apesar das últimas imagens estarem fora das margens do livro maior.

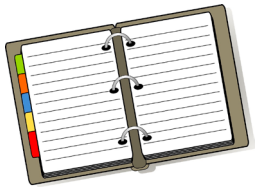
O que se pode pensar vendo elementos reais misturados com elementos fantasiosos? Converse com seus colegas e com o(a) seu(sua) professor(a) sobre as suas impressões ao observar a imagem acima.

Estudante, durante a atividade 2 você teve a oportunidade de falar na frente da classe toda! Vamos refletir sobre esta experiência?

- Você conseguiu expressar suas impressões sobre a imagem? Caso não tenha conseguido, qual foi a sua dificuldade?
- Seus colegas compreenderam seus pontos de vista?
- Você conseguiu compreender as reflexões de seus colegas sobre a imagem? Elas foram importantes para você?
- Se não conseguiu compreender bem, o que o impossibilitou?
- Como você se sentiu ao falar em público?
- Você prefere se expressar em público para sala toda ou em grupos menores?
- Qual a importância em falar em público e exercitar a competência iniciativa social?

ATIVIDADE 3

Nesta atividade, em seu Diário de Práticas e Vivências você irá observar a representação de sonho que fez em dupla.



Relembre as conversas ocorridas nas aulas entre os estudantes, as imagens e os comentários dos colegas, e, principalmente, as explicações do(a) seu(sua) professor(a).

Responda as questões abaixo, justificando-as. Peça auxílio do(a) seu(sua) professor(a), caso veja necessidade.

1. O ponto de partida dos seus sonhos foi baseado em fantasias?
2. O quanto de fantasia faz parte deles?
3. Como a fantasia o ajudou a construí-los?
4. O que é preciso ultrapassar em suas fantasias para que seus sonhos possam se tornar realidade?
5. Os obstáculos a serem superados começam quando? No presente ou só no futuro?

Ao responder essas perguntas, você terá a oportunidade de começar a entender o que fazer para que a fantasia não tome conta de seus projetos, pois não se deve esperar que as coisas aconteçam aleatoriamente. Compreender que uma fantasia pode ser o ponto de partida, mas que não haverá ponto de chegada caso ela não seja ultrapassada.



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

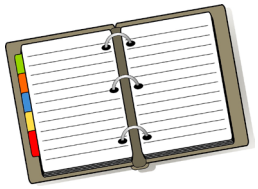
A VIDA É CHEIA DE CURVAS, MAS EU POSSO APRENDER A DIRIGIR

Competências socioemocionais em foco: autoconfiança.



Fonte: GERMANO, 2020 - Elaborado especialmente para o Material de Projeto de Vida

ATIVIDADE 1



Nesta atividade, você se reunirá numa roda de conversa junto com o(a) seu(sua) professor(a) e colegas para conversarem sobre o assunto "tomar decisões". Em seguida, em seu Diário de Práticas e Vivências, responda as questões que facilitarão uma melhor reflexão sobre este tema:

1. Qual é o momento em que você precisa tomar uma decisão?
2. O que implica cada decisão tomada. Quais são suas consequências? Os ganhos e perdas?
3. Qual é o caminho que você vem conduzindo para a realização dos sonhos que já traçou?
4. O que pode te ajudar a tomar as decisões mais acertadas?
5. É fácil tomar decisões? Por quê?

ATIVIDADE 2

Com atividade anterior realizada, você se sentará em dupla com um(a) colega e, juntos(as), irão discutir sobre que medidas cada um(a) irá tomar para conseguir realizar seus **Projetos de Vida**. Quais são as tomadas de decisões que precisarão fazer para realizar as suas **escolhas**?

Baseando-se nas questões abaixo, vocês dois(duas) poderão refletir e registrar as respostas em seus Diários de Práticas e Vivências. Esse registro pode ser desenvolvido por escrita ou por imagens. Vamos lá?

a) O que você almeja na vida?

b) O que você **precisa deixar de lado** para conseguir o que quer?

c) O que você **precisa fazer** para conseguir o que deseja?

Qual sensação você teve ao retomar os seus sonhos? O que prevaleceu? A confiança de que você pode fazer as coisas darem certo ou pensamentos negativos sobre o futuro?

Lembre-se que manter expectativas otimistas é uma das características da autoconfiança.



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3

A IMPORTÂNCIA DE SE TOMAR UM NORTE

Competências socioemocionais em foco: iniciativa social.

Estudante, para a realização desta atividade, você usará um passo a passo (que está mais abaixo neste caderno), que o(a) ajudará a saber quem você é e o que faz para buscar conhecimento.

Além disso, terá condições de se autoconhecer e refletir sobre assuntos do dia a dia dos estudos. Se organize com os seus colegas numa roda de conversa e, com o passo a passo, iniciem uma leitura compartilhada dos tópicos:

1. **Com quem aprendemos?**

Ao longo da vida, aprendemos muitas coisas, de variadas maneiras e com diversas pessoas. Pensando na escola, é possível aprender com todo mundo que faz parte dela. Mas queremos destacar algumas pessoas das quais não podemos abrir mão.

2. **Nós, investigadores de conhecimentos!**

É hora de questionar a imagem que vivemos para decorar e que sofremos para aprender. Nos dias de hoje, sabemos que não podemos desistir de aprender quando aparece uma dificuldade ou quando bate aquele desânimo na hora de se preparar para a prova. Isso porque, para nós, o conhecimento não é um "detalhe" na vida. Somos estudantes antenados, buscando a cada dia, com muito esforço e dedicação, sermos verdadeiros **investigadores de conhecimento**, porque compreendemos que aprender é uma coisa que ocorre ao longo de toda a vida e de várias maneiras.

3. **Um grupo que aprende junto!**

Vamos descobrir que uma das maneiras mais interessantes de aprender é com os colegas. Mas o que levar em conta no trabalho em grupo? Há estudantes que gostam de ensinar os colegas, porque assim eles também aprendem muito. Vocês já experimentaram essa estratégia? O que pensam sobre ela?

O primeiro desafio será montar um grupo com estudantes que precisam **aprimorar sua capacidade de aprender** e jovens que **querem melhorar sua capacidade de ensinar**.

Nesse processo, em que um ensina para o outro aquilo que já sabe e aprende com o outro o que ainda não sabe, é necessário valorizar a participação de cada estudante como fundamental para que cada um aprenda mais e melhor.

A colaboração entre todos é o que vai garantir a força para ninguém ficar para trás. Por isso, ao trabalharem em grupos, todos irão aprender a usar todas as suas forças, as forças de cada colega, e a força do(a) professor(a), para aprenderem a aprender.



Cinco dicas para trabalhar em grupo:

1. **NÃO DEIXAR NINGUÉM PARA TRÁS:** É importante que cada estudante do grupo seja responsável pelo seu aprendizado e, também, pelo aprendizado dos colegas;
2. **PARTICIPAR SEMPRE:** Todos devem colaborar, trazendo seus pontos de vista, ouvindo os colegas e dando o melhor de si. Nas atividades, cada estudante pode exercitar, liderar o grupo e ser liderado pelos colegas;
3. **RESOLVER DESAFIOS DA APRENDIZAGEM:** O(a) professor(a) é sempre um(a) bom(boa) parceiro(a) quando surgem dificuldades para aprender, mas não é legal que ele(a) as resolva. Essa é uma tarefa do grupo!;
4. **IDENTIFICAR PROBLEMAS E SOLUÇÕES:** Podem surgir questões de convívio, disciplina, interesse e colaboração entre os participantes, o grupo é responsável por reconhecer o problema e propor soluções antes de pedir ajuda ao(à) professor(a);
5. **TER INICIATIVA:** É tarefa de todos no grupo pensar sobre a atividade que está sendo realizada, sugerir e refletir sobre o que fazer antes de agir, persistir na solução sem se deixar vencer pelos obstáculos, e aprender com os erros e acertos.

PARA REFLETIR: Um grupo que aprende junto compartilha a liderança!

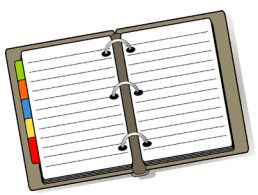
Como puderam perceber, cada um(a) de vocês poderá e deverá assumir o papel de **líder** durante as atividades. Vocês mesmos escolherão quem serão os líderes a cada rodada! Vocês também aprenderão a ser liderados, e isso não quer dizer que deverão obedecer cegamente ao líder, mas sim que aprenderão a participar das atividades, a negociar e a colaborar com os colegas, respeitando as regras e decisões tomadas. Vejam as características de atuar em uma e em outra posição:

A MISSÃO DO(A) LÍDER É: organizar o tempo das atividades, ajudar o grupo a tomar as decisões, cuidar para que o grupo ajude quem está com dificuldades e ser o porta-voz da equipe;

SEU LEMA É: **Sem essa de mandar. Meu negócio é ajudar o grupo a chegar lá!;**

A MISSÃO DOS LIDERADOS É: participar e colaborar ao máximo para que a força do grupo ajude todos a crescerem, sem deixar ninguém de fora!;

SEU LEMA É: **Um por todos e todos por um!;**



Em seguida, discuta com seu(sua) professor(a) e colegas sobre os assuntos abordados, e fale a sua opinião sobre tudo o que foi lido. Agora, você e seus colegas se organizarão em grupos e irão ouvir as orientações do(a) seu(sua) professor(a), de acordo com as instruções dos tópicos abaixo, e fazer registros em seus Diários de Práticas e Vivências:

Desafios para chegar lá – O estudante que existe em mim!

1. O que mais lhe atrai na escola?
2. Quais dificuldades você tem?
3. Como, em geral, você gosta de aprender?

Então é hora de refletir e começar a atividade!

1. Cada grupo se reunirá em roda e escolherá quem será o(a) líder da vez. Ele(a) vai ler, em voz alta, o passo a passo da atividade;
2. Reflitam sobre o texto do quadro abaixo e respondam:

Por que saber melhor "quem é você" é importante para ser um(a) estudante investigador(a) de conhecimentos?



AUTOCONHECIMENTO

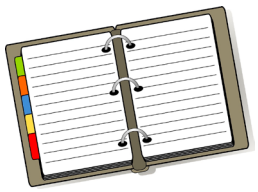
Significa conhecer a si mesmo(a) a partir de tudo o que faz parte do viver: afetos, emoções, habilidades, limitações, experiências, interesses, gostos etc. Conhecer para poder se aceitar e transformar.

3. Adiante vem o **Quiz do Autoconhecimento,** com cinco perguntas que vão ajudá-los neste processo de construção de quem são. O(a) líder irá ler e todos anotarão as próprias respostas. Tudo sem pressa! Podem escolher mais de uma alternativa, e sejam sinceros, pois o resultado vai ajudar vocês a encontrarem o rumo em direção ao aprimoramento.

Quiz do autoconhecimento

1. Do que você mais gosta na escola?
   (a) De aprender coisas que te ajudam a entender melhor o mundo.
   (b) De conviver com os outros estudantes e/ou com os(as) professores(as).
   (c) De poder expressar suas ideias e pontos de vista.
   (d) Outros. (Quais?)
2. O que você gosta de aprender?
   (a) As matérias de todas as disciplinas.
   (b) As matérias de algumas disciplinas. (Quais?)
   (c) Temas que não se referem às disciplinas especificamente. (Quais?)
   (d) Coisas diversas que os colegas ensinam. (O quê?)
3. Como você aprende mais, normalmente?
   (a) Prestando atenção nas explicações do(a) professor(a) e anotando os pontos principais.
   (b) Estudando sozinho(a), consultando as anotações e os livros das disciplinas, vídeos e outros conteúdos disponíveis na internet.
   (c) Estudando com colegas (trocando conhecimentos, discutindo os conteúdos etc.).
   (d) De outros jeitos. (Quais?)

4. Quando você tem alguma dúvida:
   (a) Faz pesquisas em dicionários, na *internet,* e pede ajuda aos colegas e ao(à) professor(a)?
   (b) Pergunta para os colegas?
   (c) Não se preocupa em pesquisar ou perguntar?
   (d) Não sabe dizer no que tem dúvida?
5. Em que você tem mais dificuldade na escola?
   (a) Aprender os conteúdos de todas ou de algumas disciplinas. (Quais?)
   (b) Esclarecer dúvidas sobre aquilo que aprendi. (Por quais motivos?)
   (c) Organizar uma rotina de estudos, seja individualmente ou em grupos.
   (d) Outras dificuldades. (Quais?)



Depois, o(a) professor(a) solicitará a um estudante que leia em voz alta o texto "Motivos para ser um investigador de conhecimentos". Durante a leitura, toda vez que surgir um motivo que tenha a ver com vocês, cada um falará "esse motivo é meu!", e anotará as letras que correspondem no seu Diário de Práticas e Vivências.

Motivos para ser um investigador de conhecimentos:

a. Ter coisas interessantes para falar em uma roda de conversa;
b. Pensar com a própria cabeça e não ser manipulado(a) por outras pessoas;
c. Aprender a ler, a ouvir ou a assistir a notícias e formular minhas opiniões;
d. Poder planejar minha carreira profissional;
e. Ter melhores oportunidades de trabalho;
f. Viver em condições melhores do que meus pais;
g. Compreender como funcionam equipamentos, ferramentas e novas tecnologias;
h. Estimular a imaginação e desenvolver a criatividade;
i. Conhecer outras culturas e línguas;
j. Falar melhor em público e escrever bem.

O compartilhamento de respostas do quiz vai começar! Que tal aproveitar essa oportunidade para interagir ainda mais com seus colegas? Preste atenção nas respostas que eles trouxerem para a roda e compare com as suas. Caso você se identifique com uma fala, complemente!

Quando nos comunicamos com as pessoas, compartilhando coisas sobre nós mesmos e fazendo com que eles também compartilhem, estamos praticando a competência da **iniciativa social**.

PARA SABER MAIS

MOTIVAÇÃO

É fundamental para alcançar um objetivo nos estudos. Sem ela, todo o esforço parecerá inútil e sem sentido. Ter boas razões para estudar é o que motiva. Elas funcionam como o combustível para seguir em frente.



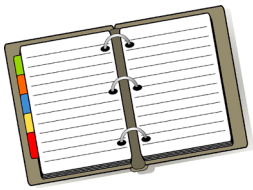
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

MITOS DO ESTUDO E VILÕES DOS ESTUDANTES



Competências socioemocionais em foco: iniciativa social.

Estudante, junto com os seus colegas, organizem-se em grupos e sigam as orientações dadas pelo(a) seu(sua) professor(a). Preste atenção nessas instruções, pois elas serão importantes para que vocês possam dar andamento nas atividades, e para que as ações propostas sejam realizadas com qualidade e clareza.



Não esqueça de fazer registros em seu Diário de Práticas e Vivências a sobre o assunto, dividido em tópicos "Os mitos que rondam os estudantes" e "Vilões em Cena":

Quando **trabalhamos em grupo,** cada estudante é responsável pelo seu aprendizado e, também, pelo aprendizado dos colegas. Sabemos que alguns colegas não se sentem à vontade ou motivados para expressar suas idéias e colaborar. O que fazer quando essas coisas acontecerem?

Lembre-se:

Trabalhar em grupo é uma das habilidades das oportunidades para exercitar a competência **iniciativa social** e nos ajuda a permanecer conectados com os outros.

Os mitos que rondam os estudantes:

1. **Há pessoas que servem para estudar, outras não.**

Vocês acreditam nesse mito? Quem acredita precisa rever essa crença, porque todas as pessoas têm potencial para aprender e estudar. O que distingue uma pessoa da outra é a forma de se organizar para estudar, o tempo que investe nos estudos após as aulas, o uso de estratégias para ler com maior compreensão, a persistência para resolver problemas e, principalmente, a capacidade de confiar em si mesmo(a). Sem autoconfiança, as pessoas aprendem menos! Então, não tem nada a ver esse negócio de se achar "burro" ou "incapaz": você tem muitas qualidades e pode aprender. E aí, tem alguém no grupo achando que não tem jeito para os estudos?

2. **O bom estudante é aquele que aprende rápido.**

Outro mito que não pode pegar entre vocês! Cada um tem um jeito e um tempo de aprender. É preciso encontrar o seu e você só saberá isso se testar diferentes métodos de estudo. Muitas pessoas têm maior facilidade para aprender matemática, enquanto outras aprendem com maior facilidade história ou geografia. Isso acontece no seu grupo? Ótimo, assim um pode ajudar o outro nas disciplinas em que tiverem maior facilidade. O importante mesmo é não ter preguiça e não desistir do aprendizado quando encontrar uma dificuldade qualquer. Fiquem ligados, porque um bom estudante não desiste de aprender, leve o tempo que levar!

3. **Para o que eu quero fazer na vida, não é necessário estudar muito.**

Esse mito é uma grande cilada! A cada dia, não importa que profissão você escolha, uma coisa é certa: quem sabe ser um(a) investigador(a) de conhecimentos, será um(a) profissional mais

valorizado(a) e requisitado(a). E quem não sabe aprender, não terá lugar no mundo do trabalho. O século 21 é a era do conhecimento, com avanços tecnológicos constantes, em que a cada instante outra máquina, outra técnica, outro conhecimento surgem, ainda mais complexos. Ou seja, como já dissemos, precisamos aprender a aprender ao longo de toda a vida! Se tem alguém no grupo que acha que vai se dar bem na vida com pouco estudo, está na hora de rever essa ideia!

4. **Estudar é sempre chato e não serve para nada.**

Se alguém do grupo acha que estudar é sempre chato, é porque ainda não se conheceu direito como estudante e não entendeu a importância do estudo para a própria vida. É claro que há conteúdos com os quais não nos identificamos. Mas não é possível que uma pessoa não se identifique ou não se interesse por nada que é trabalhado nas disciplinas! Atenção, grupo, nada de deixar um(a) investigador(a) perder a curiosidade pelo conhecimento!

5. **Tenho boa memória, por isso vou bem nas provas.**

Antigamente, a capacidade de memorização era tida como uma das habilidades mais importantes para um(a) estudante. Hoje já não é bem assim. Mais importante do que decorar é aprender a pesquisar, selecionar informações e relacioná-las. Quem só decora, tem mais chance de esquecer. É claro que é importante treinar a memória, pois ela é um elemento importante em várias atividades que fazemos diariamente, para além dos estudos. Por isso, apresentaremos adiante algumas técnicas de memorização. Mas, cuidado: ser bom(boa) de decoreba não significa ser bom(boa) estudante!

6. **Quem estuda muito, bom sujeito não é.**

Esse é um mito que atrapalha muitos estudantes. O preconceito de algumas pessoas em relação aos jovens que encontram prazer nos estudos acontece porque a escola costuma desvalorizar quem supostamente não aprende e a destacar apenas aqueles chamados "bons estudantes". E isso acaba "deixando para trás" a maioria dos estudantes que, na verdade, só não aprende porque o ensino pode não ser de boa qualidade ou porque não tem motivação para aprender. Mas, na verdade, todos são bons estudantes, porque podem aprender uns com os outros e com os(as) professores(as). A solução é não entrar nessa de preconceito e se juntar a todos os seus colegas para combaterem esse mito!

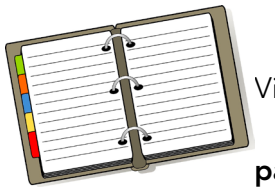
Vilões em cena

Estudantes, sabiam que não são apenas os **mitos** que podem comprometer seus estudos? Há também uns **vilões** que insistem em fazer o mesmo e vocês precisam identificá-los para ficarem livres deles.

Cada grupo fará uma leitura coletiva da lista abaixo, que apresenta os "vilões" dos estudos. Observem se algum deles está comparecendo com frequência no seu grupo. São eles:

a) Falta de atenção e concentração;
b) "Não sou inteligente";
c) Falta de interesse;
d) "Não entendo nada";

e) Falta de persistência;
f) Decoreba;
g) Desorganização;
h) Bagunça;
i) "Minha cabeça não é boa",
j) Preguiça.



Discutam no grupo, anotando tudo no seus Diários de Práticas e Vivências, a partir desta pergunta:

Quais desses vilões o grupo precisa exterminar para que seus participantes atuem como investigadores de conhecimentos?

ATIVIDADE 2

Dando continuidade à atividade, observe o quadro abaixo. Nele, vocês farão o mapeamento de estratégias para que possam aprender mais e melhor.

Certifique se o grupo está pronto para se apoiar em suas próprias forças e um colaborar com o outro; se conseguirão enfrentar as dificuldades para, juntos, alcançarem seus objetivos de estudo. Para isso, reflitam sobre as questões a seguir:

Você se compreende? Acredita em si mesmo(a)? Conhece seus pontos fortes?

Nome	Prefere aprender escutando ou lendo	Sublinha o que lê? Faz esquemas, resumos e perguntas?	Nas aulas, participa bastante e faz perguntas ao (à) professor(a)? Prefere prestar atenção ou anotar o que o(a) professor(a) fala?	Quando estuda em grupo, gosta de ensinar assuntos aos colegas	O que eu aprendi de novo com a forma de estudar dos meus colegas?	O que eu gostaria de aprimorar na minha forma de aprender?



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 5

DESAFIO DOS SUPERPODERES

Competências socioemocionais em foco:_____

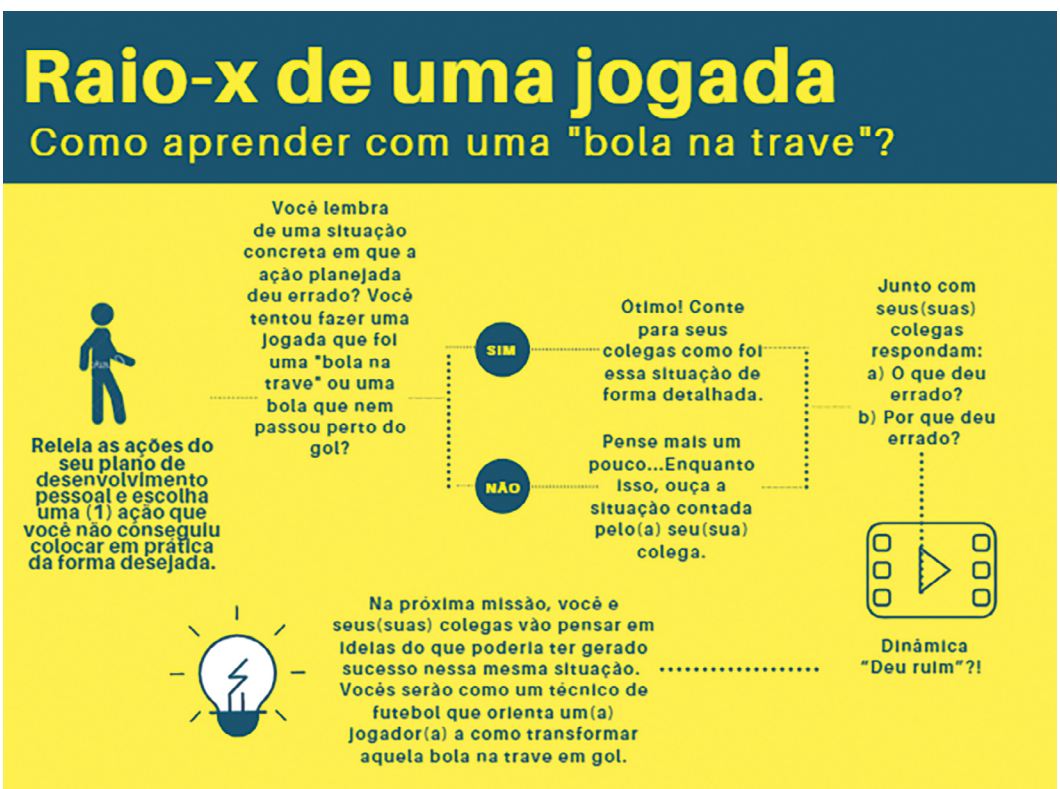
Parabéns, você já está no 3º bimestre! Várias missões foram cumpridas com sucesso; outras foram mais difíceis, mas o desafio continua!

MISSÃO 7: RAIO-X DE UMA JOGADA

Se o desenvolvimento de competências socioemocionais fosse um jogo, ele seria formado de muitas **jogadas**.

- Algumas lhe levariam a comemorar (como fazer um gol no futebol, passar de fase em um *game*, dar um xeque mate no xadrez...);
- Outras seriam como uma bola na trave, ou até mesmo como um chute que vai direto para fora do campo. Como você se sente nesse tipo de situação?!

Uma boa notícia: no desenvolvimento socioemocional não existe *game over*! Esse desafio nunca acaba, não é um jogo de vencer ou ser derrotado(a): é um desenvolvimento em que mesmo as jogadas de "bola pra fora" ou "na trave" podem ser oportunidades de aprendizagem.



Fonte: Imagem elaborada pela equipe de produção dos materiais de Projeto de Vida.

Agora, siga as orientações do(a) professor(a) para fazer o raio-x de uma jogada escolhida por você.

Como foi esse exercício de escolher e analisar uma situação em que você não alcançou o resultado que esperava? Você está motivado(a) para pensar, junto com seus (suas) colegas, em formas de como transformar essa bola fora em gol, caso você tenha oportunidade de viver algo parecido novamente? Use seu Diário de Práticas e Vivências para registrar essas reflexões e as ideias que forem surgindo!



MISSÃO 8: MINHAS COMPETÊNCIAS E MINHAS JOGADAS

Na missão anterior, você compreendeu que até mesmo as jogadas que não deram certo são importantes de serem analisadas. Nessa missão, você irá:

	Refletir sobre...	**E partir para ação...**
Passo 1	**Quais são suas condições atuais para seguir nesse jogo que não tem *game over*?**	Preenchendo o Caderno de Respostas para identificar seu desenvolvimento atual nas duas competências socioemocionais escolhidas pela turma com bastante atenção, além das demais que você tem observado nos últimos meses.
Passo 2	Quais estratégias podem melhorar suas jogadas?	Atualizando seu plano de desenvolvimento pessoal.

Passo 1

Com o Caderno de Respostas em mãos - ou na tela do celular/computador, siga as orientações do(a) professor(a) e preencha os espaços reservados para o 3º bimestre. Lembre de olhar com cuidado especial as duas competências socioemocionais escolhidas como desafio para turma.

Passo 2

Você se lembra da situação analisada na missão anterior? Agora é hora de contar com a ajuda dos(as) colegas, nos mesmos trios da missão passada, para:

1. Relacionar a situação que você escolheu analisar na missão anterior com seu desenvolvimento atual registrado no Caderno de Respostas nesta missão, seguindo o exemplo abaixo:

Ação escrita no plano de desenvolvimento pessoal no 1° ou 2° bimestre	Situação analisada na missão 5	"Degrau" de desenvolvimento da competência socioemocional em foco na ação escolhida
Para desenvolver empatia, vou buscar conversar com colegas, quando eu perceber que estão meio pra baixo.	Ana, que estuda na sala ao lado, estava chorando no banheiro da escola. Fui perguntar o que estava acontecendo. Quando ela me respondeu falando que estava triste porque o gato de estimação dela havia morrido, eu disse: "deixe de ser boba, pensei que era algo sério". O que deu errado? Eu chamei Ana de boba. Por que deu errado? Porque eu pensei só com minha cabeça, como eu gosto mesmo é de cachorros, achei que era besteira chorar por causa de gato. Eu não consegui me colocar no lugar da Ana e entender que, pra ela, gatos são importantes.	Nome da competência: empatia 1° bimestre: degrau 2 2° bimestre: degrau 1-2 3° bimestre: degrau 2

Agora é com você! Responda:

Ação escrita no plano de desenvolvimento pessoal no 1° ou 2° bimestre	Situação analisada na missão 5	"Degrau" de desenvolvimento da competência socioemocional em foco na ação escolhida

1. Levante ideias do que poderia ter gerado sucesso nessa mesma situação que está sendo analisada.

   Exemplo:

Ideia 1 – Ouvir o que Ana tinha a dizer sobre o gato, sem expressar minha opinião.

Ideia 2 – Perguntar para Ana se ela queria ajuda. Se ela respondesse "sim", perguntar como eu poderia ajudá-la.

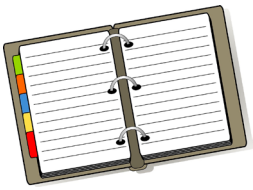
Ideia 3 – Dar um gato de presente para Ana.

Após essa discussão e chuva de ideias, você, individualmente, pensará sobre as sugestões que foram feitas e escolherá uma ideia para ser a estratégia inserida no seu plano de desenvolvimento pessoal.

Para escolher a sugestão que será adotada como sua estratégia, reflita:

a) Essa ideia está próxima da sua realidade?

b) Você consegue se ver fazendo isso?



Faça o registro da estratégia escolhida no seu Diário de Práticas e Vivências e busque colocá-la em prática nas próximas oportunidades que você tiver, tanto na escola quanto nas outras situações da sua vida!

Depois de ter chutado uma bola fora e entendido qual foi o problema, você está mais preparado(a) para mirar no gol! Acione suas competências para ter mais sucesso nas próximas jogadas. ;)



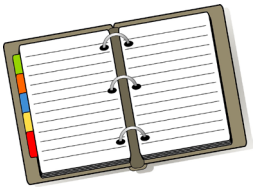
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 6

O QUE COMPÕE UM PROJETO DE VIDA



Competências socioemocionais em foco: autoconfiança

ATIVIDADE 1



Estudante, em seu Diário de Práticas e Vivências, responda as questões abaixo (parte I e parte II). Em seguida, reúna-se com seus colegas e professor(a) numa roda de conversa para refletir sobre a importância da elaboração do Projeto de Vida.

Boa reflexão!

Parte I

1. Quem sou eu?
2. Quais são os meus talentos e pontos fortes?
3. Quais escolhas já fiz em minha vida?
4. Essas escolhas me aproximaram ou me afastaram do meu sonho? Quais valores me guiaram para essa tomada de decisão?

ATIVIDADE 2

Parte II

1. Quais são os meus objetivos?
2. Qual é o cenário em que quero viver no futuro?
3. Qual é o plano para chegar lá?

PARA SABER MAIS:

Autoconfiança é importante porque nos ajuda nos amar e a fazer as coisas acontecerem.

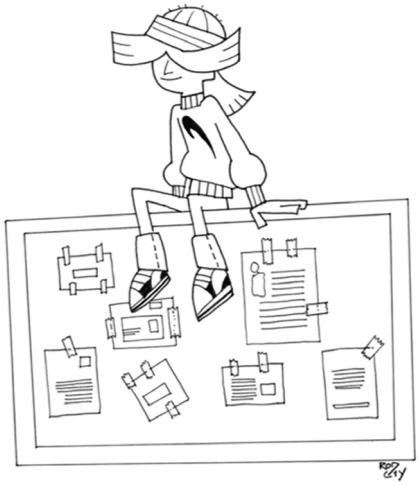
Você concorda com essa afirmação? Porque uma pessoa que se sente bem consigo mesma tem grandes chances de realizar os seus sonhos?



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 7

O MEU PROJETO MAIS PRECIOSO É O MEU PROJETO DE VIDA

Competências socioemocionais em foco: organização



Fonte: GERMANO, 2020 - Elaborado especialmente para o Material de Projeto de Vida

Estudantes, relembrem com seu(sua) professor(a) e colegas das atividades anteriores em que discutiram sobre os sonhos. Lembrem que, para um sonho se tornar realidade, é preciso:

- Ter noção do caminho a ser trilhado; definir os passos; colocá-los em ação; acompanhá-los; avaliar constantemente os resultados a que se chega, em cada etapa.

Nesta atividade, vocês irão dar os primeiros passos para a elaboração do Plano de Ação de suas caminhadas em direção a seus sonhos, a partir da **análise** e **decisão** sobre as etapas fundamentais que os ajudarão a realizá-los.

Para isso, ouçam com bastante atenção a história real de uma pessoa importante que conseguiu conquistar os seus sonhos com muito foco, persistência e planejamento. Veja o que o(a) seu(sua) professor(a) relatará sobre essa pessoa:

- Quem ela é;
- o que faz na atualidade; onde passou a maior parte de sua vida;
- qual era o seu sonho;
- como descobriu o que queria fazer;
- os valores que definiram suas escolhas;
- as aprendizagens que a motivaram a realizar diferentes projetos, que possibilitaram a concretização de um projeto maior;
- toda a trajetória percorrida para alcançar os seus objetivos.

Agora, você, junto com os seus colegas, se organizarão em grupos e, em seus Diários de Práticas e Vivências, copiarão um quadro que seu(sua) professor(a) reproduzirá na lousa. Nele, vocês irão registrar as etapas que foram fundamentais ao planejamento do Projeto de Vida da personalidade e o de si próprio(a).

Durante a conversa com o seus colegas no grupo, tente relembrar de cada detalhe dos sonhos e da trajetória da pessoa de quem seu(sua) professor(a) falou na última atividade. Compare suas respostas com os sonhos da vida dessa pessoa, pois isso o(a) ajudará a refletir e compor os seus próprios planos de ação, e esboçar as etapas que considera necessárias para que eles sejam realizados.

Coletivamente, elabore com o seu grupo uma síntese de todas as etapas observadas, dispondo-as em uma ordem lógica de realização. Caso seu grupo precise, peça auxílio para seu(sua) professor(a).

Terminado o preenchimento do quadro, seu(sua) professor(a) escreverá na lousa as estratégias de ação estabelecidas pela pessoa apresentada na aula passada e as que os grupos identificaram.

Depois, com base nas informações anotadas na lousa pelo(a) seu(sua) professor(a), o próximo passo é refletir junto com o grupo sobre o que deve fazer parte de um Plano de Ação que tenha como objetivo a realização de seus próprios Projetos de Vida.

Com a orientação do(a) seu(sua) professor(a) e dos seus colegas, nomeiem cada etapa correspondente:

1. Na explicação de como o Plano de Ação contribui para a realização de seus Projetos de Vida;
2. Aos valores que norteiam seus projetos e suas escolhas;
3. Aos seus sonhos;
4. Aos objetivos que querem alcançar;
5. Às prioridades a serem consideradas (o que é mais importante);
6. Ao acompanhamento do processo e dos resultados;
7. Às estratégias de ação para realização do sonho;
8. Aos papéis e responsabilidades próprias e de outras pessoas a quem podem recorrer.

Você já parou para pensar o que significa, na prática, ser uma pessoa organizada?

Lembre-se: a organização vai desde o cuidado com os pertences pessoais e da escola, até o planejamento de nossos horários. Além disso, coordenar nossa vida e planos de forma organizada e mantê-los assim, requer o uso cuidadoso de tempo e atenção.



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 8

O MEU PEQUENO MANUAL PARA CONSTRUIR UM GRANDE PROJETO



Competências socioemocionais em foco: imaginação criativa

Estudante, a proposta desta atividade é que você comece a pensar sobre a construção de um pequeno **manual**, que será o orientador dos seus passos em direção ao seu Projeto de Vida, e que poderá acompanhá-lo(a) em todo o percurso durante o ano.

O planejar exige que se tenha uma meta, um objetivo a ser alcançado, que é, ao mesmo tempo, ponto de partida – **sonho** - e ponto e chegada – a **realização**. Na atividade anterior, você e seus colegas definiram e nomearam as etapas de um Plano de Ação. Já nesta atividade, seu(sua) professor(a) novamente reproduzirá um quadro na lousa para que vocês possam, em seus Diários de Práticas e Vivências, dar continuidade à elaboração do manual, retomando coletivamente o quadro, com os nomes escolhidos por eles.

Em seguida, você dará início a construção de seu manual. Junte-se a um(a) colega e bom trabalho!

Caso precise, peça orientação de seu(sua) professor(a).

Estudante, você já pensou junto com o seu colega de dupla como construirão o manual?

Que tal deixar para trás aquelas referências conhecidas e projetar algo novo?

Que tal exercitar a competência da imaginação criativa e ir mais além?

Antes de começarem a construir o manual de vocês, reflita: você gosta de criar coisas novas?

Costuma utilizar sua imaginação de diferentes maneiras?

As ideias de amigos te inspiram?

PROJETO DE VIDA – 4º BIMESTRE



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

O TEMPO NÃO PARA!
SER ORGANIZADO É A SOLUÇÃO

Competências socioemocionais em foco: organização, foco e determinação

Estudante, já estamos no final do ano letivo e queremos saber: você sabe organizar as tarefas da escola? Cuidar do tempo de cada uma delas? Buscar soluções para enfrentar os desafios que aparecem? E fora da escola, está se organizando para que os seus sonhos e interesses possam se tornar realidade, não só na escola, mas na sua vida (em casa e na vizinhança)?

Isso é autogestão!

Autogestão é uma competência **fundamental** para quem vive nestes dias atuais - principalmente jovens como você. Dentro da autogestão, temos as competências: organização, foco, determinação, persistência e responsabilidade.

É de grande importância você ser capaz de:

- Identificar necessidades e desejos,
- Definir prioridades,
- Planejar e concretizar planos com **autonomia**.

Apresentar as competências englobadas na autogestão significa ter maneiras para conseguir administrar:

- O seu tempo;
- Os seus compromissos em diversas situações;
- Os seus comportamentos e atitudes;
- O planejamento do futuro.

E será nas aulas de **Projeto de Vida** que você terá a oportunidade de desenvolver isso tudo para valer!

Preparados para começar? Claro que sim!

Já houve um início, na Situação de Aprendizagem 2 *"A vida é cheia de curvas, mas eu posso aprender dirigir"* do bimestre passado, sobre **tomar decisões,** lembra? Pois então, agora é hora de dar continuidade e descobrir um pouco mais sobre você!

Bom trabalho!

ATIVIDADE 1

Estudante, abaixo há o teste: "*Qual é a minha atitude?*".

Neste exercício você aprenderá algumas estratégias e atitudes para serem estudantes protagonistas.

Sejam sinceros, ok!

Aproveite para exercitar a competência socioemocional **foco** durante a realização desse teste. Você se lembra o que diz essa competência? Foco consiste em uma atenção seletiva, ou seja, concentrar-se na atividade que você está realizando agora e ignorar todas as outras distrações. Topa se manter focado no teste mesmo que as perguntas sejam desafiadoras e exijam reflexão?

Teste: Qual é a minha atitude?

1. Você tem o hábito de se perguntar aonde pretende chegar, quais são as etapas que deve percorrer e como deverá agir para alcançar seus propósitos? (para responder essa pergunta, pense em situações reais que enfrenta na escola e na vida como um todo).

a. Sim, eu penso sempre em meus objetivos e procuro planejar minha vida em função deles.

b. Às vezes. Eu tenho muitos sonhos e fico um pouco perdido para conseguir organizar minhas prioridades.

c. Não. Eu deixo a vida me levar

2. Você confia em seu potencial, conhece suas habilidades, os seus limites e acredita em si mesmo?

a. Eu não costumo pensar muito nisso, pois acho que não tenho muitas qualidades.

b. Apesar de ouvir, muitas vezes, que não tenho futuro, nunca deixei de acreditar em mim.

c. Eu acredito em mim, no meu potencial e estou sempre pronto para me superar a cada dia.

3. Qual é o papel da escola e da educação em sua vida?

a. Eu acredito que a escola e a educação são importantes para o meu futuro, mas nem sempre presto atenção nas aulas ou faço as tarefas pedidas.

b. Eu valorizo a escola, me esforço para aprender e peço ajuda aos meus colegas e professores, pois sei que a educação é uma grande oportunidade em minha vida.

c. Eu não vejo sentido na escola e não vejo a hora de me formar.

4. Quando um problema aparece em sua vida, qual é sua atitude?

a. Fico desanimado e perco a vontade de lutar.

b. Fico chateado, mas procuro uma solução para ele, pedindo ajuda, se preciso.

c. Procuro manter o foco em meus objetivos e aprender com os problemas, pois não quero que eles destruam meus sonhos.

5. Você procura se informar sobre os assuntos que tem interesse?

a. Gosto de pesquisar sobre os assuntos de meu interesse, mas faz tempo que não me atualizo.

b. Preciso ficar mais motivado para pesquisar sobre os meus interesses.

c. Procuro sempre ler e pesquisar a respeito dos meus interesses, seja na *internet*, em livros, e até mesmo com outras pessoas mais experientes.

DESAFIO!
Confiram o quadro de respostas para verificar o resultado.
Depois, discutam: **O que o teste mostrou?**

Respostas do teste "**Qual é a minha atitude?**"
Vejam a pontuação para cada resposta, somem e confiram o resultado!

1.	2.	3.	4.	5.
a. 3	a. 1	a. 2	a. 1	a. 2
b. 2	b. 2	b.3	b. 2	b. 1
c. 1	c. 3	c. 1	c. 3	c. 3

De 12 a 15 pontos

ATITUDE PROTAGONISTA

Você costuma se perguntar aonde pretende chegar, quais são as etapas que irá percorrer e como deverá agir para alcançar seus propósitos. Parabéns, você está propondo um rumo para a sua vida! Além disso, você reconhece e valoriza a escola e a educação como um caminho seguro para o seu desenvolvimento e para o alcance de suas metas de vida. Na vida as coisas acontecem de modo inesperado, porém, ter em mente um roteiro que o conduz nas situações fáceis ou difíceis faz com que você se agarre melhor às oportunidades e use seu tempo, seu esforço e sua energia na direção do que almeja para si. Com as dicas de autogestão, você terá a chance de crescer ainda mais e ficar cada vez mais próximo de seus sonhos!

De 11 a 8 pontos

ATITUDE CONFIANTE

Você sabe bem que tem que correr atrás de seus ideais e sonhos, e está, na maior parte do tempo, antenado para eles. Parabéns! Para que você cresça ainda mais, é só ficar ligado nas dicas de autogestão e colocá-las em prática. Junto com seus colegas, você aprenderá a planejar seu dia a dia e a traçar metas para ele. Desse jeito você conquistará rapidinho a atitude protagonista necessária para ser um jovem cada vez mais consciente e realizado.

De 7 a 5 pontos

ATITUDE DESENCANADA

O seu lema é "deixa a vida me levar" ... Pode estar certo de que, se continuar assim, terá poucas chances de vencer as situações inesperadas da vida. Você não está, ainda, cuidando dos seus sonhos, interesses e necessidades e está jogando fora boas oportunidades, sua energia e potencial. Ainda há tempo de mudar! Aproveite as chances que a escola oferece e comece a pensar em sua vida com mais cuidado e foco! As atividades de autogestão vão ajudá-lo a fazer essa virada importante em sua vida.

ATIVIDADE 2

Estudante, que tal agora pensar em um **mapa** para te ajudar a fazer planos para seus estudos e seus sonhos para o final deste ano, além de continuar estes planos para o próximo ano também? Depois, acompanhar o andamento desse planejamento e avaliar os resultados?

Colocar os sonhos e as ideias no papel é o **primeiro passo** para enxergar **onde você quer ir** e o que você **precisa fazer** para isso. Lembre-se que quando você dedica tempo e atenção para planejar suas atividades diárias e/ou objetivos futuros, a competência socioemocional **organização** está sendo desenvolvida.

Para isso, escreva o que você pensa sobre cada questão. Só não vale colocar uma meta como, por exemplo, "Quero ser feliz", porque ser feliz é a forma como alguém se encontra em um determinado momento da vida. Neste caso, então, você pode colocar a meta de "**conviver mais com quem ou o que me faz feliz**", e anotar quem é ou quem são essas pessoas ou coisas. Desta forma, você conseguirá ver sentido em atingir o que se planejou. Também é preciso pensar em metas que você consiga realizar em curto espaço de tempo, caso contrário, você poderá se frustrar.

Pensar em metas que você consiga realizar em um curto espaço de tempo não significa pensar em metas fáceis. A ideia aqui é que você estabeleça um objetivo possível de ser realizado, mas que lhe desafie ao mesmo tempo! Quando trabalhamos intensamente para conquistar o que queremos, estamos exercitando a competência socioemocional **determinação**!

Ótimas atitudes no feliz planejamento!

– Mapa e bússola para navegar neste ano!

E aí, ano novo? Como você vai ser?

a) O que eu gostaria de alcançar na minha vida para o término desse ano letivo? E para o próximo ano escolar?
b) O que posso fazer para que isto aconteça?

Questões dos desejos e das possíveis ações para que eles não fiquem só no sonho:

a) O que sonho para minha vida pessoal até eu completar mais um ano de vida?
b) O que posso fazer para que esse sonho se transforme em realidade?
c) O que posso realizar em casa para que a minha família se sinta feliz?
d) O que está no meu alcance de ser feito para que o meu desejo se realize?
e) O que pretendo fazer para me sentir bem comigo mesmo? E pelo bem comum (na escola e na vizinhança onde moro)?

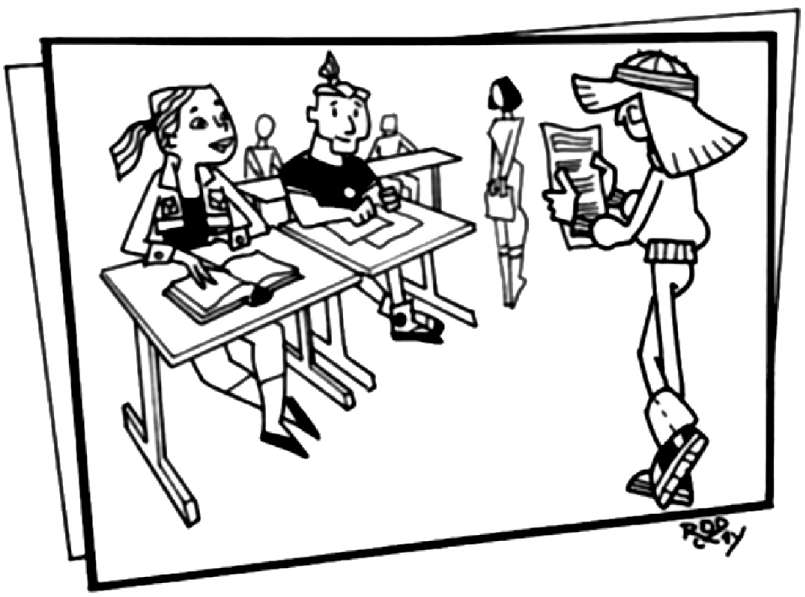
DESAFIO!
Fiquem ligados!
Na próxima atividade de autogestão, vocês irão avaliar se algum desses planos já começaram a acontecer.
Até lá, muita persistência e determinação!



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

HÁ UM TEMPO PARA TODAS AS COISAS. E ESTUDAR É UMA DELAS!

Competências socioemocionais em foco: respeito, organização e responsabilidade



GERMANO. Elaborado especialmente para o material de Projeto de Vida.

ATIVIDADE 1

Para a realização desta atividade, você escolherá um colega para, em duplas, realizarem a atividade *"Meu mapa de estudos"*. Para o preenchimento deste mapa, não há jeito certo nem errado, portanto fique tranquilo para responder com sinceridade, ok? Caso tenha alguma dificuldade, peça auxílio.

Foque na atividade e nas orientações de seu(sua) professor(a). Bom trabalho para vocês!

O trabalho em dupla vai começar! Mas, antes disso, vamos falar sobre uma competência socioemocional que nos ajuda a conviver melhor com os outros: o respeito. Reflita:

- Para você, o que significa "respeito"?
- Como você pode exercitar o respeito durante essa atividade em dupla?
- O que você pode fazer caso perceba que a sua dupla não está lhe tratando com respeito?

– Meu mapa de estudos!

Para ajudar vocês a se organizarem, confiram na tabela a seguir os componentes que irão ser estudados este ano. Cada um deve marcar em sua tabela:

Mando bem e posso ajudar!

Se gosta e vai bem nos estudos do componente, podendo ajudar outros colegas que têm dificuldades.

Preciso de ajuda!

Se já sabe que tem dificuldades de estudo do componente e precisa da ajuda de colegas e professores para superá-las.

Ainda não sei!

Se ainda não teve aula do componente e precisa de mais um tempo para identificar se precisará de ajuda ou se poderá ajudar.

Componente Curricular	Mando bem e posso ajudar?	Preciso de ajuda!	Ainda não sei!
Matemática			
Geografia			
História			
Educação Física			
Língua Portuguesa			
Língua Estrangeira (inglês)			
Ciências			
Arte			
Projeto de Vida			
Eletiva			
Tecnologia e Inovação			

Lembrete:

Estudante, revisite a Situação de Aprendizagem 3 - *"A importância de se tomar um norte"*, do bimestre passado, que fala sobre as atitudes de como estudar, para auxiliá-lo na realização dessa atividade.

ATIVIDADE 2 – ESTUDARMOS JUNTOS PARA CRESCERMOS COMO ESTUDANTES!

Vocês acabaram de preencher o mapa de estudos: um quadro, avaliando em quais componentes mandam bem e em quais precisam de ajuda para aprender. Seu(a) professor(a) nesta atividade auxiliará todos os estudantes na identificação de quem pode ajudar quem. Estudar dessa forma é muito legal, porque é colaborando uns com os outros que todos se desenvolvem. Além disso, você terá a oportunidade de exercitar a competência socioemocional **responsabilidade** ao demonstrar aos seus colegas que eles podem contar contigo. Não está com nada ter atitudes individualistas e guardar os conhecimentos só para si mesmo, não é verdade?

Para organizar as informações, marquem nos quadros abaixo quem são os colegas que poderão ajudar em suas necessidades, e anotem em quais estudos de componentes você poderá colaborar também. Esta será uma experiência incrível que você começará a vivenciar junto dos seus colegas, pois **"um grupo que estuda junto, compartilha liderança!"**

Bons estudos!

Eu posso ajudar meus colegas nos estudos dos componentes:	_____ _____ _____ _____ _____

Eu preciso de ajuda nos componentes...	...e esses colegas podem me ajudar!
_____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____

Durante o percurso dessa situação de aprendizagem, você teve a chance de utilizar dois quadros que auxiliaram na organização da sua aprendizagem e dos seus colegas. Existem várias outras ferramentas que apoiam essa prática de programar rotinas de estudo, como tabelas, calendários, infográficos, agendas impressas ou aplicativos de celular. Quando elaboramos e seguimos um bom planejamento, conseguimos estudar tudo o que precisamos e ainda sobra tempo para fazer outras coisas que gostamos. Ao coordenar sua vida e planos, você desenvolve a competência socioemocional **organização**.

DESAFIO!

Sempre que possível, reúnam-se em duplas, trios ou quartetos para experimentar o estudo colaborativo! Mas apenas quando tiverem aula livre ou algum momento propício.



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3

ROTINA PRODUTIVA PARA UMA ORGANIZAÇÃO COMPLETA

Competências socioemocionais em foco: organização, foco e persistência

ATIVIDADE 1

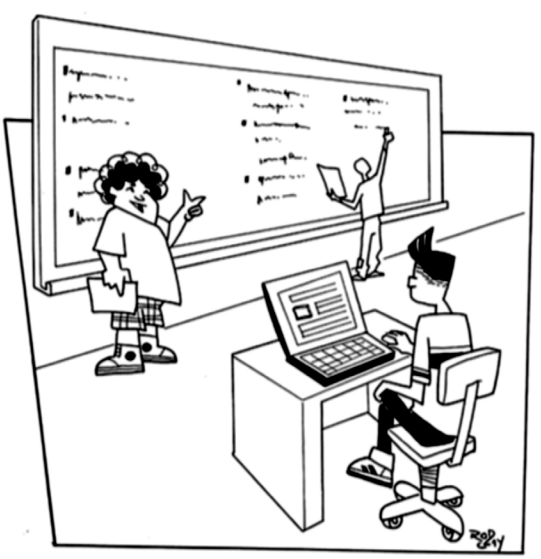
Estudante, organize-se junto com os seus colegas e o(a) seu(sua) professor(a) numa roda de conversa para dialogarem a respeito de como organizam suas atividades cotidianas ao longo do dia e se conseguem conciliar as atividades escolares, os projetos pessoais, a convivência em família, o lazer com outras atividades.

Após a roda de conversa, aproveite para refletir: ao percorrer as situações de aprendizagem anteriores, você se lembra em quais momentos teve a oportunidade de exercitar a competência socioemocional "organização"?

Em seguida, se reúna novamente em duplas e, juntos, leiam o texto "A organização de uma rotina" para saber um pouco mais sobre o desenvolvimento da competência socioemocional "organização" .

ATIVIDADE 2

"A organização de uma rotina"



GERMANO. Elaborado especialmente para o Material de Projeto de Vida.

Você conseguiu entender que a **organização** é uma competência importante? Que sem ela a vida fica sem direção e, por isso, se vai ficando para trás? É importante que você pense em questões que irão fazer os seus estudos renderem mais e te ajudar a atingir seus objetivos e metas. Não basta apenas dominar uma função e seguir procedimentos. É preciso saber se comunicar, ser criativo, manter uma rotina disciplinada e buscar o equilíbrio entre as obrigações e os desejos.

E um dos segredos é aprender a construir uma **rotina produtiva**, que contemple momentos de lazer, encontros com amigos e família e até tempo para descanso ou preguiça, sem desviar o foco de atenção dos estudos e do trabalho.

Mas como conseguir se organizar com tantas atividades escolares e ainda ter tempo livre para o lazer? De fato, parece ser uma tarefa muito difícil ser um estudante organizado e dar conta de tantas atividades diárias para cumprir dentro e fora da escola, não é verdade?

Que tal pensar numa maneira interessante e inteligente de, junto com os seus colegas e o auxílio do(a) seu(a) professor(a), construir uma **rotina produtiva** que atenda às necessidades para ser um(a) estudante organizado? Assim, você poderá desenvolver as competências socioemocionais organização, foco e persistência, presentes na **autogestão**, para auxiliar suas tarefas escolares e planos de vida.

Vamos lá?

– Construindo a minha rotina

Agora é com você!

Primeiro, tenha em mente o planejamento que você irá escolher para seguir suas rotinas: pode ser um calendário de estudos, contendo um infográfico de disciplinas diárias e de todas as atividades que você realiza fora da escola, com todos os dias e horas para cada atividade realizada – não esqueça do momento do lazer! Esse momento é muito importante para relaxar depois de horas de estudo, ou "recarregar a bateria" para a próxima atividade escolar. Se quiser, pode incluir os finais de semana também na sua rotina.

Infográfico: você sabe o que é isso? Tem gente que quando se depara com algo novo, torce o nariz e vai logo dizendo "não vou nem tentar entender, porque já imagino que é algo muito difícil!". Você costuma agir assim diante dos desafios? Esse tipo de postura não combina com pessoas que desenvolvem a competência socioemocional **persistência**. Então deixe o desânimo de lado e faça o que for necessário para construir seu infográfico! Seja persistente!

Organizem-se entre os colegas para pesquisarem exemplos de **infográficos***. Assim, juntos poderão construir o seu modelo para começarem a organizar as suas rotinas.



Para saber mais!

***Infográfico:** é a forma de apresentar a organização de um planejamento. Pode ser em forma de desenhos, mapas, fotografias, diagramas, etc.

Dica: Estudante, para deixar seu cronograma mais interessante de seguir, procure ilustrá-lo ou destacar com canetas e lápis de cor os intervalos entre as horas, e colocar nos pontos destacados as atividades correspondentes. Cada atividade deve corresponder a uma cor diferente. Caso a dedicação seja de mais de uma hora para determinada atividade do dia, basta escrever uma única vez no ponto em que se inicia a atividade.

Você pode confeccionar mais de um infográfico, pois pode fazer um para os dias da semana e outro para os finais de semana, por exemplo.

Caso necessite, peça auxílio para o(a) seu(sua) professor(a).

Cada um deve fazer o exercício de construir sua própria rotina produtiva, o que é essencial para que vocês realizem tudo o que precisam fazer no tempo que têm disponível. E, para quem já adota uma rotina, será uma ótima oportunidade de aperfeiçoá-la!

Pensem nas questões:

1. Como seria a minha rotina ideal?
2. Que atividades não podem faltar no meu dia a dia?
3. Quais são as minhas prioridades?
4. Como eu dividiria o tempo para dar conta de tudo o que tenho para fazer?

Rotina planejada? Então vocês poderão colar, grampear, colocar um clips, da forma que considerarem melhor, a sua rotina, para colocá-la em prática em seus Diários de Práticas e Vivências.

A seguir, em roda de conversa, apresentem os seus infográficos, contando como organizaram as suas rotinas e conhecendo a maneira como os colegas pensaram em conduzir as atividades do dia a dia!

Durante a construção do infográfico, você teve a oportunidade de exercitar a competência socioemocional "foco". Esse momento exigiu muita concentração para que conseguisse planejar uma rotina que encaixasse todas as atividades que precisam ser realizadas. Pensando nisso, reflita:

- Geralmente, você consegue evitar distrações e manter o foco nas coisas que faz? Se sim, quais dicas daria para os colegas que acham difícil prestar atenção em suas tarefas? Se não, o que costuma te distrair?



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

UM GRUPO QUE ESTUDA JUNTO COMPARTILHA SABERES!

Competências socioemocionais em foco: organização, respeito e responsabilidade

ATIVIDADE 1

Estudantes, se reúnam numa roda de conversa para relatar, junto com os seus colegas e o(a) seu(sua) professor(a), como têm se dedicado aos momentos de autogestão e estudo colaborativo. Conversem sobre e troquem experiências, revisitem a Situação de Aprendizagem 4 *"Mitos do estudo e vilões dos Estudantes"*, do bimestre passado, e veja como está acontecendo o processo do uso da base de apoio, se está funcionando ou não, e, caso não esteja dando certo, expliquem o motivo.

ATIVIDADE 2

– Aprendendo e ensinando junto: como vai ser?

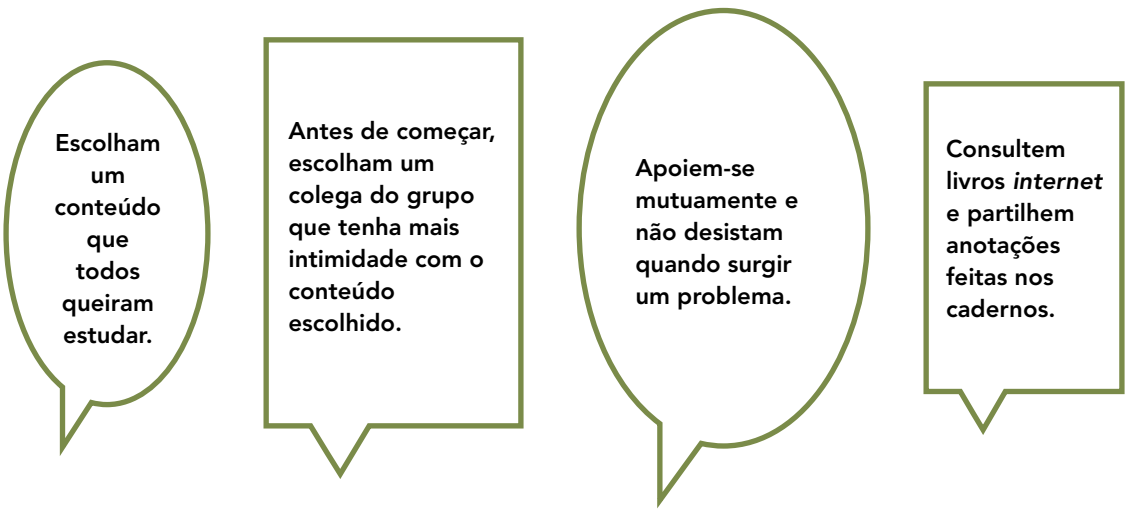
Vamos exercitar uma estratégia eficiente?

*Estuda*r junto de maneira colaborativa! Para isso, se organizem em grupos e, em seguida,

escolham um conteúdo que estejam estudando, em qualquer disciplina da escola, e que apresentem dificuldade em aprender. Caso alguém do grupo esteja por dentro desse conteúdo, melhor ainda, pois essa pessoa poderá ensinar o que aprendeu. Caso não haja ninguém com esse perfil, vocês podem contar com o apoio de suas anotações de aula, dos Diários de Práticas e Vivências, seus livros didáticos, pesquisas na *internet* ou seus colegas de outros grupos.

Ah! Vocês terão o tempo desta aula **para experimentar essa maneira de estudar!**

Então não percam tempo!



Estudantes, é bem provável que o tempo que vocês tiveram para estudar não tenha sido suficiente para finalizar os estudos, mas, com certeza, deu um gostinho do tanto que estudar junto pode ser produtivo e motivador, com a esperança de que esses agrupamentos aconteçam de novo, não é? Que tal pensar sobre isso? Se reúnam numa roda de conversa para avaliarem juntos essa experiência!

1. Quem já tem o hábito de estudar com colegas?
2. Quais são as diferenças entre estudar sozinho e com os colegas? Elas influenciam no tanto que se aprende estudando?
3. Há diferença entre estudar em dupla, trio e quarteto? Quais são elas?
4. Vocês pretendem exercitar essa experiência em outros momentos, na escola e fora dela?
5. Vocês gostariam de continuar estudando juntos?
6. Quais competências socioemocionais são fundamentais nessa prática?
7. Pensando no desenvolvimento da competência respeito: houve ofensas ou xingamentos durante os estudos colaborativos? Se sim, qual foi sua postura nesses momentos? Se não, o que você fez para evitá-los?
8. Pensando no desenvolvimento da competência responsabilidade: você conseguiu cumprir com seus compromissos durante os estudos colaborativos?
9. Pensando no desenvolvimento da competência organização: foi possível criar um plano para estudar o conteúdo selecionado?
10. Em que componentes cada um pode ajudar e em quais precisam de ajuda? (Para

responder essa questão, consultem a consolidação do mapa de estudos que fizeram na Situação de Aprendizagem 2, **atividade 1** deste caderno).

DESAFIO!

Continuem estudando juntos sempre que tiverem necessidade. Vocês podem aproveitar uma aula vaga, um dia do final de semana, um tempinho no intervalo etc.

Escolham pelo menos uma das atitudes de estudo e coloquem em prática nas próximas semanas.



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 5

REAVALIAR PARA ALCANÇAR: MEU PROJETO DE VIDA

Competências socioemocionais em foco: organização, determinação e persistência

ATIVIDADE 1

Estudante, para o início desta atividade, você e seus colegas, junto com o seu(a) professor(a), irão se reunir em roda de conversa. O diálogo será sobre seu desempenho das atividades que vêm desenvolvendo do início do ano até este momento. Chegou o final do semestre, e, então, é hora de pensar sobre o seu desempenho na escola. Em seguida, em duplas, vocês irão pensar e conversar sobre como foi a participação de cada um nas aulas e em outras atividades, e o que aprenderam nesse período.

– Não me canso de a – v – a – l – i – a – r ! - desempenho nas disciplinas

Cada um deve preencher o quadro de autoavaliação nas disciplinas. Para isso, leiam a legenda cuidadosamente e não tenham pressa no preenchimento. Achou essa proposta de autoavaliação desafiadora? Então, aproveite para exercitar a competência socioemocional **determinação**. Dê o seu melhor e dedique tempo e esforço para responder, com verdade, cada pergunta!

Ao final, façam a somatória de cada disciplina e confiram o resultado.

Autoavaliação	Eu e os componentes
Legenda: Avalie, de 5 a 1, as questões a seguir	**5** – Amo/ Ótimo **4** – Gosto/ Bom **3** – Tanto faz/ Razoável/ Na média **2** - Tolero/ Pouco **1** – Odeio/ Muito pouco

Componente Curricular	Quanto ao gosto pelo componente curricular...	Eu compreendo os conteúdos...	Meu nível de concentração é...	Minha dedicação (em sala e fora de sala) é...	Minhas notas são...	TOTAL
GEOGRAFIA						
HISTÓRIA						
CIÊNCIAS						
MATEMÁTICA						
EDUCAÇÃO FÍSICA						
LÍNGUA PORTUGUESA						
LÍNGUA ESTRANGEIRA / INGLÊS						
ARTE						
PROJETO DE VIDA						
ELETIVA						
TECNOLOGIA E INOVAÇÃO						

Resultado	**Entre 18 e 25:** está ÓTIMO, mas pode ficar ainda melhor! **Entre 15 e 17:** está BOM, mas preciso me empenhar um pouco mais, porque sou capaz! **Entre 5 e 14:** BAIXO, preciso melhorar e muito!

ATIVIDADE 2 – SEGUNDA PARADA: PLANOS PARA ESTE ANO

Você se lembra da primeira atividade de autogestão em que foi lançado o desafio para que cada um fizesse planos para este ano pensando nos desejos e possíveis ações? Será que esses planos estão se realizando? Em que pé eles estão? É hora de conferir!

Vale dizer que verificar um plano é tão importante quanto fazê-lo. Afinal, de nada adianta dedicar tempo e atenção na construção de um planejamento e depois deixá-lo esquecido na gaveta, não é? Então aproveite esse momento para analisar se seus objetivos foram atingidos e exercite ainda mais a competência socioemocional **organização**.

Conversem com o colega da dupla sobre o seguinte:

- Quais planos já se realizaram? Como foi? Em algum momento você pensou em desistir?
- Qual é a sensação de ter concluído um plano?
- Você deu início à realização de alguns planos mas eles ainda estão em processo de realização? Como está sendo?
- Quais planos você nem começou a realizar ainda? Você pretende continuar tentando colocá-los em prática? Como vai ser isso?
- Tem algum plano novo na área? Quer incluir alguma nova proposta para os próximos meses?

Muito bom olhar para o que passou e perceber que vocês aprenderam muito.

Desenvolver a persistência significa superar obstáculos e continuar trabalhando para completar tarefas. Você acredita ter exercitado essa competência socioemocional durante o ano?

DESAFIO!

Continuem estudando, individualmente e coletivamente, e praticando novas atitudes e estratégias de estudo!

ATIVIDADE 3

Estudante, o bimestre está finalizando, assim como o ano letivo. Foi uma longa jornada até chegar aqui, não é mesmo? Então, para finalizar toda a trajetória de estudos e autoconhecimento que você pôde explorar, reúna-se com os seus colegas e o(a) seu(a) professor(a) para a última roda de conversa do ano. Nesta atividade, todos terão a oportunidade de dialogar e avaliar o trabalho realizado em **Projeto de Vida (PV)** até o momento.

Registre suas respostas para as questões a seguir em seu Diário de Práticas e Vivências.

1. Quais atividades mais gostei e menos gostei de realizar em todas as de PV?
2. Que mudanças pude perceber em mim, como pessoa e como estudante, depois que frequentei as aulas de PV?
3. Quais são as minhas expectativas para o próximo ano, na minha vida pessoal e na minha vida como estudante?
4. Quais competências avalio ter adquirido neste ano letivo? Por quê?



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 6

DESAFIO DOS SUPERPODERES

Competências socioemocionais em foco: _____
+imaginação criativa, autoconfiança e organização.

Que jornada, hein? Você já está no 4º bimestre! Preparado(a) para as missões finais do Desafio dos Superpoderes deste ano?! Vamos lá!

MISSÃO 9: DE ONDE VIEMOS? PARA ONDE VAMOS?

Retome seu Diário de Práticas e Vivências, conforme solicitado pelo(a) professor(a). Faça uma leitura atenta e cuidadosa do seu **Plano de Desenvolvimento Pessoal** para, depois, discutir algumas questões com seus colegas de trio.

Reúnam-se em trios, de preferência com os mesmos colegas das missões anteriores. Se não for possível trabalhar com os mesmos colegas, não se preocupe. Todos os colegas da turma podem colaborar uns com os outros. Esse processo não deve ser solitário, mas sim colaborativo e divertido!

Sugestões de questões para a leitura do **Plano de Desenvolvimento Pessoal:**

a) Como foi criar um Plano de Desenvolvimento Pessoal para registrar as ações necessárias para seu desenvolvimento socioemocional?

b) Como você usou esse plano? Conseguiu mantê-lo atualizado? Se não, qual foi sua principal dificuldade?

c) O que você aprendeu fazendo os registros de seus aprendizados e desafios no Plano de Desenvolvimento Pessoal e no Diário de Práticas e Vivências?

d) Você utilizou as duas competências socioemocionais escolhidas como desafio pela turma em outras atividades/outras matérias? Dê exemplos.

e) Você exercitou as competências socioemocionais desenvolvidas fora da escola? Em quais situações?

MISSÃO 10: ONDE ESTAMOS?

Chegou o grande momento: olhar para dentro e verificar seu estágio atual de desenvolvimento nas competências socioemocionais ao longo do ano.

Siga as orientações do(a) professor(a) para o preenchimento das rubricas das competências socioemocionais _____
(completar com as CSE priorizadas de acordo com cada ano/série)

MISSÃO 11: VIVENDO O PRESENTE, OLHANDO O FUTURO

Nas missões 9 e 10, você, junto com seus colegas de trio e também individualmente, analisou suas principais conquistas e seus aprendizados mais importantes. Agora é o momento de comemorar, e muito, cada vitória alcançada – da mais singela à mais importante! E em meio às comemorações, aproveitar para refletir sobre o que a experiência trouxe de bom para a vida!

Passo 1 – Reflexão individual e em trios

É importante que você reflita sobre seu processo de desenvolvimento socioemocional ao longo do ano. A proposta é que você responda individualmente às questões abaixo em seu Diário de Práticas e Vivências.

a) Como você avalia a experiência de participar de vários momentos de diálogos com seus colegas e professores(a) sobre o desenvolvimento de competências socioemocionais?

b) Quais foram os sentimentos mais fortes que marcaram a sua participação nessa jornada de desenvolvimento socioemocional?

c) Qual foi a principal ação que você passou a praticar agora que está atento sobre as suas competências socioemocionais?

d) Sempre buscamos passar a ideia de que você não está sozinho(a) e mostrar a importância da colaboração, mas você se sentiu sozinho(a) em algum momento?

e) Avalie seu papel e o papel dos seus(suas) colegas e de seu(sua) professor(a) de Projeto de Vida:

- Seu papel - Qual foi sua maior contribuição para o seu trio? Em que essa contribuição foi importante ao longo da realização das conversas de *feedback*? E ao longo das aulas que não eram especificamente do Desafio dos Superpoderes, você contribuiu com os colegas do seu trio?
- O papel dos seus colegas de trio - Seus colegas tentaram lhe ajudar? Eles lhe trataram com respeito? Mostraram interesse e atenção quando vocês conversaram nos momentos de *feedback*? Buscaram compartilhar ideias e sugestões para o desenvolvimento de competências socioemocionais ao longo das aulas?
- O papel do(a) professor(a) - Como foi sua interação com seu(sua) professor(a) de Projeto de Vida? O que foi mais positivo? O que precisa ser melhorado?

f) Como foi participar de cada missão do Desafio dos Superpoderes? Qual foi a missão mais interessante? Por quais razões?

g) Você considera que o desenvolvimento socioemocional pode ser importante para a sua vida de estudante, na sua relação com familiares e colegas e na sua forma de ser e estar no mundo? Por quê?

h) As competências socioemocionais podem ser como superpoderes que lhe ajudam a se aproximar da realização de sonhos e projetos de vida? Se sim, por quê? Se não, por quê?

Respondeu às questões? Agora é hora de compartilhar suas impressões com os colegas de trio. Se vocês não tiverem tempo de conversar sobre todas as questões, busquem começar pelas questões "d" e "e", sobre colaboração e o papel de cada um (o seu, o deles e o do(a) professor(a).

Passo 2 – Construção individual da linha do tempo

Você sabe o que é uma linha do tempo? Siga as instruções do(a) seu(sua) professor(a) para construir uma que tenha a sua cara, que consiga retratar como foi seu desenvolvimento socioemocional ao longo do ano.

- Dê asas à sua imaginação criativa!
- Use as rubricas das competências socioemocionais, seu Plano de Desenvolvimento Pessoal e seu Diário de Práticas e Vivências como fonte de informações.
- Busque se lembrar de momentos que foram importantes para você.

Alguns exemplos:

- Primeira aula em que o(a) professor(a) apresentou o conceito de competências socioemocionais.
- Dia em que você exercitou uma competência socioemocional e não perdeu a paciência com seu irmão mais velho ou mais novo.
- A importância de algumas competências em momentos difíceis, como o de isolamento e distanciamento social durante a pandemia do COVID-19.
- A utilidade de algumas competências socioemocionais na época de provas.

A linha do tempo deverá apresentar ações do passado, atividades e aprendizados do presente, e fazer uma projeção de desenvolvimento para o futuro.

Passo 3 – Reflexão sobre a linha do tempo e *feedback* coletivo

Finalizada a produção da linha do tempo, fique atento(a) às orientações do(a) professor(a) para a conversa de *feedback* coletivo.

Lembre-se das dicas de *feedback* presentes no Caderno do Estudante do 2º bimestre.

Dicas úteis para a conversa de feedback

- Aproveite o exercício de *feedback* para **praticar competências socioemocionais** como o respeito, a empatia e a assertividade. Caso você não entenda o que significa alguma dessas competências, peça ao(à) professor(a) que explique o que é e como pode ser praticada.

Exemplos:

Respeito - trate seu(sua) colega da mesma forma que gostaria de ser tratado(a), não use palavras que possam ofender.

Empatia - busque entender as necessidades e sentimentos dos(as) colegas, ser atencioso(a) e trazer elementos na sua fala que possam apoiar o desenvolvimento deles(as).

Assertividade - converse com os colegas abertamente sobre pontos que podem ser melhorados, trazendo sugestões de como essa melhoria pode ser alcançada.

- Quando o seu(sua) colega fizer algo que te incomode ou traga alegria, converse com ele(a) sobre o modo como aquilo foi feito ou sobre o ato/ação em si. Isso melhora sua comunicação e ajuda seu(sua) amigo(a) a se desenvolver.

Exemplo - um estudante indicou em seu plano a seguinte ação para desenvolver a competência socioemocional **tolerância ao estresse**: quando eu ficar estressado por ter pouco tempo para terminar uma atividade, vou observar como estou me sentindo, respirar fundo e organizar os sentimentos e pensamentos. Assim, evito perder mais tempo preocupado sobre o que tenho que fazer, do que realmente fazendo a tarefa.

Nesse exemplo, o foco será em como a pessoa agiu quando teve pouco tempo para terminar uma atividade. Ao dar o feedback, você não deve dizer "nossa, você é muito estressado!", mas sim perguntar "como você agiu nas últimas vezes que teve pouco tempo para realizar uma tarefa?".

- **Ofereça sugestões que possam ajudar seu(sua) colega a se desenvolver.** Não julgue quando indicar algum ponto que precisa ser melhorado, faça uma sugestão de como seu(sua) colega pode agir para desenvolver melhor determinada competência.

Exemplo: continuando o exemplo anterior sobre como desenvolver a **tolerância ao estresse**, não fale "você continua sem paciência nenhuma". Faça uma sugestão do tipo "quando você perder a paciência nessa situação, que tal você respirar fundo e acreditar que você é capaz de fazer a tarefa?".

- **Tenha atenção durante a conversa**, busque ouvir com cuidado o que seu(sua) colega está falando. Evite qualquer distração e não fuja do tema da conversa.

Exemplo: esse não é o momento para conversar sobre o resultado do jogo de futebol ou qualquer outra coisa. Esse é o momento de olhar nos olhos dos colegas do seu trio, falar e escutar com cuidado.

- **Use exemplos concretos**. Peça e ofereça exemplos de como você ou seu(sua) colega agiu.

Exemplo: conte passo a passo do que você fez em uma situação relacionada ao desenvolvimento da competência escolhida, descrevendo com detalhes.

PARABÉNS! Você chegou ao final do Desafio dos Superpoderes! Como deve ser bom olhar para trás e ver o quanto foi possível se desenvolver e contribuir para o desenvolvimento socioemocional dos(as) colegas. Esse é o momento de reconhecer cada conquista, e também os erros e desafios que foram vistos como oportunidades de aprendizado. Cada passo no seu desenvolvimento pessoal é importante, aqui e na vida!

Comemore bastante! Você e seus(suas) colegas de escola viverão novas aventuras no próximo ano! O desenvolvimento socioemocional, assim como o Projeto de Vida, não acaba e não tem idade! A jornada de desenvolvimento pessoal continua, na escola e na vida!

ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES

Secretaria da Educação do Estado de São Paulo

COORDENADORIA PEDAGÓGICA – COPED

Coordenadora

Viviane Pedroso Domingues Cardoso

Diretora do Departamento de Desenvolvimento Curricular e de Gestão Pedagógica – DECEGEP

Valéria Tarantello de Georgel

Diretora do Centro de Ensino Médio – CEM

Ana Joaquina Simões Sallares de Mattos Carvalho

Centro de Anos Finais do Ensino Fundamental – CEFAF

Assessoria Técnica

Ariana de Paula Canteiro e Eleneide Gonçalves dos Santos

Centro de Projetos e Articulação de Iniciativas com Pais e Alunos – CEART

Diretora: Deisy Christine Boscaratto

Aline Navarro, Barbara Tiemi Aga Lima, Cassia Vassi Beluche, Isabel Gomes Ferreira, Isaque Mitsuo Kobayashi, Silvana Aparecida de Oliveira Navia

ÁREA DE LINGUAGENS – ARTE, EDUCAÇÃO FÍSICA, INGLÊS E LÍNGUA PORTUGUESA

Arte

Elaboração: Carlos Eduardo Povinha – Equipe Curricular de Arte - COPED/SEDUC; Daniela de Souza Martins Grillo – Equipe Curricular de Arte – COPED/SEDUC; Eduardo Martins Kebbe – Equipe Curricular de Arte – COPED/SEDUC; Elisangela Vicente Prismit – Equipe Curricular de Arte - COPED/SEDUC; Evania Rodrigues Moraes Escudeiro – Equipe Curricular de Arte – COPED/SEDUC; Priscila de Souza e Silva Dolher – Equipe Curricular de Arte - COPED/SEDUC; Cristiane dos Santos Alvarenga – PCNP da D.E. Taubaté; Djalma Abel Novaes - PCNP da D.E. Guaratinguetá; Elisangela Vicente Prismit - PCNP da D.E. Centro Oeste; Marilia Marcondes de Moraes Sarmento e Lima Torres - PCNP da D. E. São Vicente; Murilo Soares de Oliveira - PCNP da D.E. São Bernardo do Campo; Raphael Pedretti da Silva - PCNP da D. E, Miracatu; Roberta Jorge Luz – PCNP da D. E. Sorocaba; Silmara Lourdes Truzzi - PCNP da D.E. Marília; Renato Paes - PCNP da D. E. Penápolis; Débora David Guidolín – PCNP da D. E. Ribeirão Preto.

Revisão conceitual: Rafaela Beleboni; Eliane Aguiar.

Língua Portuguesa

SEDUC/COPED/CEFAF

Elaboração: 6º ano (SA1, 2): Katia Regina Pessoa; (SA3): Katia Regina Pessoa e Lucifrance Elias Carvalhar; (SA4): Mara Lucia David e Shirlei Pio Fernandes.

7º ano: Katia Regina Pessoa, Mara Lucia David, Marcia Aparecida Barbosa Corrales e Shirlei Pio Fernandes.

8º ano: Mara Lucia David

9º ano: Katia Regina Pessoa

Leitura Crítica, revisão, adaptação e validação do material: Katia Regina Pessoa, Mara Lúcia David e Shirlei Pio Fernande

Língua Inglesa

ASSOCIAÇÃO NOVA ESCOLA

Diretora Executiva: Raquel Gehling

Gerente Pedagógica: Ana Ligia Scachetti

Gerente de Projetos: Rodrigo Petrola

Coordenadora pedagógica: Tatiana Martin

Coordenadora de Relacionamentos: Luciana Chalita Campos

Professores-autores de São Paulo: Juliana Batista, Karen Andreoletti, Patricia Moura, Vinicius Ortigosa.

Professores-autores Currículo em Ação – Cross-curricular learning: Catarina Cruz - DE Leste 2; Cintia de Almeida – DE Pindamonhangaba; Gilmara Cavalcante – DE Mauá; Jucimeire Bispo – SEDUC-SP COPED-LEM; Liana Maura Barreto – SEDUC-SP COPED-LEM; Luiz Afonso Baddini – DE Santos; Marisa Porto – DE Carapicuíba; Nelise Abib – DE Centro-Oeste; Pamella Santos – SEDUC-SP COPED-LEM; Renata Orosco – DE Presidente Prudente; Rosane de Carvalho – DE Adamantina; Thiago Ono – SEDUC-SP COPED-LEM; Viviane Barcellos – DE São José dos Campos.

Professores-autores nacionais: Débora Izé Balsemão Oss, Juliana Pacheco Oliveira Neves, Mariana Guedes Bartolo, Nathalia Gasparini, Renata Luz de Lima Lourenço, Roberta Ventura Calabre, Valdelena Maria Nojosa Nobre, Virginia de Sousa Bonfim.

Consultoria: Bruno Andrade, Janaina Borges Martini, Priscila Bordon, Sônia Melo Ruiz, Troika Consultoria Educacional, Veronica Peres Bochio.

Leitores críticos: Jucimeire Bispo – SEDUC-SP COPED-LEM; Joana Mendes.

Planos de Aula de Inglês da Nova Escola

Consultora: Sandra Durazzo

Especialista: Celina Fernandes Gonçalves

Mentores: Ana Cecília de Medeiros Maciel, Débora Izé Balsemão Oss, Isabel Callejas, Newton Freire Murce Filho, Tatiana Martin.

Time de Autores: Amanda Maria Bicudo de Souza, Camila Silva Viana, Débora Izé Balsemão Oss, Edson José Cortiano, Fernanda Carla Correia Franco da Encarnação, Gleima Albernaz Vanin Suzart, Isabela Silveira Sued, Janaina Maria Lopes Ferreira, Josy Crippa Carmo, Juliana Pacheco Oliveira Neves, Manuella Lisboa Gomes da Silva, Mariana Guedes Bartolo, Michelle de Sousa Bahury, Nathalia Gasparini, Patricia Vergara Emmerich Vasques, Rafaela Xavier de Araújo, Raisa Ketzer Porto, Renan da Silva Portolan, Renata Luz de Lima Lourenço, Roberta Ventura Calabre, Valdelena Maria Nojosa Nobre, Virginia de Sousa Bonfim.

Coordenação editorial: Viviane Kirmeliene

Edição de texto: Adriana Saporito, Carla Mauricio, Daniele Salles, Felipe Caetano, Mirian Navarro, Paulo Machado, Roberta Moratto Risther, Silene Cardoso, Tatiana Santana, Oficina Editorial.

Assistentes editoriais: Fernanda Valezini, Isabela Carvalho.

Preparação de texto: Aiko Mine, Maria Estela Alcântara, Roberta Moratto Risther, Sheila Saad.

Revisão: Marcia Leme, Mayenne Tannús, Olivia Zambone, Patrícia Cordeiro, Thais Giammarco, Oficina Editorial.

Coordenação de design: Leandro Faustino

Projeto gráfico: Gabriela D'Avilla, Duda Oliva e Leandro Faustino

Editoração: Gabriela D'Avilla, Hettore Santiago e Sandro Silva

Pesquisa iconográfica: Barra Editorial

Apesar dos melhores esforços da equipe, é inevitável que surjam erros no texto. Assim, são bem-vindas as comunicações de usuários sobre correções ou sugestões referentes ao conteúdo que auxiliem o aprimoramento de edições futuras. Comentários podem ser encaminhados à Associação Nova Escola pelo e-mail novaescola@novaescola.org.br.

A Associação Nova Escola elaborou os conteúdos deste material com a finalidade de difundi-los ao público em formato aberto, sem restrições de direitos autorais, seja por decisão própria de abrir conteúdo de propriedade da Associação Nova Escola, seja por utilizar conteúdo aberto conforme licença Creative Commons na modalidade Licença CC 01.0. Embora todos os esforços tenham sido empregados pela Associação Nova Escola para esta finalidade, uma parte do conteúdo contempla direitos autorais de terceiros e seu uso importa em restrições, que devem ser observadas por seus usuários. As restrições estão indicadas nas respectivas obras, de acordo com o ícone ao lado.

As restrições estão indicadas nas respectivas obras, de acordo com os seguintes ícones.

Este material foi viabilizado pela parceria entre Associação Nova Escola e Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, como parte do programa Skills for Prosperity. Sua produção foi proporcionada pelo Prosperity Fund, fundo de cooperação do Governo Britânico, no Brasil.

Educação Física

Elaboração: Adriana Cristina Davi Pazian – PCNP da DE São Carlos; Diego Diaz Sanchez – PCNP da DE Guarulhos Norte; Felipe Augusto Lucci – Professor de Educação Física da DE Itu; Érika Porrelli Drigo – PCNP da DE Capivari; Flavia Naomi Kunihira Peixoto – PCNP da DE Suzano; Isabela Muniz dos Santos Cáceres – PCNP da DE Votorantim; Janice Eliane Ferreira Bracci – PCNP da DE José Bonifácio; Joice Regina Simões – PCNP da DE Campinas Leste; José carlos Tadeu Barbosa Freire - Professor de Educação Física da DE Bragança Paulista; Katia Mendes Silva – PCNP da DE Andradina; Lígia Estronioli de Castro – PCNP da DE Bauru; Meire Grassmann Guido – PCNP da DE Americana; Nabil José Awad – PCNP da DE Caraguatatuba; Neara Isabel de Freitas Lima – PCNP da DE Sorocaba; Roseane Minatel de Mattos – PCNP da DE Adamantina; Sueli Aparecida Galante – PCNP da DE Sumaré; Tiago Oliveira dos Santos

Revisão: Equipe Curricular de Educação Física: Luiz Fernando Vagliengo; Marcelo Ortega Amorim; Mirna Léia Violin Brandt; Sandra Pereira Mendes. 6º ano: Adriana Cristina Davi Pazian – PCNP da DE São Carlos; 7º ano: Roseane Minatel de Mattos – PCNP da DE Adamantina; 8º ano: Joice Regina Simões – PCNP da DE Campinas Leste; 9º ano: Sueli Aparecida Galante – PCNP da DE Sumaré.

Leitura Crítica: 6º e 7º ano: Isabela Muniz dos Santos Cáceres – PCNP da DE de Votorantim; 8º ano: André Luiz Fernandez Ribeiro; 9º ano: Lucas Salgado Ataide.

Revisão conceitual: Rafaela Beleboni.

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

Equipe Centro de Inovação:

Arlete Aparecida Oliveira de Almeida – CEIN/COPED/SEDUC-SP;

Liliane Pereira da Silva Costa – CEIN/COPED/SEDUC-SP

Débora Denise Dias Garofalo – Coordenadora do CIEBP.

Elaboração: Arlete Aparecida Oliveira de Almeida – CEIN/COPED/SEDUC-SP; Bruno de Oliveira Ferreira - Instituto Palavra Aberta/EducaMídia; Diego Spitaletti Trujillo - Instituto Palavra Aberta/EducaMídia; Marcio Gonçalves – Instituto Palavra Aberta/EducaMídia; Renata Capovilla - Instituto Palavra Aberta/EducaMídia; Talita Cristina Moretto - Instituto Palavra Aberta/EducaMídia; Carolina Rodeghiero - Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa; Eduardo Bento Pereira - Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa; Ellen Regina Romero Barbosa – Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa; Gislaine Batista Munhoz - Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa; Leo Burd - Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa; Thais Eastwood - Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa; Fundação Telefônica.

Parceiros: Fundação Telefônica, Instituto Palavra Aberta/EducaMídia, Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa

Ilustração: Malko Miranda dos Santos (D.E. Sul 1)

Colaboradores: Erica Leal Nascimento Plotek, Ester Ohl Fernande e Maria Luiza Andrade Azzoni (9º ano), Antonio Rafael da Costa (CIEBP), Paulo Sergio Gumiero (CIEBP),Rennan Pardal Wilchez (CIEBP), Roberto Edgar Soares Rocha (CIEBP).

Análise/leitura crítica/organização: Arlete Aparecida Oliveira de Almeida CEIN/COPED/SEDUC-SP; Débora Denise Dias Garofalo – Coordenadora do CIEBP; Liliane Pereira da Silva Costa CEIN/COPED/SEDUC-SP

PROJETO DE VIDA

Bruna Waitman Santinho – SEDUC/COPED/Assessora da Educação Integral;

Cássia Moraes Targa Longo – SEDUC/COPED/CEM/PEI;

Claudia Soraia Rocha Moura – SEDUC/COPED/CEM/PEI;

Helena Claudia Soares Achiles - SEDUC/COPED/DECEGEP;

Instituto Ayrton Senna; Instituto de Corresponsabilidade pela Educação; Instituto PROA;

Parceiros da Educação – Nadir do Carmo Silva Campelo; Simone Cristina Succi – SEDUC/EFAPE.

Elaboração e organização: Cassia Moraes Targa Longo e Claudia Soraia Rocha Moura

Ilustrações: Rodiclay Germano.

IMPRENSA OFICIAL DO ESTADO S/A – IMESP

Projeto Gráfico: Ricardo Ferreira

Diagramação: Marilena Camargo Villavoy / Pamela Silva - Tikinet

Tratamento de Imagens: Leonídio Gomes e Tiago Cheregati

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.