

Currículo em **Ação**

LINGUAGENS

E SUAS TECNOLOGIAS



PRIMEIRA SÉRIE
ENSINO MÉDIO
CADERNO DO PROFESSOR

VOLUME 2
PARTE I

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

NÃO SE ESQUEÇA!

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

Onde denunciar?

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



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação

Currículo em Ação

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS



PRIMEIRA SÉRIE
ENSINO MÉDIO
CADERNO DO PROFESSOR

VOLUME
2

PARTE I

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

PREZADO(A) PROFESSOR(A)

As sugestões de trabalho, apresentadas neste material, refletem a constante busca da promoção das competências indispensáveis ao enfrentamento dos desafios sociais, culturais e profissionais do mundo contemporâneo.

O tempo todo os jovens têm que interagir, observar, analisar, comparar, criar, refletir e tomar decisões. O objetivo deste material é trazer para o estudante a oportunidade de ampliar conhecimentos, desenvolver conceitos e habilidades que os auxiliarão na elaboração dos seus Projetos de Vida e na resolução de questões que envolvam posicionamento ético e cidadão.

Procuramos contemplar algumas das principais características da sociedade do conhecimento e das pressões que a contemporaneidade exerce sobre os jovens cidadãos, a fim de que as escolas possam preparar seus estudantes adequadamente.

Ao priorizar o trabalho no desenvolvimento de competências e habilidades, propõe-se uma escola como espaço de cultura e de articulação, buscando enfatizar o trabalho entre as áreas e seus respectivos componentes no compromisso de atuar de forma crítica e reflexiva na construção coletiva de um amplo espaço de aprendizagens, tendo como destaque as práticas pedagógicas.

Contamos mais uma vez com o entusiasmo e a dedicação de todos os professores para que consigamos, com sucesso, oferecer educação de qualidade a todos os jovens de nossa rede.

Bom trabalho a todos!

Coordenadoria Pedagógica – COPED
Secretaria da Educação do Estado de São Paulo

SUMÁRIO

Integrando o desenvolvimento socioemocional ao trabalho pedagógico	6
Introdução	9
Arte.....	19
Língua Portuguesa	55
Língua Inglesa.....	141
Educação Física	179

INTEGRANDO O DESENVOLVIMENTO SOCIOEMOCIONAL AO TRABALHO PEDAGÓGICO

A educação integral exige um olhar amplo para a complexidade do desenvolvimento integrado dos estudantes e, também, para sua atuação na sociedade contemporânea e seus cenários complexos, multifacetados e incertos. Nesse sentido, o desenvolvimento pleno dos estudantes acontece quando os aspectos socioemocionais são trabalhados intencionalmente na escola, de modo integrado às competências cognitivas.

É importante ressaltar que a divisão semântica que se faz com o uso dos termos cognitivo e socioemocional não representa uma classificação dicotômica. É uma simplificação didática já que, na aprendizagem, essas instâncias (cognitiva e socioemocional) são simultaneamente mobilizadas, são indissociáveis e se afetam mutuamente na constituição dos sujeitos.

O QUE SÃO COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS?

As competências socioemocionais são definidas como as capacidades individuais que se manifestam de modo consistente em padrões de pensamentos, sentimentos e comportamentos. Ou seja, elas se expressam no modo de sentir, pensar e agir de cada um para se relacionar consigo mesmo e com os outros, para estabelecer objetivos e persistir em alcançá-los, para tomar decisões, para abraçar novas ideias ou enfrentar situações adversas.

Durante algum tempo, acreditou-se que essas competências eram inatas e fixas, sendo a primeira infância o estágio ideal de desenvolvimento. Hoje, sabe-se que as competências socioemocionais são maleáveis e quando desenvolvidas de forma intencional no trabalho pedagógico impactam positivamente a aprendizagem.

Além do impacto na aprendizagem, diversos estudos multidisciplinares têm demonstrado que as pessoas com competências socioemocionais mais desenvolvidas apresentam experiências mais positivas e satisfatórias em diferentes setores da vida, tais como bem-estar e saúde, relacionamentos, escolaridade e no mercado de trabalho.

QUAIS SÃO AS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS E COMO ELAS SE ORGANIZAM

Ao longo de 40 anos, foram identificadas e analisadas mais de 160 competências sociais e emocionais. A partir de estudos estatísticos, chegou-se a um modelo organizativo chamado de Cinco Grandes Fatores que agrupa as características pessoais conforme as semelhanças entre si, de forma abrangente e parcimoniosa. A estrutura do modelo é composta por 5 macrocompetências e 17 competências específicas. Estudos em diferentes países e culturas encontraram essa mesma estrutura, indicando robustez e validade ao modelo.

MACROCOMPETÊNCIA	COMPETÊNCIA	DEFINIÇÃO
Abertura ao novo	Curiosidade para aprender	Capacidade de cultivar o forte desejo de aprender e de adquirir conhecimentos, ter paixão pela aprendizagem.
	Imaginação criativa	Capacidade de gerar novas maneiras de pensar e agir por meio da experimentação, aprendendo com seus erros, ou a partir de uma visão de algo que não se sabia.
	Interesse artístico	Capacidade de admirar e valorizar produções artísticas, de diferentes formatos como artes visuais, música ou literatura.
Resiliência Emocional	Autoconfiança	Capacidade de cultivar a força interior, isto é, a habilidade de se satisfazer consigo mesmo e sua vida, ter pensamentos positivos e manter expectativas otimistas.
	Tolerância ao estresse	Capacidade de gerenciar nossos sentimentos relacionados à ansiedade e estresse frente a situações difíceis e desafiadoras, e de resolver problemas com calma.
	Tolerância à frustração	Capacidade de usar estratégias efetivas para regular as próprias emoções, como raiva e irritação, mantendo a tranquilidade e serenidade.
Engajamento com os outros	Entusiasmo	Capacidade de envolver-se ativamente com a vida e com outras pessoas de uma forma positiva, ou seja, ter empolgação e paixão pelas atividades diárias e a vida.
	Assertividade	Capacidade de expressar, e defender, suas opiniões, necessidades e sentimentos, além de mobilizar as pessoas, de forma precisa.
	Iniciativa Social	Capacidade de abordar e se conectar com outras pessoas, sejam amigos ou pessoas desconhecidas, e facilidade na comunicação
Autogestão	Responsabilidade	Capacidade de gerenciar a si mesmo a fim de conseguir realizar suas tarefas, cumprir compromissos e promessas que fez, mesmo quando é difícil.
	Organização	Capacidade de organizar o tempo, as coisas e as atividades, bem como planejar esses elementos para o futuro.
	Determinação	Capacidade de estabelecer objetivos, ter ambição e motivação para trabalhar duro, e fazer mais do que apenas o mínimo esperado.
	Persistência	Capacidade de completar tarefas e terminar o que assumimos e/ou começamos, ao invés de procrastinar ou desistir quando as coisas ficam difíceis ou desconfortáveis.
	Foco	Capacidade de focar — isto é, de selecionar uma tarefa ou atividade e direcionar toda nossa atenção apenas à tarefa/atividade “selecionada”.
Amabilidade	Empatia	Capacidade de usar nossa compreensão da realidade para entender as necessidades e sentimentos dos outros, agir com bondade e compaixão, além de investir em nossos relacionamentos prestando apoio, assistência e sendo solidário.
	Respeito	Capacidade de tratar as pessoas com consideração, lealdade e tolerância, isto é, demonstrar o devido respeito aos sentimentos, desejos, direitos, crenças ou tradições dos outros.
	Confiança	Capacidade de desenvolver perspectivas positivas sobre as pessoas, isto é, perceber que os outros geralmente têm boas intenções e, de perdoar aqueles que cometem erros.

VOCÊ SABIA?

O componente curricular Projeto de Vida desenvolve intencionalmente as 17 competências socioemocionais ao longo dos Anos Finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio. Em 2019, foi realizada uma escuta com os(as) professores(as) da rede para priorizar quais competências seriam foco de desenvolvimento em cada ano/série. A partir dessa priorização, a proposta do Componente Curricular foi desenhada, tendo como um dos pilares a avaliação formativa com base em um instrumento de rubricas que acompanha um plano de desenvolvimento pessoal de cada estudante.

COMO INTEGRAR AS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS AO TRABALHO PEDAGÓGICO

Um dos primeiros passos para integrar as competências socioemocionais ao trabalho com os conteúdos do componente curricular é garantir a intencionalidade do desenvolvimento socioemocional no processo. Evidências indicam que a melhor estratégia para o trabalho intencional das competências socioemocionais se dá por meio de um planejamento de atividades que seja **SAFE**¹ – sequencial, ativo, focado e explícito:

SEQUENCIAL

Percurso com Situações de Aprendizagem desafiadoras, de complexidade crescente e com tempo de duração adequado.

ATIVO

As competências socioemocionais são desenvolvidas por meio de vivências concretas e não a partir de teorias sobre elas. Para isso, o uso de metodologias ativas é importante.

FOCADO

É preciso trabalhar intencionalmente uma competência por vez, durante algumas aulas. Não é possível desenvolver todas as competências socioemocionais simultaneamente.

EXPLÍCITO

Para instaurar um vocabulário comum e um campo de sentido compartilhado com os estudantes, é preciso explicitar qual é a competência foco de desenvolvimento e o seu significado.

Desenvolver intencionalmente as competências socioemocionais não se refere a “dar uma aula sobre a competência”. Apesar de ser importante conhecer e apresentar aos estudantes quais são as competências trabalhadas e discutir com eles como elas estão presentes no dia a dia, o desenvolvimento de competências socioemocionais acontece de modo experiencial e reflexivo. Portanto, ao preparar a estratégia das aulas, é importante considerar como oferecer mais oportunidades para que os estudantes mobilizem a competência em foco e aprendam sobre eles mesmos ao longo do processo.

1 Segundo estudo meta-analítico de Durlak e colaboradores (2011), o desenvolvimento socioemocional apresenta melhores resultados quando as situações de aprendizagem são desenhadas de modo SAFE: sequencial, ativo, focado e explícito. DURLAK, J. A., WEISSBERG, R. P., DYMNIKI, A. B., TAYLOR, R. D., & SCHELLINGER, K. (2011). *The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions*. Child Development, 82, 405-432.

Prezado professor:

A Secretaria da Educação do Estado de São Paulo apresenta o Caderno do Professor, criado pela Equipe de Redatores de Linguagens formada por técnicos das Equipes Curriculares de Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa, como apoio à implementação do currículo e às ações de formação de professores e gestores da rede de ensino. Este Caderno tem como referência o trabalho organizado por área de conhecimento, conforme disposto no Currículo Paulista para o Ensino Médio da área de Linguagens e suas Tecnologias.

O trabalho pedagógico por área possibilita pensar em uma organicidade ao agrupar, em um mesmo material e sob a mesma perspectiva, habilidades que serão propostas por todos os componentes, sendo algumas específicas de Língua Portuguesa a serem exploradas juntamente com as da área. Dessa forma, busca-se privilegiar uma progressão possível, ao propor o encadeamento de procedimentos que contribuam para que os estudantes desenvolvam as habilidades previstas.

De acordo com o Currículo Paulista, a proposição da efetiva articulação entre os componentes embasará as práticas pedagógicas para a área, a partir de habilidades a serem desenvolvidas de forma integrada, respeitando as especificidades e apresentando um olhar múltiplo para a construção do conhecimento, por meio de um tema gerador e de uma questão norteadora.

As vivências situadas nas práticas de linguagens envolvem conhecimentos e habilidades mais contextualizados e complexos, o que também permite romper barreiras disciplinares e vislumbrar outras formas de organização curricular (como laboratórios de comunicação e de mídias, clubes de leitura e de teatro, núcleos de criação artística e literária, oficinas culturais e desportivas, observatório da imprensa etc.). Tais formas diversificadas de organização dos espaços e tempos escolares colaboram para a flexibilização curricular; especialmente, no que concerne às aprendizagens definidas no Currículo, uma vez que são oferecidas escolhas entre os diferentes campos de atuação (campo da vida pessoal, das práticas de estudo e pesquisa, jornalístico-midiático, de atuação na vida pública, artístico-literário).

Para tanto, indicamos o trabalho com as habilidades atreladas às competências da área de Linguagens. Os pressupostos do Currículo Paulista para o Ensino Médio também nortearam a seleção apresentada no material elaborado.

Retomamos a definição de **competências**, que engloba a mobilização de conhecimentos, **habilidades**, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho.

As **habilidades** mencionadas dizem respeito às aprendizagens essenciais para a área. Iniciam-se sempre por um verbo, que explicita o processo cognitivo envolvido, para o qual se deseja criar condições para que os estudantes sejam capazes de construir ou consolidar saberes.

Os **objetos de conhecimento** referem-se aos conteúdos, conceitos e processos abordados nas habilidades e podem ser identificados como complementos dos verbos relacionados ao processo cognitivo em questão.

Para o terceiro bimestre, professor, o Caderno tem a proposição de apoiá-lo no planejamento de suas aulas, para que seus estudantes desenvolvam as competências e habilidades necessárias, que comportam a construção do saber e a apropriação dos objetos do conhecimento, por meio do tema integrador dos componentes: **O uso da tecnologia no mundo contemporâneo** e da questão norteadora: **Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?**

O tema será desenvolvido ao longo de quatro situações de aprendizagem, com as indicações de habilidades e objetos de conhecimento específicos de cada componente, utilizando metodologias ativas, objetivando a diversificação do ensino e a melhoria da qualidade do fazer pedagógico e do processo contínuo de avaliação.

ESTRUTURA DAS SITUAÇÕES DE APRENDIZAGEM

Tendo como referência o desenvolvimento de habilidades, conhecimentos, atitudes e valores, a equipe de redatores adotou uma organização que orienta para uma progressão de habilidades, ainda que apresentem uma certa complexidade, manifestando mais de uma ação a partir dos verbos citados. Para esse contexto inicial, parece importante considerar alguns momentos de aula, com vistas à aprendizagem orientada para a efetivação da educação integral:

Conhecimentos prévios: Os conhecimentos prévios não podem ser confundidos com pré-requisitos. Trata-se de como os estudantes se mobilizam para resolver problemas e formular questões sobre um tema. Conhecimentos prévios têm relação com a experiência de ser e estar no mundo. Nesse sentido, manifestam-se em diferentes momentos, como no processo de sensibilização e contextualização dos objetos de conhecimento, por meio de questões que podem ser formuladas a partir da exposição de imagens, vídeos, reportagens, situações-problema, entre outros.

Sensibilização e Contextualização: São momentos que devem apresentar situações, favorecendo o envolvimento do estudante com o tema e a utilização contextualizada dos conhecimentos adquiridos. A sensibilização, por exemplo, deve permitir ao estudante manifestar as suas experiências sobre o assunto, buscando, por meio da aproximação, provocar interesse. O momento de contextualização convida o estudante a reconhecer os instrumentos de que pode lançar mão para tratar a informação de forma variada (curadoria da informação é fundamental nesse processo); como consequência, ele poderá obter condições de aperfeiçoar as reflexões e atitudes e reelaborar hipóteses iniciais.

Estratégias e Metodologias Ativas de Aprendizagem: São processos amplos que podem englobar diferentes práticas em sala de aula como formas de interagir, dialogar e mobilizar conhecimentos. Entre as metodologias ativas podemos citar: PBL (Aprendizagem Baseada em Problemas), Estudos de Caso, Estudo Dirigido, *Brainstorming*, Demonstrações e Simulações, Organização e Apresentação de Seminários, Sala de Aula Invertida, Pense-Pare-Compartilhe, *World Café*, Produção de *Blog*, Rotação por Estações, entre outras. Em comum, todas têm o objetivo de fazer do estudante o protagonista de seu percurso de aprendizagem, pelo comprometimento dele com os estudos. O professor transforma-se no mediador desse processo, ao utilizar essas ferramentas para facilitar o aprendizado. A ideia central é estimular uma maior participação e responsabilidade pela construção do próprio saber dentro e fora da sala de aula. Assim, ele se envolve no processo de aprendizagem de maneira ativa, superando a ideia de aulas expositivas e com pouca interação, em que apenas o professor é o protagonista. Mas, colocar isso em prática em sala de aula não é uma tarefa simples; é preciso quebrar paradigmas, selecionar estratégias adequadas que podem ser adotadas dentro da metodologia ativa, no auxílio do trabalho pedagógico, motivando a construção de conhecimento conforme as necessidades, interesses, preferências e ritmo de cada turma. Destacamos que essas estratégias apresentam potencial para diferentes situações e devem ser consideradas a partir do objetivo que se pretende alcançar e da infraestrutura da unidade escolar. Entre as estratégias mais comuns no contexto da área, descrevemos algumas que podem envolver e, ao mesmo tempo, colocar o estudante no centro do processo de aprendizagem:

- **Aprendizagem baseada em equipes (ABE):** O primeiro passo do planejamento da ABE é decidir os objetivos educacionais que os estudantes devem alcançar, durante o trabalho em grupo. Assim, o professor precisa considerar o que almeja que os estudantes consigam fazer em um contexto real e a forma como eles farão, além das decisões em conjunto que eles terão de tomar. Quando se modifica a estratégia pedagógica de uma aula expositiva, centrada no professor, para uma atividade do tipo ABE, centrada no estudante, quatro mudanças são necessárias:

1. Os objetivos da aula devem ser ampliados: Deixar de trabalhar apenas os conceitos-chave de um tópico, para trabalhar com objetivos de aprendizagem que incluam a compreensão sobre esses conceitos ao serem aplicados em situações-problema reais.

2. O papel e funções do professor: Não mais oferecer informação e conceitos, mas contextualizar o aprendizado e conduzir o processo educacional como um todo, agindo como facilitador da aprendizagem.

3. O papel e função dos estudantes: Sair da posição de receptores passivos da informação, para a condição de responsáveis pela aquisição do conhecimento; além de serem membros integrantes de uma equipe que trabalha de forma colaborativa, para compreender como aplicar o objeto de conhecimento na solução de problemas concretos e contextualizados.

4. A organização das atividades: A formação das equipes deve ser composta por cinco a sete estudantes. O segundo passo é organizar a sequência de atividades, que inclui etapas prévias programadas pelo professor e por ele acompanhadas. O terceiro passo é garantir que o processo de avaliação aconteça de maneira individual e depois em grupos. As atividades desenvolvidas nessa etapa buscam checar e garantir que o estudante esteja preparado e pronto para resolver testes individualmente, bem como para contribuir com sua equipe e aplicar os conhecimentos na etapa seguinte do ABE. E a última etapa, a aplicação dos objetos de conhecimento (conceitos, conteúdos e processos), adquiridos por meio da resolução de situações-problema nas equipes.

- **Aprendizagem baseada em projetos (PBL):** Ganhando espaço especialmente em universidades de ciências aplicadas, devido à necessidade de os estudantes desenvolverem inúmeras habilidades para a vida profissional, esse método proporciona experiências multifacetadas, em oposição ao método tradicional de ensino. Os benefícios dessa abordagem incluem o enquadramento das ciências e de problemas de engenharia, nos contextos culturais e sociais, assim como a necessidade de adaptação do estudante, conforme os problemas possam tomar rumos imprevisíveis na sala de aula, tal e qual costuma ocorrer na vida profissional. São selecionados problemas (muitas vezes interdisciplinares) e o professor orienta o processo de aprendizagem, colocando questões sobre a conclusão da experiência. Nas aulas, os estudantes e o professor discutem os detalhes do objeto de conhecimento, envolvendo-se em diálogos significativos, em quatro fases distintas: intenção, planejamento, execução e julgamento. Há três categorias deste método:
 - **Projeto construtivo:** Visa a construir algo novo, introduzindo alguma inovação. Propõe uma solução nova para um problema ou situação. Possui a dimensão da inventividade, na função, na forma ou no processo.
 - **Projeto investigativo:** Baseia-se em pesquisa sobre uma questão ou situação, mediante o emprego do método científico.
 - **Projeto didático (ou explicativo):** Procura responder a questões do tipo: “Como funciona? Para que serve? Como foi construído?” Busca explicar, ilustrar, revelar os princípios científicos de funcionamento de objetos, mecanismos, sistemas etc.
- **Apresentação de Seminário:** considerando a necessidade do desenvolvimento da oralidade, a apresentação de Seminário é uma oportunidade para a exposição de síntese dos estudos. A exposição do tema deve estimular questionamentos entre os estudantes, de forma a favorecer o amadurecimento da argumentação.
- **Aula expositiva dialogada:** Nesse contexto, a explicação do objeto de conhecimento deve contar com a participação ativa dos estudantes. Eles devem ser estimulados a falar a partir de exemplos e trazer questões para o tema exposto. Há ainda a possibilidade de uma pausa na

explicação, para a realização de atividades em duplas ou trios e, ao final, a retomada da explanação que pode ser em forma de *feedback*.

- **Debate:** Organização de espaço para discussão de um tema ou problema relacionado ao objeto de conhecimento. Nesse sentido, um debate pode ter como disparador um filme, um livro, a leitura de um artigo científico, um problema ou fato – histórico ou atual, notícia de jornal, entre outros relacionados com o objeto de conhecimento a ser trabalhado. Todos devem ter a oportunidade de manifestar seus pontos de vista sobre o assunto abordado. O debate deve ser organizado em relação ao tempo e aos produtos que devem ser apresentados ao final da discussão. É importante para a organização do debate a presença de um coordenador e um ou mais relatores para o registro dos pontos principais da discussão, para o *feedback* e outras ações que podem ser decorrentes.
- **Mapa mental/conceitual:** Trata-se de representação gráfica que evidencia a relação entre conceitos, que devem ser selecionados a partir de textos e/ou de dados sobre um tema ou uma questão. Visa à identificação de conceitos-chave para a compreensão e discussão de determinada temática.
- **Métodos (ou estudo) de caso:** O método estimula os estudantes a pensar e fazer descobertas, de forma ativa e não receptiva, por meio de perguntas que levem às reflexões pertinentes. Para tanto, o caso estudado precisa apresentar um dilema, no qual os estudantes testam suas habilidades técnicas e julgamento. Baseia-se na apresentação de dilemas reais, em que decisões devem ser tomadas e consequências enfrentadas. As soluções devem ser encontradas e propostas pelos estudantes. Para isso, usarão as informações contidas no caso, as teorias apresentadas e experiências vividas. O processo de aprendizado no “método de caso” é composto por três estágios:
 - **A preparação individual:** O estudante lê o caso proposto, estuda as fontes teóricas indicadas e prepara-se para a discussão.
 - **O debate em pequenos grupos:** Momento em que os estudantes comparam as suas reflexões e respostas com as dos demais colegas da turma. Ou seja, grupos de até seis componentes, trocando experiências e percepções. Busca-se, nesse estágio, ampliar a visão e chegar a diferentes conclusões.
 - **Discussão em sala de aula:** Em plenária, cada estudante é responsável por expor suas ideias, argumentos e conclusões. O professor será o mediador desse processo.
- **Produção de blog – Abreviatura de weblog:** É um tipo de página na internet que combina textos, imagens e *links*. A estrutura simples permite atualização rápida dos itens que se pretende publicar (comentários ou notícias sobre um assunto, um diário *on-line* etc.), por meio de acréscimos chamados artigos ou *posts*. Nos *blogs*, há permissão para interação com os leitores e com a pessoa responsável pela página, a partir dos possíveis comentários “postados” (adicionados) referentes a algum assunto existente.
- **Sala de aula invertida:** Os estudantes devem se preparar para a aula, estudando em casa o objeto de conhecimento indicado pelo docente. O sucesso desse formato depende de uma mudança de atitude, pois é preciso que o docente organize as atividades, que serão desenvolvidas pelos estudantes (em outro momento que não seja durante a aula) e, por outro lado, eles devem estar organizados e dispostos para dinamizar o processo de aprendizagem que esse método exige.
- **Simulações:** São instrumentos para auxiliar e complementar a aula expositiva. Fornecem oportunidades de participação interativa dos estudantes, incentivando e orientando o processo

de descoberta, proporcionando um ambiente divertido e atraente, no qual eles poderão fazer perguntas e ter *feedback* para descobrir a resposta. Apesar de não substituírem os experimentos reais, em laboratório ou em sala de aula, vários estudos têm mostrado que sua utilização gera bons resultados, tornando o aprendizado mais interessante. Com o objetivo de melhorar a motivação e a atenção, pode extrapolar possibilidades do mundo real. Uma simulação pode levar à aprendizagem relativamente rápida e muito eficaz de assuntos considerados difíceis.

- **Situação-Problema:** A Aprendizagem Baseada em Problemas (*Problem-based Learning* ou PBL) deve provocar uma discussão produtiva entre os estudantes, de forma que os conhecimentos prévios e adquiridos por estudos e pesquisas promovam a resolução de um problema. No contexto desse material, a situação-problema (questão norteadora) já está proposta e é ela que deverá promover a aprendizagem por área.

EDUCAÇÃO INCLUSIVA - ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA

Todos os estudantes são capazes de aprender. Assim, os professores de Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa devem manter a prática constante de flexibilização e adaptação curricular das Situações de Aprendizagem, bem como oferecer possibilidades educacionais para dar suporte às dificuldades de aprendizagem, tornando as atividades apropriadas às peculiaridades e especificidades de cada um.

Nesse contexto, o professor precisa dedicar atenção para as necessidades individuais e coletivas da turma, principalmente, de estudantes com **deficiência visual** - que conseguem desenvolver a linguagem oral e o pensamento conceitual; de estudantes com **deficiência auditiva** - que conseguem desenvolver a linguagem imagética, corporal e o pensamento conceitual; de estudantes com **deficiência intelectual** - que podem enfrentar mais dificuldades no processo de alfabetização nas diferentes linguagens, mas são capazes de desenvolver a expressão corporal, a oralidade e reconhecer sinais gráficos; de estudantes com **deficiência física e mobilidade reduzida** - que têm limites para desenvolver atividades práticas na linguagem corporal.

É importante valorizar a diversidade e estimular o desempenho, sem fazer uso de um único nivelador. A avaliação deve ser feita em relação ao avanço do próprio estudante sem usar critérios comparativos. O princípio de inclusão parte dos direitos de todos à Educação, independentemente das diferenças – inspirada nos princípios da Declaração de Salamanca (Unesco, 1994).

Todos os profissionais da educação devem saber o que diz a Constituição; mas, principalmente, devem conhecer o Plano Nacional de Educação (PNE), que estabelece a obrigatoriedade de pessoas com deficiência e com qualquer necessidade especial de frequentar ambientes educacionais inclusivos. A Lei nº 7.853 estipula a obrigatoriedade de todas as escolas de aceitar matrículas de estudantes com necessidades especiais – e transforma em crime a recusa a esse direito. Aprovada em 1989 e regulamentada em 1999, a lei é clara, todas as crianças têm o mesmo direito à educação.

Deficiência Auditiva

Estudantes com deficiência auditiva podem ter lacunas na aprendizagem, se houver ausência de informações. Certamente possuem conhecimentos prévios, são capazes e têm condições de prosseguir aprendendo, se forem informados e estimulados de forma sistemática, levando em consideração sua diversidade linguística e possibilidades de comunicação.

Ao dar explicações ou dirigir-se aos estudantes com esse tipo de deficiência, é preciso verificar se estão com o olhar direcionado para você. A maioria se comunica em Libras e pode haver aqueles que fazem uso de aparelhos de ampliação sonora, ou que utilizam a leitura labial.

Os estudantes com deficiência auditiva têm um grande potencial cognitivo, não precisam de muitas adaptações para as atividades visuais ou de expressão corporal, somente para percepção sonora, musical e oral.

Durante a apresentação das atividades, caso não haja um intérprete, você pode explicar para a classe toda, utilizando desenhos na lousa para a apropriação do objeto de conhecimento. Convide um estudante para demonstrar o que deve ser feito; fale olhando de frente sempre que possível.

Deficiência Física e Mobilidade Reduzida

É importante a inclusão das pessoas com deficiência nas atividades práticas, físicas, esportivas, culturais e cotidianas da escola. Para que as limitações não comprometam o aprendizado, é preciso buscar alternativas de acessibilidade nas adaptações curriculares, pensando nas desvantagens que as restringem na orientação espacial, na independência física, na mobilidade, nas atividades da vida diária, na capacidade ocupacional e na integração social. As práticas das atividades de dança e de expressão corporal, gestual e cênica devem ser adaptadas dentro das condições possíveis, representando não somente pressuposto para a acessibilidade do estudante à aula, mas à inclusão social e ao condicionamento para o desenvolvimento em termos físicos e psicológicos.

Deficiência Intelectual

Por meio do trabalho com as diferentes linguagens (oral, corporal, imagética), é possível que o estudante consiga manifestar sentimentos e pensamentos colaborando com o desenvolvimento da comunicação, transformando e enriquecendo as vivências de experimentações significativas. Estimular as relações cognitivas, emocionais e lógicas, é importante e necessário para seu desenvolvimento global.

Nem todos os estudantes poderão formular os registros de forma autônoma. Nesses casos, o professor pode ser o escriba ou propor outras formas como desenhos ou imagens recortadas. Essa adaptação curricular garante a participação do estudante de forma efetiva nas atividades.

Deficiência Visual

Todo estudante com deficiência visual pode desenvolver habilidades nas linguagens corporal, oral, sonora e imagética (utilizando a sensibilidade através do tato, sentindo a textura e/ou ouvindo a descrição das imagens). Mesmo com as diversas dificuldades enfrentadas no dia a dia, como a falta de estrutura, a locomoção, alfabetização (por falta de livros no sistema braile), é papel fundamental do professor fazer as devidas adaptações curriculares, utilizando material concreto, sonoro e corporal. É preciso descrever oralmente, por exemplo, um instrumento musical, uma escultura, a regra de um jogo, um desenho, uma poesia, indicando de que material é feito; se possível, oferecendo a apreciação tátil, para que ele possa manusear e explorar, assim como apresentar e indicar audiolivros.

SAIBA MAIS

11 Estratégias que podemos utilizar com alunos que apresentam baixa visão ou cegueira. Disponível em: <https://cutt.ly/IHa3fM5>. Acesso em: 12 maio 2022.

BRASIL. Decreto 10.502, de 30 de setembro de 2020. Disponível em: <https://cutt.ly/oHa3bby>. Acesso em: 12 maio 2022.

BRASIL. Lei Nº 7.853, de 24 de outubro de 1989. Disponível em: <https://cutt.ly/BHa3Arb>. Acesso em: 12 maio 2022.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: <https://cutt.ly/EHa3Ljr>. Acesso em: 12 maio 2022.

Como Trabalhar com Alunos com Deficiência Intelectual – Dicas Incríveis para adaptar atividades. Disponível em: <https://cutt.ly/6Ha3B4x>. Acesso em: 12 maio 2022.

Educação inclusiva: o que é e como fazer direito (e bem feito). Disponível em: <https://cutt.ly/HHa397z>. Acesso em: 12 maio 2022.

Fundação DorinaNowill para Cegos. Disponível em: <https://cutt.ly/THa8dqM>. Acesso em: 12 maio 2022.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Política de Educação Inclusiva. Disponível em: <https://cutt.ly/zHa8ncq>. Acesso em: 12 maio 2022.

O que é deficiência auditiva? Disponível em: <https://cutt.ly/zHa8R9X>. Acesso em: 12 maio 2022.

O que é deficiência física? Disponível em: <https://cutt.ly/QHa8O8K>. Acesso em: 12 maio 2022.

AVALIAÇÃO E RECUPERAÇÃO

Neste material, a avaliação e a recuperação propostas são frutos de diagnóstico, que se inicia com a ação do professor ao investigar o que os estudantes já sabem, ou precisam aprender acerca dos objetos de conhecimento que serão abordados. São, também, processuais, devendo ocorrer em todos os momentos da prática pedagógica, o que requer a inclusão de diferentes maneiras de acompanhar, avaliar e recuperar as aprendizagens.

A avaliação dos estudantes deve concentrar-se nos aspectos qualitativos e quantitativos, visto que estes últimos pressupõem os critérios de uma mensuração de sistema, enquanto aqueles validam se os estudantes desenvolveram habilidades e capacidades de produzir reflexões e propor soluções. Além disso, deve verificar se são capazes de se posicionar de maneira crítica e criativa diante de fatos da sociedade contemporânea; e, ainda, de se situar de forma responsável e cidadã, em relação a possíveis desdobramentos mediante suas escolhas.

Nessa concepção de avaliação e recuperação, é importante adotar a postura de não estabelecer critérios de comparação, mas de oferecer possibilidades para que os estudantes alcancem os objetivos esperados e estar atento às dificuldades expostas na realização das atividades e na proposta de soluções, a fim de planejar e executar intervenções.

O uso diário de registro, em um portfólio, é uma ferramenta eficaz para acompanhar os avanços e dificuldades no desenvolvimento de habilidades e apropriação dos conhecimentos; a observação dos processos criativos, a relação com os colegas, a participação, o empenho, o respeito pela produção individual, coletiva e colaborativa, a autoconfiança, a valorização das diferentes expressões artísticas, o reconhecimento de todos os obstáculos e desacertos que podem ser superados.

A recuperação deve ser tratada, continuamente, como um mecanismo organizado e disponível, para superar eventuais dificuldades de aprendizagem, não solucionadas nas aulas regulares. Lembremos que habilidades, conteúdos, e/ou atitudes não desenvolvidos podem prejudicar os processos cognitivo e socioemocional dos estudantes.

Apontados os diversos instrumentos avaliativos que devem acompanhar os processos de ensino e de aprendizagem, sugerimos visitar a própria prática e, assim, elaborar instrumentos diversificados, novas recomendações, com a finalidade de produzir, entre os estudantes, narrativas que garantam a conexão entre o que é trabalhado em sala de aula e as experiências fora do ambiente escolar.

A Secretaria espera que este Caderno contribua para o trabalho docente integrado na Área de Linguagens.

Desejamos sucesso nesse novo desafio!



Linguagens e suas Tecnologias

Arte

Língua Portuguesa

Língua Inglesa

Educação Física

ARTE

3º BIMESTRE

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

Professor, para este bimestre, o tema gerador e a questão norteadora mudaram. O foco agora é desenvolver atividades que permitam aos estudantes mobilizar habilidades, para que consigam explorar **tecnologias digitais da informação e comunicação - (TDIC)**, compreendendo seus princípios e funcionalidades; utilizando-as de modo ético e consciente em seus processos de criação artística; e buscando possíveis diálogos na articulação de ações integradas com os componentes de **Educação Física, Língua Portuguesa e Língua Inglesa**.

Com o crescente avanço das tecnologias no mundo contemporâneo, as formas de comunicação, as relações interpessoais e as **Linguagens da Arte - Dança, Música, Teatro, Artes Visuais** e suas modalidades vêm sofrendo grandes transformações, ao longo da História da Arte.

A vida cotidiana é repleta de informações vindas dos mais diversos canais, o vocabulário artístico incorporou novas terminologias, surgiram diferentes técnicas e ferramentas de comunicação visual, corporal, sonora e expressiva; o comportamento dos profissionais no universo da Arte é de adaptação às mudanças em vários aspectos. Aprender e buscar novas formas de conhecimento ficou mais fácil - tanto que o cenário modificou os paradigmas da comunicação, porém também trouxe a comercialização e a acessibilidade da internet ao grande público. Os sites, blogs e fóruns começaram a proliferar, e em pouco tempo, o conhecimento passou a estar à distância de um clique. A internet e as redes sociais já fazem parte da vida cotidiana dos estudantes de forma naturalizada. Portanto, é importante que eles conheçam mais sobre como a era digital está impactando vários aspectos da vida pessoal, profissional e artística, ao perceber como o universo midiático produz e divulga diariamente inúmeras notícias, sejam elas verdadeiras ou não, as chamadas fakes news.

O componente de Educação Física no **Momento 2 – Tecnologia e ética dos usuários! Etapa 1 Iniciando o bate papo!** traz um texto, questionamentos e uma reflexão sobre como identificar fake news, assim como o componente de Língua Inglesa em seu **Momento 4** – fala sobre os profissionais **Digital influencers**.

Os estudantes precisam ter muita cautela no processo de acesso e compartilhamento de informações de forma íntegra, ética e responsável. Revisitar este material poderá auxiliar no desenvolvimento das atividades artísticas.

Durante o semestre promova momentos de avaliação, visitando seu diário de bordo e o Portfólio dos estudantes, para acompanhar e compreender o processo de aprendizagem e do percurso trilhado por eles. É a partir dela que você perceberá se os estudantes aprenderam, quais habilidades foram desenvolvidas e quais competências foram adquiridas, o que precisa ser retomado e o que você pode avançar. É necessário utilizar ferramentas, procedimentos, estratégias e critérios de avaliação que incentivem a participação de todos nesse processo. Para que haja uma avaliação de qualidade, justa e positiva, precisam ser consideradas não somente a entrega e a apresentação da produção final. É imprescindível que todo o percurso percorrido para este fim seja considerado. A responsabilidade, a participação, a qualidade dos trabalhos, a criatividade, o comprometimento entre outras observações individuais e/ou coletivas são de extrema importância para uma mensuração. Rubricas podem ser utilizadas para promover o feedback formativo dos estudantes, para dar notas ou avaliar processos criativos.

Bom trabalho!

SAIBA MAIS

Tecnologia da informação e comunicação (TDIC) – as tecnologias digitais de Informação e comunicação são diferentes mídias que se distinguem por meio da utilização das tecnologias digitais. Também podemos citar, dentro deste contexto, a Cibercultura ou Cultura Digital que contribui para a criação de novas possibilidades no trabalho artístico, no lazer, nos costumes, no consumo cultural e em outras formas de comunicação social, todas amparadas pelo uso das tecnologias digitais. Como exemplos, temos o processo de automação na indústria, diferentes modelos de publicidade no comércio, no ensino aprendizagem com relação a educação a distância, entre outros. A internet foi o veículo que deu destaque aos TDIC por conta de sua popularização.

Fake News (notícias falsas) – são informações veiculadas por meio de diversas mídias como rádio, jornal, tv, internet, com a finalidade de deturpar informações concretas, desinformando e criando boatos com objetivos também diversos de enganar para se obter vantagens políticas, financeiras, comerciais, utilizando manchetes sensacionalistas e mentirosas prejudicando artistas, celebridades, políticos, pessoas comuns, entre outras.

Links:

ARTE E TECNOLOGIA: COMO ELAS SE UNEM E SEUS BENEFÍCIOS. Disponível em: <https://artout.com.br/arte-e-tecnologia/>. Acesso em: 09 nov. 2020.

Arte e fake news: uma relação antiga. Disponível em: <https://revistadesvio.com/2019/08/24/arte-e-fake-news-uma-relacao-antiga/>. Acesso em: 09 nov. 2020.

Tema: O uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

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

Competência da área 7: Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.

Habilidade: EM13LGG701 - Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo.

Objetos do Conhecimento: tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC).

- **Materialidade:** suporte, materiais, equipamentos, procedimentos e ferramentas; ferramentas digitais.

- **Mediação cultural:** práticas artísticas de apreciação de imagens estáticas e em movimento, formação e mobilização de professores e estudantes como protagonistas de ações mediadoras, apreciadoras, criadoras e de curadoria artística.

- **Processo de criação:** produção de vídeo minuto - animação, planejamento de um espetáculo com foco nas tecnologias utilizadas no Teatro Contemporâneo.

- **Saberes estéticos e culturais:** história da iluminação no teatro, conceitos de dança telemática, motion capture, história da arte.

MOMENTO 1 – A DANÇA EM TELEMÁTICA

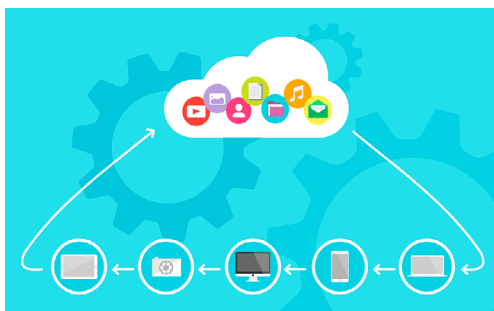
Professor, para este momento utilize a metodologia **Aula expositiva dialogada**, proponha uma leitura compartilhada dos conceitos de telemática e motion capture, fale sobre estes objetos de conhecimento e a possibilidade de utilizá-los na produção de um espetáculo de dança. É importante a participação ativa dos estudantes. Faça uma pausa na explicação e apresente os vídeos indicados para uma apreciação. Eles precisam ser estimulados a observar atentamente todos os detalhes das imagens, sons, movimentos corporais, iluminação, figurinos, equipamentos e ferramentas tecnológicas utilizadas na dança telemática.

Em seguida, organize a turma em duplas ou trios e solicite que conversem, discutam e registrem suas respostas, considerações e argumentos nos portfólios individualmente, a partir dos questionamentos e exemplos apresentados nos vídeos. Finalize retomando a explicação que pode ser em forma de feedback, orientando que falem, tragam dúvidas e questões para o tema exposto.

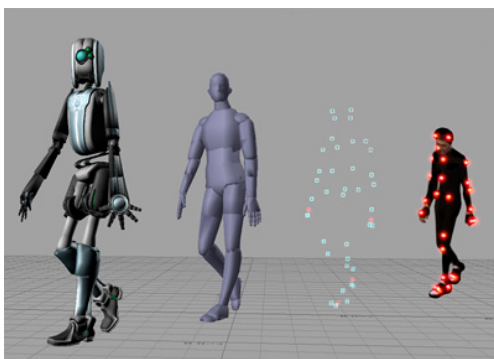
Estudante, o professor vai propiciar momentos importantes para iniciar seu percurso de aprendizagem neste semestre, visto que agora o tema das Situações de Aprendizagens é “**O uso da tecnologia no mundo contemporâneo**”, e a questão norteadora propõe reflexões sobre “**Como utilizar a tecnologia de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

Leitura de texto e apreciação de imagens estáticas:

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



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



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

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

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

Apreciação de imagens em movimento:

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

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

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

Questionamentos:

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

SAIBA MAIS

DANÇA E TECNOLOGIA: UM ENCONTRO DE CORPOS REAIS E VIRTUAIS. Disponível em: <https://patrocinados.estadao.com.br/mozarteum/2019/08/08/danca-e-tecnologia-um-encontro-de-corpos-reais-e-virtuais/> Acesso em: 11 nov. 2020.

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

Professor, oriente os estudantes a ler o texto indicado e observar atentamente as imagens; propicie um momento de reflexão e debate sobre os principais tópicos apontados nas questões que se referem à arte e à tecnologia, desde os tempos das cavernas - Arte Rupestre, até a contemporaneidade - Arte Digital. Em seguida, proponha que realizem a produção de um vídeo-minuto, seguindo o roteiro de criação indicado, apresentando como tema uma linha do tempo com a temática - **Arte e Tecnologia: da Arte Rupestre a Arte Digital**. Organize um cronograma de produção, assim como a divisão dos grupos para criação do vídeo-minuto.

Finalize este momento, organizando uma mostra e socialização dos vídeos produzidos. Em uma roda de conversa, questione os estudantes sobre as dificuldades e facilidades que tiveram para realizar esses momentos, como foi o processo de criação, quais ferramentas e equipamentos eles utilizaram e aproveite para registrar em seu diário de bordo e avaliar os trabalhos da turma.

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

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

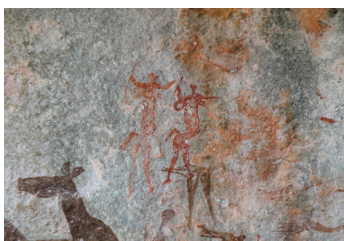


Imagem 1. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/arte-rupestre-colono-%C3%A1frica-antigos-2755159/>. Acesso em: 10 nov. 2020.

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

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

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

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

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

- Pesquise em livros, revistas e na internet mais informações e imagens sobre o tema.
- Crie um roteiro com começo, meio e fim, com foco na temática.
- Transforme este roteiro em um storyboard.
- Pesquise e escolha uma técnica de animação - Quadro a quadro tradicional, Rotoscopia, Stop motion, Animação de Quadro Branco, Animação mecânica, Animação de Tipografia, Animação de recorte e motion tween, Motion graphics, entre outras.
- Selecione e organize materiais, ferramentas e equipamentos necessários para a produção.
- Inicie a produção e fique atento ao tempo.
- Procure utilizar programas simples para edição do vídeo.

SAIBA MAIS

Vídeo-minuto: é um vídeo com o tempo de 1 minuto, já pré-estabelecido, que apresenta resumidamente um filme ou o seu sentido principal, utilizando o maior número possível de sequências de ações e cenas, para produzir os efeitos desejados de informar, criticar, homenagear, entre outros.

Storyboard: são imagens ilustrativas organizadas em uma série sequencial que tem por objetivo mostrar uma pré-visualização de um filme ou de uma animação. Como um roteiro desenhado, esse layout é muito semelhante a uma história em quadrinhos.

Movavi Video Editor. Disponível em: <https://www.movavi.com/pt/videoeditor/how-it-works.html> Acesso em: 12 nov. 2020.

Os 5 Melhores Softwares de Edição de Vídeo para Windows 10. Disponível em: <https://www.iskysoft.com/br/video-editing/video-editing-software-for-windows-10.html>. Acesso em: 12 nov. 2020.

10 Estilos de Animação: Qual é o seu favorito? Disponível em <https://www.renderforest.com/pt/blog/10-animation-styles>. Acesso em: 12 nov. 2020.

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

Professor, a proposta deste momento está dividida em duas etapas. Na primeira, os estudantes **individualmente** vão ampliar o repertório cultural e se apropriar de informações e conhecimentos sobre a história da iluminação no teatro e a utilização da tecnologia nas produções teatrais, realizando uma leitura compartilhada dos textos indicados, e refletindo sobre como a utilização de tecnologias diversas modificou a forma de produzir e apreciar um espetáculo teatral. Na segunda etapa, organize a turma em **grupos** e oriente para que registrem em seus portfólios as etapas do planejamento de um espetáculo, com foco nas tecnologias utilizadas no Teatro Contemporâneo - **Vídeo Cenários, Atores Virtuais, Aplicativos, Dublagem, Efeitos especiais de iluminação**. Finalize este momento, avaliando os planejamentos e verificando as possibilidades de viabilizar a encenação desses espetáculos no final do ano letivo, articulando essa ação junto aos componentes de **Língua Portuguesa, Educação Física e Língua Inglesa**. Aproveite para registrar em seu diário de bordo e avaliar os trabalhos da turma.

Estudante, a proposta deste momento está dividida em duas etapas. Na primeira, individualmente, você vai ampliar seu repertório cultural, apropriando-se de informações e conhecimentos sobre a história da iluminação no teatro e a utilização das tecnologias nas produções teatrais. Leia atentamente os textos indicados a seguir, participe ativamente da leitura compartilhada, reflita e registre em seu caderno suas considerações sobre como a utilização de tecnologias diversas modificou a forma de produzir e apreciar

um espetáculo teatral. Na segunda etapa, em grupo, registrem em seu portfólio as etapas do planejamento de um espetáculo com foco nas tecnologias utilizadas no Teatro Contemporâneo - **Vídeo Cenários, Atores Virtuais, Aplicativos, Dublagem, Efeitos especiais de iluminação.**

HISTÓRIA DA ILUMINAÇÃO NO TEATRO

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

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

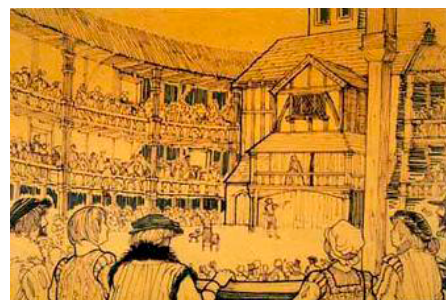


Teatro na Idade Média - Os dramas litúrgicos desenvolviam-se nas igrejas e a iluminação era favorecida pelos vitrais coloridos. Posteriormente, quando os dramas passaram também para os adros, praças públicas, ruínas de teatros romanos, tavolagens, a luz solar novamente foi a principal iluminação. Outras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

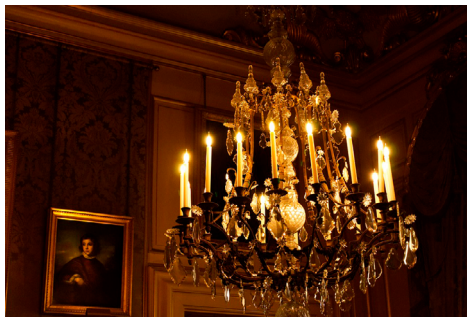


Teatro na Renascença - A partir do séc. XVI, o teatro passou a ser representado também dentro de espaços fechados. Os teatros possuíam amplas janelas para entrada de iluminação solar, que eram abertas nas apresentações vespertinas. Nas apresentações noturnas, muitas velas garantiam precariamente a visibilidade.

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



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



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

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

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

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

As vantagens da utilização do gás na iluminação cênica

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

As desvantagens da utilização do gás na iluminação cênica

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

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

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

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



Teatro e a utilização de mesas de controle de iluminação:

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

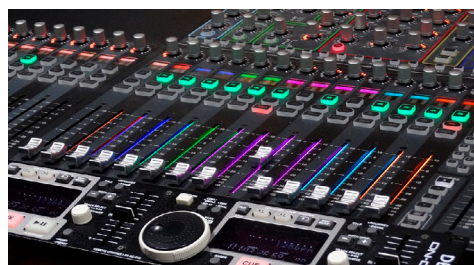


Imagem 1. Fonte: Pixabay: Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/teatro-atenas-acr%C3%B3pole-antiguidade-3866739/>. Acesso em: 27 out. 2020.

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

Imagem 3. Fonte: Pixabay: Disponível em: https://es.wikipedia.org/wiki/Teatro_isabelino#/media/Archivo:Teatro_Isabelino.jpg. Acesso em: 27 out. 2020.

Imagem 4. Fonte: Wikipedia: Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/candelabro-velas-decora%C3%A7%C3%A3o-antigo-4145699/>. Acesso em: 27 out. 2020.

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

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

TECNOLOGIAS UTILIZADAS NO TEATRO CONTEMPORÂNEO:

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

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

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

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

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

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

ETAPAS PARA O PLANEJAMENTO DE UM ESPETÁCULO:

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

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

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

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

Cenários: criar um esboço-desenho de como vai ser o cenário, listar quais materiais e equipamentos seriam necessários para produzir, lembrando que projeções de slides com imagens, podem fazer parte deste cenário. Figurinos: fazer desenhos/esboços de como seriam os figurinos e adereços, listando quais materiais seriam necessários para sua confecção (exemplo: tecidos, jornal, barbante etc.).

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

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

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

SAIBA MAIS

O teatro e a era digital que o digitaliza. Disponível em: <https://digartdigmedia.wordpress.com/2017/10/16/o-teatro-e-a-era-digital-que-o-digitaliza/>. Acesso em: 20 out. 2020.

Fontes de pesquisa:

Laboratório de Iluminação. Disponível em: <https://hosting.iar.unicamp.br/lab/luz/dicasemail/dica26.htm>. Acesso em: 27.Out.2020.

O Palco de luz e sombra. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/9055/9055_5.PDF. Acesso em: 27.Out.2020.

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

Professor, para este momento, proponha a metodologia - **A sala de aula invertida**. Nesse formato, os estudantes precisam se preparar para a aula pesquisando em livros, revistas, jornais, internet e estudando em casa o tema indicado. É preciso organizar as atividades a serem desenvolvidas em casa e na sala de aula – para discutir e socializar informações sobre como o uso da **tecnologia**, transformou a linguagem musical, na maneira de consumir, acessar, divulgar e produzir **música**. Faça o planejamento junto com os estudantes de como a socialização dos materiais pesquisados, as discussões, o registro da atividade e o processo de avaliação vão acontecer.

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



SMARTPHONE



COMPACT DISC OU CD



MIXER OU MESA DE SOM

		
MICROFONE	DISCO DE VINIL	FITAS CASSETE OU K7
		
FONÓGRAFO	TOCA- DISCO	GRAMOFONE

Imagem 1. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/fones-de-ouvido-smartphone-791078/>. Acesso em: 12 jul. 2020.

Imagem 2. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/cd-leitor-de-cd-sistema-de-m%C3%BAsica-864402/>. Acesso em: 12 jul. 2020.

Imagem 3. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/studio-m%C3%BAsica-misturador-%C3%A1udio-1003635/>. Acesso em: 12 jul. 2020.

Imagem 4. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/%C3%A1udio-close-up-electricidade-1867121/>. Acesso em: 12 jul. 2020.

Imagem 5. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/vitrola-toca-discos-som-vinil-362982/>. Acesso em: 12 jul. 2020.

Imagem 6. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/k7-pl%C3%A1stico-fita-preto-tdk-3d-1336026/>. Acesso em: 12 jul. 2020.

Imagem 7. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/nostalgia-gramofone-registro-m%C3%BAsica-1130021/>. Acesso em: 12 jul. 2020.

Imagem 8. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Toca-discos#/media/Ficheiro:Romanian_pickup1.jpg. Acesso em: 12 jul. 2020.

Imagem 9. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fon%C3%B3grafo#/media/Ficheiro:EdisonPhonograph.jpg>. Acesso em: 12 jul. 2020.

SAIBA MAIS

Como a tecnologia transformou a indústria da música. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/musica/45704-como-a-tecnologia-transformou-a-industria-da-musica.htm>. Acesso em: 25 mar. 2021.

A tecnologia mudou a forma de ouvir música? Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TKsWTRb189Y>. Acesso em: 09 nov. 2020.

ARTE

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

Tema: O uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

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

Competência da área 4: Compreender as línguas como fenômeno geopolítico, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.

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

Objetos do Conhecimento: inglês como língua de comunicação global.

- **Materialidade:** suporte, materiais, equipamentos, procedimentos e ferramentas; ferramentas digitais.
- **Mediação cultural:** práticas artísticas de apreciação de imagens estáticas e em movimento, formação e mobilização de professores e estudantes como protagonistas de ações mediadoras, apreciadoras, criadoras e de curadoria artística.
- **Processo de criação:** camiseta, texto teatral, playlist, coreografia.
- **Saberes estéticos e culturais:** gírias, estilos de street dance, halloween.

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

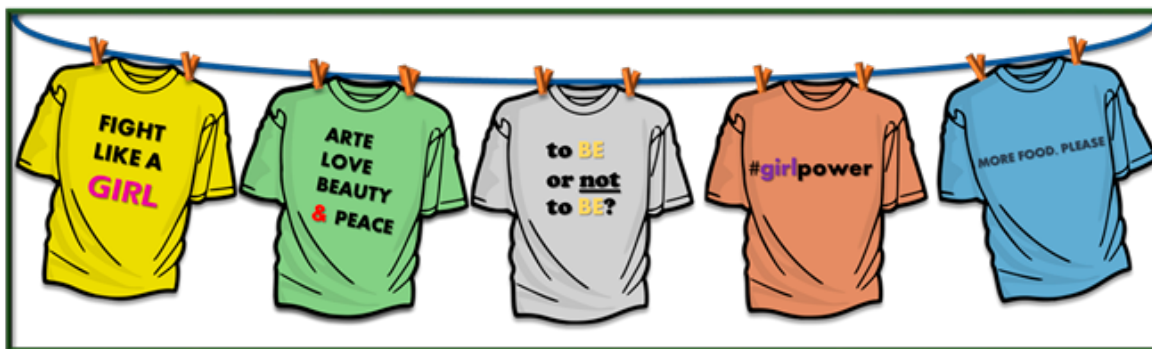


Imagem. Acervo pessoal de Pamela de Paula da Silva Santos. São Paulo 2020.

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

Professor, a língua inglesa tornou-se uma língua global como resultado de dois fatores principais: a extensão do poder colonial britânico e a hegemonia econômica dos Estados Unidos. Esta globalização associada à tecnologia, bens de consumo e culturalização da comunicação pode trazer interessantes reflexões. Inicie este momento fazendo os questionamentos e apresente o vídeo indicado, para um momento de apreciação e discussão. Após a conversa inicial, fale com os estudantes sobre os conceitos de Estampagem, Silk Screen e Silk Digital e proponha uma atividade prática de desenho,

escrita de palavras e/ou frases em inglês e pintura em uma camiseta, utilizando técnicas e materiais diversos (papel, papelão, TNT, tecido ou mesmo uma camiseta). Para a socialização dessa produção, apresente várias possibilidades, como: uma exposição das camisetas em um varal, um desfile mostrando as produções, um registro fotográfico das camisetas e o compartilhamento deste trabalho nas redes sociais, nos blogs, entre outros.

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

Questionamentos:

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

SAIBA MAIS

CUIDADO COM CAMISAS COM FRASES EM INGLÊS. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=O0jTKaBvkvY>. Acesso em: 17 de nov. 2020.

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

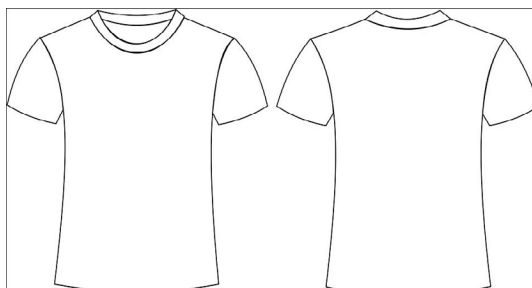


Imagem. Fonte: Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/camiseta-modelo-frente-e-verso-764287/>. Acesso em: 23 ago.2020.

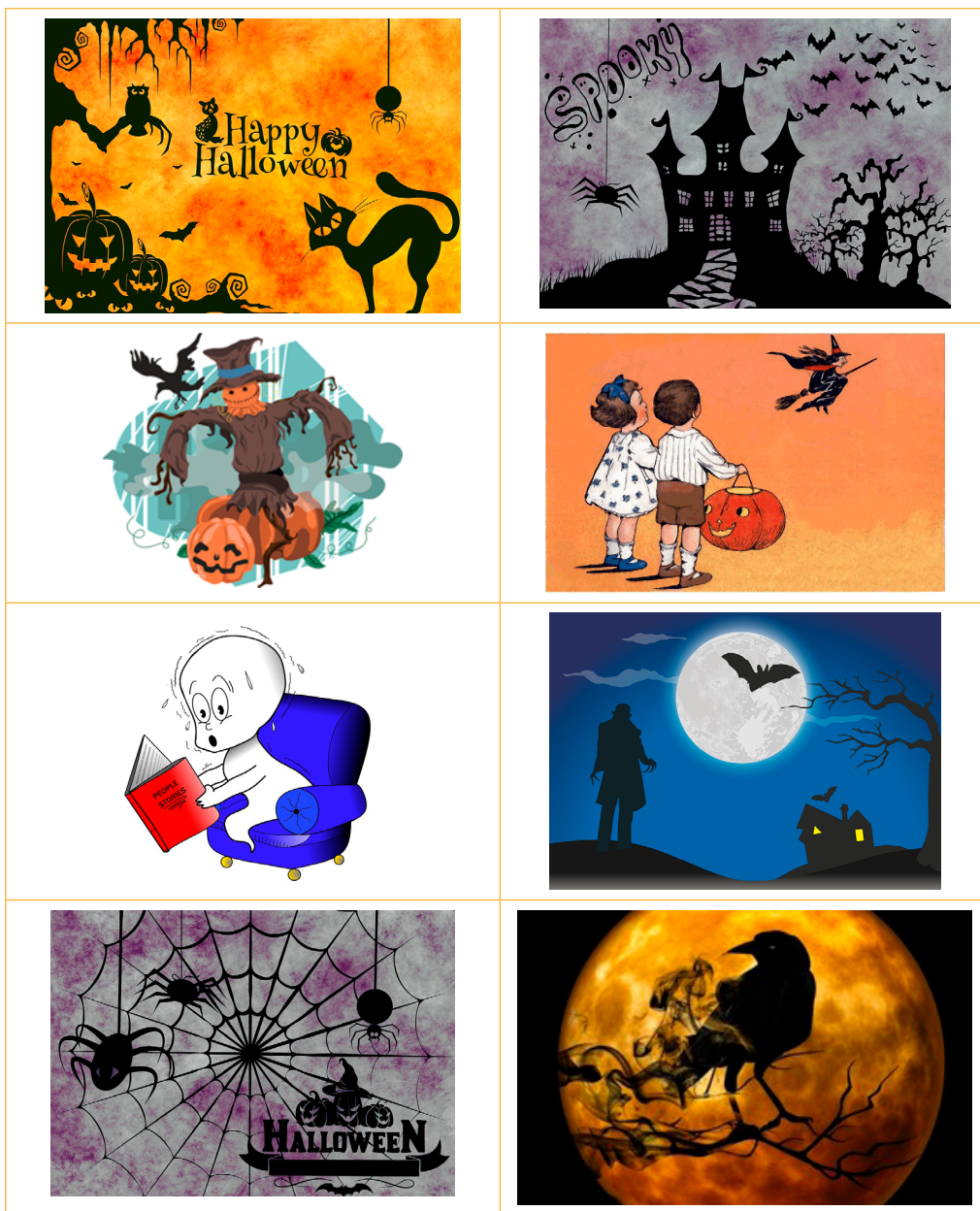


Imagem 1. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/halloween-gato-estranho-surreal-959006/>. Acesso em: 28 out.2020.

Imagem 2. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/halloween-estranho-surreal-963110>. Acesso em 31. ago.2021.

Imagem 3. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/espantalho-dia-das-bruxas-ab%C3B3bora-1456235>. Acesso em 31 ago.2021.

Imagem 4. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/bruxa-dia-das-bruxas-halloween-1462734/> Acesso em: 28 out.2020.

Imagem 5. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/nosferatu-dracula-lua-luar-vampiro-1639125>. Acesso em 31 ago.2021

Imagem 6. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/espírito-halloween-medo-amigavel-1272923>. Acesso em: 31 ago.2021.

Imagem 7. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/halloween-estranho-surreal-975495/>.

Imagem 8. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/raven-crow-noite-assustador-trevas-98821>. Acesso em: 28 out.2020.

Roteiro para escrever uma Peça de Teatro:

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

SAIBA MAIS

Halloween – Esta festa teve sua origem na antiguidade através dos povos celtas que homenageavam seus mortos por meio celebrações, por isso, hoje, é considerada uma festa muito popular nos Estados Unidos e em outros países de língua inglesa e que tem sua repercussão em outras regiões, inclusive no Brasil, onde é conhecido como “Dia das Bruxas”. Comemora-se no dia 31 de outubro, ocasião em que as crianças vão às ruas fantasiadas para pedir doces ou participar de travessuras. No Brasil, essa festa está cada vez mais popular devido à influência da cultura norte-americana e da internet.

Halloween. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/halloween>. Acesso em: 28 out.2020.

Aplicativos para Escrever: 11 excelentes aplicativos para escritores. Disponível em: <https://comunidade.rockcontent.com/aplicativos-para-escrever/>. Acesso em: 15 fev. 2021.

“**O Castelo de Canterville**” de Oscar Wilde. Disponível em: <https://bibliomag.files.wordpress.com/2020/11/3-o-fantasma-de-canterville-oscar-wilde.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2020.

Frankenstein (1823) – Mary Shelley. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Frankenstein>. Acesso em: 24 nov. 2020.

Drácula (1897) – Bram Stoker. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dr%C3%A1cula>. Acesso em: 24 nov. 2020.

The Raven (1845) – Edgar Allan Poe (O Corvo). Disponível em: <https://www.culturagenial.com/poema-o-corvo-de-edgar-allan-poe/>. Acesso em: 24 nov. 2020.

Interview with the vampire 1976 – Anne Rice (Entrevista com o vampiro). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Vampire_Chronicles. Acesso em: 24 nov. 2020.

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

Professor, conhecer o significado das gírias mais usadas nas letras de músicas de Rap e *Hip-Hop*, mesmo sendo um modo muito informal de se falar inglês, pode aumentar o vocabulário dos estudantes e melhorar o entendimento sobre as letras, principalmente porque alguns jovens, costumam “curtir” esse estilo musical. Além das palavras indicadas a seguir, existe uma infinidade de gírias e o tempo todo são inventadas outras. Neste contexto, a proposta para este momento é que você organize os estudantes em duplas e solicite que eles criem uma *playlist* com este estilo de música e pesquisem outras gírias, utilizando a tecnologia de forma ética e consciente. Para que haja uma avaliação de qualidade, justa e positiva, deve ser considerada não somente a entrega e a apresentação da produção artística. É imprescindível que todo o percurso para este fim seja considerado. A responsabilidade, a participação, a qualidade dos trabalhos, a criatividade, o comprometimento, entre outras observações individuais ou coletivas são de extrema importância para uma mensuração.

Estudante, conhecer o significado das gírias mais usadas nas letras de músicas de *Rap e Hip-Hop*, mesmo sendo um modo muito informal de se falar inglês, pode aumentar seu vocabulário e melhorar o seu entendimento sobre as letras, principalmente se você gosta desse estilo de música. Além das palavras indicadas a seguir, existem uma infinidade de gírias e o tempo todo são inventadas outras. Neste contexto, a proposta para este momento é que em dupla vocês criem uma *playlist* com este estilo de música e pesquise outras gírias, utilizando a tecnologia de forma ética e consciente. Lembre-se que a ideia do registro reflete a nossa memória, a nossa prática, a nossa aprendizagem, bem como material de estudo, possibilitando a nossa autoavaliação. O registro permite a revisitação das atividades sempre que necessário e agrega elementos novos para aprimorar nossos conhecimentos.

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

SAIBA MAIS

Gírias do hip hop/rap e seus significados. Disponível em: <http://www.professoramanuka.com.br/2016/07/Girias-do-hip-hop-rap-e-seus-significados.html>. Acesso em: 18 nov.2020.

Dicas de como criar uma playlist incrível. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/blog/como-fazer-playlist/>. Acesso em: 18 nov.2020

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

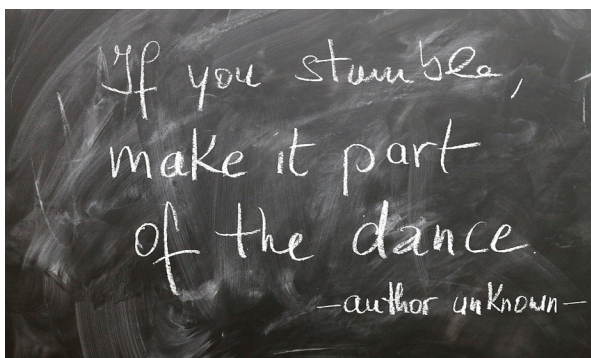


Imagem. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/conselho-giz-trope%C3%A7ar-dan%C3%A7a-1754932/>. Acesso em: 17 nov. 2020.

Professor, a dança de rua, ou Street Dance possui um conjunto de estilos de danças com movimentos detalhados e diferentes características: Movimentos coreografados, fortes, sincronizados e harmoniosos, rápidos, simétricos e assimétricos de pernas, braços, cabeça e ombros, entre outros. A proposta para este momento é que os estudantes formem 5 grupos, pesquisem os estilos de danças indicados e criem uma apresentação coreográfica tendo como fio condutor a frase: **Se você tropeçar, faça disso parte da dança - If you stumble, make it part of the dance**, utilizando os movimentos destes estilos. Para ampliar o repertório cultural e complementar a atividade, oriente para que assistam alguns dos filmes indicados e retomem as **Situações de Aprendizagem 1 de Arte** - 1º bimestre - momento 3 - Desafio em casa : O movimento do corpo e a roupa que dança e no momento 4 - Dança de Rua-Hip Hop Street Dance, **Situação de Aprendizagem 4 de Língua Portuguesa** - 1º bimestre - momento 6- etapa 2 - Escolha do produto final - Arte urbana e na **Situação de Aprendizagem 4 de Educação Física**, Momento 1 – Danças - Movimento e linguagem e Momento 2 – Street Dance: o corpo em movimento como forma de linguagem. Revisitar o seu diário de bordo e o portfólio dos estudantes tem um importante papel para compreensão do processo de aprendizagem e do percurso trilhado por eles. Para finalização do bimestre promova um momento de avaliação. É a partir dele que você perceberá se os estudantes aprenderam, quais habilidades foram desenvolvidas e quais competências foram adquiridas, o que precisa ser retomado e em que você pode avançar. É necessário utilizar ferramentas, procedimentos, estratégias e critérios de avaliação que incentivem a participação de todos nesse processo. Lembrando que a ideia do registro reflete a nossa memória, a nossa prática, a nossa aprendizagem, bem como material de estudo, possibilitando a autoavaliação. O registro permite a revisitação das atividades sempre que necessário e agrega elementos novos para ampliar os conhecimentos.

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

Estilos de Dança que constituem o Street Dance:

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

SAIBA MAIS

Cultura Urbana: Informações e Curiosidades. Disponível em: <https://cultura.culturamix.com/curiosidades/cultura-urbana-informacoes-e-curiosidades>. Acesso em: 17 nov.2020.

Filmes da Série “Ela Dança eu Danço”, onde cada filme da série apresenta diferentes temáticas sobre o universo da dança.

1º Filme: o foco é a relação entre a dança moderna e o street dance; bem presente no trailer do filme. Trailer Ela dança, eu danço (Step Us). DJ Igor Valério. Disponível em: <http://gg.gg/mjhh1>. Acesso em: 05 out. 2020.

2º Filme: Já este filme mescla as linguagens do Street Dance e a dança clássica. Ela dança, eu danço 2 (Step Us 2 – The Streets). Visocopylojavirtual. Disponível em: <http://gg.gg/mjhto>. Acesso em: 05 out. 2020.

3º Filme: foi o primeiro filme da série a utilizar a tecnologia 3D, aborda a cultura Hip Hop e as competições de dança. Ela dança, eu danço 3D (Step Us 3D). CatherineAuthentic483. Disponível em: <http://gg.gg/mji5c>. Acesso em: 05 out. 2020.

4º Filme: apresenta o universo do Flash Mob – ação de dança ou música que ocorre em local público sem aviso prévio, ocupando o espaço, podendo haver ou não a interação com o público que transita pelo local. Ela dança, eu danço 4 (Step Us 4- Revolution). Ramon Brandao. Disponível em: <http://gg.gg/mjjee> . Acesso em: 05 out. 2020.

ARTE

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3

Tema: O uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

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

Competência da área 6: Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.

Habilidade: EM13LGG602 Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.

Objetos do Conhecimento: manifestações artísticas e culturais.

- **Materialidade:** técnicas de pintura, suporte, materiais, equipamentos, procedimentos e ferramentas; ferramentas digitais.

- **Mediação cultural:** práticas artísticas de apreciação de imagens estáticas e em movimento, formação e mobilização de professores e estudantes como protagonistas de ações mediadoras, apreciadoras, criadoras e de curadoria artística.

- **Processo de criação:** pintura, encenação teatral, arranjo musical, movimentos dançados.

- **Saberes estéticos e culturais:** pintura, teatro do absurdo, arranjo musical, fatores do movimento em dança.

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

Professor, para este momento de apreciação e fruição estética, e ampliação do repertório cultural dos estudantes, além das obras indicadas a seguir, traga para aula outras imagens impressas de pinturas, (pranchas, livros, revistas), e/ou vídeos que apresentem a história da pintura no Brasil e no mundo, e suas técnicas de produção. Outra opção seria agendar a sala de informática da escola ou orientar os estudantes a utilizar seus celulares para que façam visitas virtuais em museus e galerias. É importante que você inicie essa atividade fazendo uma sondagem e alguns questionamentos sobre o que os eles estudaram anteriormente no Ensino Fundamental, quais técnicas de pintura e artistas eles conhecem, resgatando também o que já foi trabalhado no **Momento 3 – Desafio 1 – Em casa: A sala de aula invertida (ou flippedclassroom) - SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 01 - Ensino Médio - 1ª série – 1º Bimestre**. Finalizada a apreciação, oriente para que os estudantes, em casa, produzam uma pintura, escolhendo uma técnica (óleo, aquarela, guache, giz de cera, entre outras) e selecionando os materiais, ferramentas e suportes. Essa produção poderá ser também digital, utilizando diversas ferramentas como: computador, tablet, smartphone. Para que haja uma avaliação de qualidade, justa e positiva, deve ser considerada não somente a entrega e a apresentação da produção artística. É imprescindível que todo o percurso para este fim seja considerado. A responsabilidade, a participação, a qualidade dos trabalhos, a criatividade, o comprometimento, entre outras observações individuais ou coletivas são de extrema importância para uma mensuração.

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

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

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

Roteiro de observação e Leitura de imagens:

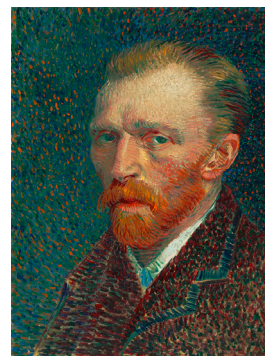
Análise Formal: Para fazer a leitura de uma obra de arte no contexto das artes visuais, do teatro, da dança e da música, é preciso, primeiramente, observar cada detalhe de sua gramática articuladora, ou seja os elementos, símbolos e códigos que fazem parte de sua estrutura e composição.

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

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



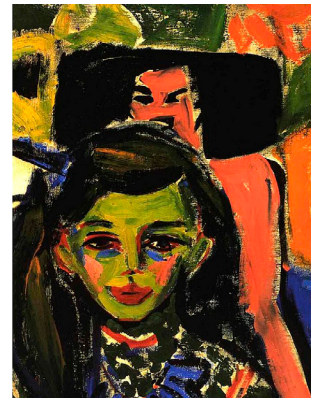
Johannes Vermeer - “Moça com brinco de pérola”



Vincent Willem van Gogh – “Autorretrato”



Amedeo Clemente Modigliani - “Retrato de uma jovem”



Ernst Ludwig Kirchner - “Fränzi perante uma cadeira talhada”

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

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

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

Imagem 4. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Expressionismo#/media/Ficheiro:Kirchner_-_Fr%C3%A4nzli_vor_geschnitztem_Stuhl.jpg. Acesso em: 28 out.2020.

SAIBA MAIS

Fruição estética: é o ato de apreciar significativamente a Arte e o universo a que ela está relacionada, por meio de observação, leitura crítica e percepção de mundo, conhecimento de códigos, símbolos e significados, sentindo prazer, nessa ação, seja pelos padrões de beleza, ou pelos sentimentos que despertam nos seus espectadores, como tristeza, alegria, paz, tranquilidade, frustração entre outros.

Museu virtual: é um espaço virtual de mediação e de relação do patrimônio com seus usuários através da internet. É também conhecido como museu online, museu eletrônico, hyper museu, museu digital, cibermuseu ou museu na web. É um museu paralelo e complementar, que privilegia a comunicação como forma de envolver e dar a conhecer determinado patrimônio. Nesse sentido, os museus virtuais são aqueles que trabalham o patrimônio por meio de ações museológicas, mas que não necessariamente têm suas portas abertas ao público em seu espaço físico.

Pinacoteca. Disponível em: http://pinacoteca.org.br/?pagid=visita_virtual. Acesso em: 08 nov.2020.

3 museus virtuais para você visitar sem sair de casa. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QvbaZJUe5nY>. Acesso em: 08 nov.2020.

Releitura de obras artísticas com uso de recursos tecnológicos. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=j9Z2hfCW1bM>. Acesso em: 08 nov.2020.

MOMENTO 2 – MÚSICA: ARRANJO MUSICAL

Professor, para esse momento de apreciação e fruição estética musical e ampliação do repertório cultural dos estudantes, além dos links indicados a seguir, é importante que você pesquise e traga para a sala de aula, áudios e/ou outros vídeos que contemplem melodias executadas com diferentes arranjos musicais. Faça uma sondagem com os estudantes para saber o que eles conhecem sobre o assunto e explique o conceito de arranjo musical. Isso irá facilitar o entendimento deles na apreciação dos vídeos e dos áudios.

Finalizada a apreciação, oriente para que, em casa, façam uma pesquisa dos elementos que podem ser mexidos em um arranjo musical e quais os equipamentos e ferramentas digitais poderiam ser utilizados para uma produção.

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

SAIBA MAIS

Arranjo Musical: é a transformação, a modificação e a produção, de uma música já existente e/ou inédita, por intermédio de instrumentos, vozes, harmonias, contrapontos, efeitos sonoros, ferramentas digitais, acrescentando, reescrevendo ou complementando com ornamentos ou características pessoais de um músico. Quando uma música é feita para ser tocada por poucos instrumentos, o arranjo poderá ser expandido para se adaptar à execução de uma orquestra ou grupo coral. Pode também ser reduzida, quando uma música para orquestra é arranjada para ser tocada por um conjunto menor ou mesmo por um instrumento solista.

Muitos chamam o arranjo musical de “nova roupagem” ou “adorno”.

Link:

1. #51 Ellie Goulding - Burn -- Aprenda Inglês Com Música. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qmKTMTBsuQ8>. Acesso em: 28 out. 2020.
Burn - Vintage '60s Girl Group Ellie Goulding Cover feat. Robyn Adele Anderson. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=LZY9_Xr5XPA. Acesso em: 28 out. 2020.
2. MAGIC! - Rude (Official Music Video). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Plh2xe4jnpk>. Acesso em: 28 out. 2020.
Rude - Vintage 1950s Sock Hop - Style MAGIC! Cover ft. Von Smith. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=o9yMXzARTZE>. Acesso em: 28 out. 2020.

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

Professor, para este terceiro momento de apreciação e fruição estética, e ampliação do repertório cultural dos estudantes, além do espetáculo indicado, a seguir, apresente outros de que tenha conhecimento. Trechos de obras, links de peças de vários autores, gêneros teatrais diversos etc. Após essa apresentação, faça uma roda de conversa e discuta junto aos estudantes o que foi observado nessa atividade: os gêneros teatrais, a encenação, os figurinos, a maquiagem, o cenário, a sonoplastia, os gestos dos atores, a entonação das vozes nas falas, o texto, a utilização de tecnologias digitais na produção, entre outros. No final, solicite que registrem em seus portfólios todas as considerações e observações feitas por eles.

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



Imagem 1. Disponível em: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2b/En_attendant_Godot%2C_Festival_d%27Avignon%2C_1978_f22.jpg Acesso em 31 ago. 2021.

Imagem 2. Disponível em: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f1/Waiting_for_Godot_in_Doon_School.jpg. Acesso em: 28 out. 2020.

Imagem 3. Disponível em: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2d/Poster_for_drama_performance_of_%22Waiting_for_Godot%22.jpg. Acesso em: 28 out. 2020.

Imagem 4. Disponível em: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d6/En_attendant_Godot%2C_Festival_d%27Avignon%2C_1978.jpeg. Acesso em 31 ago. 2021.

Imagem 5. Disponível em: https://es.wikipedia.org/wiki/Esperando_a_Godot#/media/Archivo:Esperando_a_Godot,_Buenos_Aires_1956.jpg. Acesso em: 28 out. 2020.

Imagem 6. Disponível em: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b5/Waiting_for_Godot_University_of_Chicago_II.jpg. Acesso em 31 ago. 2021

1. Apreciação do texto dramático:

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

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

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

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

Síntese da peça: Os personagens Vladimir e Estragon esperam Godot... esperam... esperam... embora ninguém saiba direito quem é Godot – uma pessoa? uma ideia? um sonho? – nem porque o esperam... daí Pozzo e Lucky aparecem também para esperar Godot... Lucky vem com uma pesada mala que nunca larga... seria grana, propina, pra quem? Para quê?... ninguém sabe... batem um bom papo e esperam Godot... mais um dia e nada... aparece um boy e avisa que Godot só amanhã... semanas, meses, anos, passam e Godot só amanhã avisa o boy... os personagens já estão velhos, menos o boy... e Godot nunca virá... esperam, conversam...

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

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

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

Segundo Ato: Desenvolve a mesma dinâmica. Estragon e Vladimir iniciam sua jornada na espera de Godot. Surgem novamente Pozzo e Lucky. Pozzo está cego e Lucky mudo. Após a partida destes, aparece novamente um garoto anunciando novamente que Godot não virá, talvez amanhã. É a cópia

do primeiro, com exceção de que agora cresceram algumas folhas na árvore. As falas mudam, claro, mas a impressão que temos é a de que tudo irá se repetir. A espera continua, os devaneios, o humor, a vinda de Pozzo e Lucky, a vinda de um mensageiro com a notícia que Godot só virá amanhã. A vinda de Godot é apenas o fio narrativo, e todo mistério gera uma série de teorias. O principal entendimento é de que Godot é uma metáfora da espera por Deus, reforçado pela semelhança do nome com God. Outros afirmam que Godot é apenas uma invenção da dupla principal, tanto é que Pozzo e Lucky pouco se importam com a chegada dele. Uma interpretação não tão metafórica é que Godot é alguém que irá ajudar os dois personagens a sair da triste situação em que se encontram.

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

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

SAIBA MAIS

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

2. Apreciação do Espetáculo teatral:

Links:

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

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

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

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

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

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

Professor, para esse momento de apreciação e fruição estética, oriente os estudantes para que, em casa, apreciem as imagens estáticas e em movimento, assistam aos vídeos disponíveis nos links e reproduzam os movimentos de dança apresentados. Na devolutiva deste momento, faça observações em seu diário de bordo para compor a avaliação da turma, utilizando ferramentas, procedimentos, estratégias e critérios de avaliação que incentivem a participação de todos nesse processo. Lembrando que a ideia do registro reflete a nossa memória, a nossa prática, a nossa aprendizagem, bem como material de estudo, possibilitando a autoavaliação. O registro permite a revisitação das atividades sempre que necessário e agrega elementos novos para ampliar os conhecimentos.

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

1. APRECIÇÃO DE IMAGENS ESTÁTICAS



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

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

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

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

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

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

1. APRECIÇÃO DE IMAGENS EM MOVIMENTO

LINKS:

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

Dança e os fatores de movimento: fluência. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8VZuGVm30RU>. Acesso em: 02 out.2020.

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

Dança: Fator de movimento – Tempo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GJ7ZPfiWyk>. Acesso em: 02 out.2020.

Dança - fator de movimento: espaço. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SUdRslq1avU>. Acesso em: 02 out.2020.

ARTE

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

Tema: O uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

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

Competência da área 1: Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.

Habilidade: EM13LGG105 Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.

Objetos do Conhecimento: processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia.

- **Materialidade:** suportes, materiais, ferramentas, procedimentos, técnicas e equipamentos tecnológicos digitais.

- **Mediação Cultural:** práticas artísticas de apreciação de imagens estáticas e em movimento, formação e mobilização de professores e estudantes como protagonistas de ações mediadoras, apreciadoras, criadoras e de curadoria artística.

- **Processo de Criação :** elaboração de campanhas publicitárias, histórias em quadrinhos ou vídeos, produção de um Teatro Radiofônico ou um Podcast, produção de uma Live Musical, coreografia digital

- Games de dança.

- **Saberes Estéticos e Culturais:** comunicação por emoticon, teatro radiofônico, podcast, live musical, coreografia digital.

MOMENTO 1 – ARTES VISUAIS: COMUNICAÇÃO POR EMOTICON

Professor, para esse momento, utilize a metodologia ativa - **Aula Expositiva Dialogada**. Na hora da explicação dos objetos de conhecimento e da temática da aula, você precisa contar com a participação ativa dos estudantes. Estimule a turma a ler os textos, observar as imagens, a falar a partir dos exemplos e questões indicadas e a trazer outras pertinentes para discussão dos temas expostos.

Para auxiliar o desenvolvimento dessa atividade, solicite que eles visitem a **SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 - 2º BIMESTRE - Momento 3 - Novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede** e relembrem alguns conceitos. Em seguida, organize a turma em duplas e/ou trios e oriente uma atividade de experimentação utilizando diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo uma produção artística com foco em diferentes modos de participação e intervenção social na escola e no seu entorno. Como exemplos, poderão elaborar campanhas publicitárias, histórias em quadrinhos, vídeos, entre outros, utilizando como inspiração os Emoticons.

Para que haja uma avaliação de qualidade, justa e positiva, deve ser considerada não somente a entrega e a apresentação da produção final. É imprescindível que todo o percurso percorrido para este fim seja considerado. A responsabilidade, a participação, a qualidade dos trabalhos, a criatividade, o comprometimento, entre outras observações individuais ou coletivas são de extrema importância para uma mensuração final.

Estudante, participe desse momento, lendo os textos, observando as imagens e escutando atentamente a explicação do professor. Contribua com suas ideias e argumentos, traga outros questionamentos que achar pertinentes para a ampliação da discussão dos temas expostos. Em

seguida, registre, no seu portfólio, as respostas das questões abaixo após discuti-las, apresentando e compartilhando suas ideias, pensamentos e argumentos. Para auxiliar o desenvolvimento dessa atividade, revise a **SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 - 2º BIMESTRE - Momento 3 - Novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede** e retome alguns conceitos. Em seguida, em duplas e/ou trios, realizem uma atividade de experimentação selecionando entre os diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, para desenvolver uma produção artística com foco em diferentes modos de participação e intervenção social na escola e no seu entorno. Como exemplos, vocês poderão elaborar campanhas publicitárias, histórias em quadrinhos, vídeos, entre outros, utilizando como inspiração os Emoticons.

1. Leitura de imagens:



Imagem 1. Disponível em: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bd/Correio_da_Manh%C3%A3_AN_395.jpg. Acesso em: 18 nov. 2020.

Imagem 2. Fonte: Acervo pessoal de Evania Rodrigues Moraes Escudeiro, exposição “Tarsila Popular” no MASP - Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand, 2019.

Imagem 3. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/emoji-smilie-whatsapp-emo%C3%A7%C3%A3o-2762568/>. Acesso em: 28 out. 2020.

Imagem 4. Fonte: Acervo pessoal do professor Rogério Aparecido Zancheta, EE Santo Antônio, Diretoria de Ensino Região de Mogi Mirim, 2020.

Leitura de textos conceituais:

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

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

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

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

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

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

Remediação: como instrumento de comunicação, a remediação é um processo que permite que um meio passe a incorporar ou imitar elementos de outros meios, a fim de melhorar seu próprio recurso. Remediação é a compreensão entre os diferentes tipos de mídias: mídias eletrônicas, mídias impressas e mídias digitais. O processo de remediação não surge através das mídias digitais, e sim quando um meio de comunicação surge, pois, esse meio nunca surge isoladamente. As diferentes mídias fazem o mesmo processo das suas antecessoras, incorporam elementos de outras mídias. O que ocorre é o surgimento de uma mídia melhorada e renovada, mas que segue um padrão já estipulado. As telenovelas, com o passar do tempo, se modificaram e passaram a remediar as mídias digitais e o cinema.

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

Questionamentos:

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

SAIBA MAIS

EMOJIS ANIMADOS PARA EDIÇÕES. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Ymc4_GZiUnk. Acesso em: 18 nov. 2020.

Língua Portuguesa: como trabalhar textos multissemióticos. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/16264/lingua-portuguesa-como-trabalhar-textos-multissemioticos>. Acesso em: 18 nov. 2020.

Remediação: A Era Digital como nova forma de exploração artística e mediática. Disponível em: <https://digartdigmedia.wordpress.com/2017/10/31/remediacao-a-era-digital-como-nova-forma-de-exploracao-artistica-e-mediatica/>. Acesso em: 18 nov. 2020.

A remediação em Clueless. Disponível em: <https://digartdigmedia.wordpress.com/tag/remediacao/>. Acesso em: 31 ago. 2021.

Remediação. Disponível em: <https://industrias-culturais.blogspot.com/2008/06/remedio.html>. Acesso em: 18 nov. 2020.

Do Desenho para a Remediação dos Novos Media. Disponível em: https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/20206/2/ULFBA_As%20Idades%20do%20Desenho_JoseQuaresma.pdf. Acesso em: 18 nov. 2020.

Remediação. Disponível em: <https://industrias-culturais.hypotheses.org/5021>. Acesso em: 18 nov. 2020.

MOMENTO 2 – TEATRO: DO TEATRO RADIOFÔNICO AO PODCAST.



Imagem 1. Disponível em: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/59/Opname_van_een_hoorspel_Recording_a_radio_play.jpg. Acesso em: 18 nov. 2020.

Imagem 2. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/podcast-popular-mostra-an%C3%BAncio-3646472/>. Acesso em: 18 nov. 2020

Professor, para esse momento, organize a turma em grupos e oriente os estudantes para iniciar a escrita e a produção de um Teatro Radiofônico ou um Podcast, seguindo o roteiro indicado, com foco em uma intervenção social. Para iniciar, é interessante que eles utilizem a metodologia **“Tempestade de ideias ou brainstorming”**. Como ferramenta no processo de avaliação, você pode utilizar **rubricas**, estes esquemas explícitos podem ser utilizados para classificar as produções artísticas, os registros escritos e sonoros, trabalhos de pesquisa, e o comportamento dos estudantes, durante os momentos de aprendizado. As rubricas podem ser usadas para prover feedback formativo dos estudantes, para dar notas ou avaliar processos criativos. Ela precisa ser fácil, objetiva, prática e possuir níveis adequados de exigência, medir gradualmente o desempenho que se espera de um estudante com relação a uma tarefa individual ou em grupo. **É importante que tenha transparência de modo que os estudantes saibam os critérios de avaliação e tenham controle do seu aprendizado.**

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

Roteiro para escrita:

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

SAIBA MAIS

Elementos da Linguagem Teatral

Tempo: o tempo teatral é classificado em "tempo real" (que indica o da representação), "tempo dramático" (quando acontecem os fatos narrados) e o "tempo da escrita" (indica quando foi produzida a obra).

Espaço: o chamado “espaço cênico” determina o local em que será apresentada a história. Já o “espaço dramático” corresponde ao local em que serão desenvolvidas as ações dos personagens.

Enredo: é a trama, intriga, mexerico, confusão, maquinação. A palavra enredo tem origem na palavra “rede”, o que sugere o entrelaçamento, o emaranhado, o envolvimento. sucessão de acontecimentos que constituem a ação, em uma produção literária (história, novela, conto etc.); entrecho, trama.

Personagens: Um (a) personagem é um ser (podendo ser humano, animal, sobrenatural ou de qualquer outro tipo) que intervém numa obra artística (teatro, cinema, livro etc.). Os personagens costumam ser os atores principais de uma ficção e quem dá impulso às ações. Segundo a importância, os personagens dos textos teatrais são classificados em: personagens principais (protagonistas), personagens secundários e figurantes.

Atos: no contexto teatral, é uma das divisões ou unidades que compõem uma peça de teatro ou uma ópera. O número de atos de uma produção pode variar de um para cinco ou mais, dependendo de como o autor estrutura a sua obra. A duração de um ato costuma variar entre 30 e 90 minutos.

Momentos da ação: por exemplo, a mudança de cenário e/ou de personagens.

Encenação: função que lhe é atribuída: Ato ou efeito de pôr em cena, de montar um espetáculo teatral.

Diálogo: conversa entre as personagens; fala em que há a interação entre dois ou mais indivíduos; colóquio, conversa.

Didascálicas: observações no corpo do texto, tal qual o espaço, cena, ato, personagens, rubricas (de interpretação, de movimento).

Teatro radiofônico: é uma peça dramática que se transmite através da rádio. Sem composições visuais. O teatro radiofônico é produzido por meio de diálogos, músicas e sonoplastia para auxiliar o ouvinte a imaginar a história. O drama de rádio alcançou ampla popularidade na década de 1920

Podcast: é uma forma de transmissão de arquivos multimídia na internet criados pelos próprios usuários. Nesses arquivos, as pessoas disponibilizam listas e seleções de músicas ou simplesmente falam e expõem suas opiniões sobre os mais diversos assuntos, como política ou o capítulo das novelas e espetáculos.

Links:

DICAS PARA CRIAR UM TEATRO RADIOFÔNICO. Disponível em: <https://www.escolascomvoz.jf-belem.pt/dicas-para-criar-um-teatro-radiofonico/>. Acesso em: 30 dez.2020.

Teatro Radiofônico: da remediação à multimídia. Disponível em: <https://digartdigmedia.wordpress.com/2015/04/02/teatro-radiofonico-da-remediacao-a-multimedia/>. Acesso em: 18 nov. 2020.

Como fazer um podcast. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/como-fazer/35676-como-fazer-um-podcast.htm>. Acesso em 30 dez. 2020.

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



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

Professor, para esse momento, faça uma roda de conversa e realize com os estudantes uma sondagem percebendo os conhecimentos que eles têm sobre o tema. Em seguida, peça para que eles, em grupos, realizem uma pesquisa em revistas especializadas, internet e outras, sobre como acontece o processo de criação e produção de uma Live musical, elaborando um roteiro passo a passo, indicando os objetivos, as etapas, os materiais, equipamentos e ferramentas tecnológicas necessários para uma produção. Finalizado o trabalho, organize junto com os estudantes um cronograma de apresentações dos roteiros. Durante as apresentações, faça observações em seu diário de bordo para compor a avaliação da turma.

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

Questionamentos:

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

SAIBA MAIS

Aprenda como fazer live e capture 4 vezes mais a atenção do seu público. Disponível em: <https://blog.klickpages.com.br/como-fazer-live/>. Acesso em: 30.dez. 2020.

Como fazer live no YouTube e Facebook ao mesmo tempo. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2020/12/como-fazer-live-no-youtube-e-facebook-ao-mesmo-tempo.ghtml>. Acesso em: 30.dez. 2020.

Transmissão ao vivo: como fazer uma live em apenas 4 passos. Disponível em: <https://sambatech.com/blog/insights/transmissao-ao-vivo-em-4-passos/>. Acesso em: 30.dez. 2020.

Como Fazer Live No YouTube: Passo A Passo Para Fazer Uma Boa Live Disponível em: <https://neilpatel.com/br/blog/como-fazer-live-no-youtube/>. Acesso em: 30.dez. 2020.

Retrospectiva Vagalume 2020: As lives mais assistidas no ano. Disponível em: <https://www.vagalume.com.br/news/2020/12/30/retrospectiva-vagalume-2020-as-lives-mais-assistidas-no-ano.html>. Acesso em: 30.dez. 2020.

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

Professor, organize uma roda de conversa e apresente alguns conceitos sobre os temas, fazendo uma sondagem junto aos estudantes para perceber os conhecimentos que eles têm sobre Coreografia Digital e Games de Dança. Indique que eles retomem a **Situação de Aprendizagem 3 de Educação Física - Momento 2 - Tecnologia e Manifestações Artísticas. Etapa 1 - Pixel e a composição coreográfica**, pois ela contém importantes informações e conhecimentos sobre os temas. Em seguida, divida a turma em 6 grupos e peça para que, em casa, pesquisem em revistas especializadas, internet e outras fontes, informações, imagens e vídeos sobre os temas indicados. Organize um cronograma de apresentações dos

grupos, que poderão ser por meio de trabalhos corporais de dança com recursos tecnológicos, ou uma produção em vídeo de uma Coreografia Digital e de um Game de Dança, painéis ilustrativos, ou Powerpoint dessa produção coreográfica, entre outras possibilidades de escolha de exibição.

Durante as apresentações, faça observações em seu diário de bordo para compor a avaliação da turma.

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

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

SAIBA MAIS

Os 5 melhores jogos de dança para videogame em 2021. Disponível em: <https://www.zoom.com.br/console-de-video-game/deumzoom/melhor-jogo-de-danca-2021>. Acesso em 31 ago. 2021.

Just Dance 2015 Hip Hop-Walk this way. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3Q3c6gZXMzQ>. Acesso em: 30 ago. 2021.

Just Dance 2021 - Without Me by Eminem - MEGASTAR. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fFXtDFBOvFg>. Acesso em: 31 ago. 2021.

Just Dance 4 What Makes You Beautiful jogando no kinect. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=dpY4ZTV7Fm0&feature=emb_logo. Acesso em: 30 dez. 2020.

COMO FAZER UM TAPETE DE DANÇA DE PAPELÃO! #HARDPOBRE. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SHR1uGVPIk4>. Acesso em: 30 dez. 2020.

LÍNGUA PORTUGUESA

3º BIMESTRE

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

Tema: O uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

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

Competência da área - 7: Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.

Habilidade da Área:

(EM13LGG701) - Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo.

Habilidade de Língua Portuguesa:

(EM13LP40) - Analisar o fenômeno da pós-verdade – discutindo as condições e os mecanismos de disseminação de *fake news* e também exemplos, causas e consequências desse fenômeno e da prevalência de crenças e opiniões sobre fatos, de forma a adotar atitude crítica em relação ao fenômeno e desenvolver uma postura flexível, que permita rever crenças e opiniões, quando fatos apurados as contradisserem.

Campo de atuação: Jornalístico-midiático.

Objetos de Conhecimento: Contexto de produção, circulação e recepção de textos do campo jornalístico-midiático. Parcialidade e imparcialidade em textos noticiosos. Comparação de textos noticiosos sobre um mesmo fato, em diferentes fontes. Curadoria em fontes confiáveis. Combate à disseminação de *fake news*. Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de linguagem).

AS LINGUAGENS E VISÕES DO CORPO

Professor, a SA1 do 3º bimestre foi elaborada de modo a garantir momentos de diálogo entre os componentes da área de Linguagens: Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa, apresentando situações de aprendizagem que exploram um tema em comum, com atividades integradoras, por meio de um percurso intencional das diversas linguagens (artística, corporal e verbal), em diferentes formas e contextos.

MOMENTO 1 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

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

Prezado estudante:

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

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

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

Professor, as atividades a seguir possuem o intuito de desenvolver discussões que permeiam a tecnologia e, em particular, as relações estabelecidas com as redes sociais, explorando reflexões em relação a princípios, funcionalidades, ética e limites em torno das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), conforme previsto na habilidade EM13LGG701 "Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo". Para iniciar a leitura dos textos referentes ao MOMENTO 1, sugerimos primeiramente que você leve a turma para um local com acesso a uma plataforma digital (ou tela de projeção), a fim de projetar os textos não verbais e verbais e fazer as leituras compartilhadas com os estudantes, de forma participativa e colaborativa. Para o trabalho com as imagens, recomendamos utilizar o brainstorming¹, anotar todas as palavras-chave dadas pelos estudantes em um local visível (quadro, flip chart etc.), para que todos consigam visualizar o tema que será trabalhado.

¹ *Brainstorming* significa tempestade de ideias. É uma dinâmica de grupo usada como técnica para resolver problemas específicos, desenvolver novas ideias ou projetos, juntar informação e estimular o pensamento criativo. Disponível em: <https://www.significados.com.br/brainstorming/>. Acesso em: 21 fev. 2022.

Texto I

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



Imagens editadas especialmente para este material.

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

a) Discuta as questões a seguir com os seus colegas, anotando as respostas em seu caderno:

- O que as imagens possuem em comum?
- Observe-as atentamente e liste por meio de palavras-chave, a que ideias elas remetem.

Espera-se que os estudantes identifiquem o tema tecnologia, mediante a leitura das imagens dos objetos: celular, canetas, óculos de sol, cabo USB, mouse, pen drive, notebook, máquina de escrever antiga, internet, comunicação. Como todos os componentes da área estão desenvolvendo o mesmo tema, será comum que algumas turmas já tenham conhecimento do estudo em questão. Desta forma, solicite que retomem os materiais dos componentes da área de Linguagens para ampliarem a pesquisa e o entendimento sobre o termo tecnologia, que é vasto em seu significado. Se ainda desejar aproveitar o estudo utilizando as metodologias ativas, sugerimos para essa atividade utilizar a estratégia “Nuvem de Palavras”, fazendo intervenções por meio das palavras-chave.

SAIBA MAIS

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



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

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

- b) Pesquise em *sites* de busca (ou retome as anotações realizadas durante o estudo nos demais componentes da área de Linguagens) o conceito do termo tecnologia e reproduza-o em seu caderno.

As imagens possuem a função de introduzir o tema tecnologia, visto que todos os componentes irão desenvolver esse assunto em comum. Elegemos algumas questões, a fim de sensibilizar e estimular o conhecimento prévio dos estudantes. O intuito é que compreendam que tecnologia são as técnicas e métodos que qualquer ferramenta ou produto possui. Sugerimos levar à discussão que tecnologia pode ser até mesmo uma colher, uma caneta, uma pá de lixo e não somente os produtos modernos como computadores, celulares, games, entre outros desenvolvidos nos séculos XX e XXI.

Expectativas de respostas.

Questão a: espera-se que os estudantes associem as imagens às palavras-chave, tais como tecnologia, conhecimento científico, técnica, ciência, engenharia, inteligência, comunicação, modernidade, praticidade, avanço tecnológico, inteligência, máquinas, modernização, engenharia, conforto, rapidez, agilidade, prática, otimização do tempo etc.

Questão b: O conceito que abordaremos sobre tecnologia refere-se ao produto da ciência e da engenharia que envolve um conjunto de instrumentos, métodos e técnicas que visam a resolução de problemas. É uma aplicação prática do conhecimento científico em diversas áreas de pesquisa.

Disponível em: <https://cutt.ly/wPb1zXs>. Acesso em: 18 fev. 2022.

- c) Retorne às imagens e indique qual(is) desse(s) objeto(s) você utiliza para se comunicar de forma prática e rápida, diariamente?

Expectativa de resposta: celular. Nessa questão, você pode perguntar por que meios os estudantes se comunicam, tais como mídias sociais, blogs etc.).

- d) Você prefere ligar para as pessoas ou se comunica por aplicativo de mensagens e redes sociais? Por quê?

Expectativa de resposta: pessoal. Os estudantes devem justificar suas respostas, refletindo sobre essas preferências. Além disso, também vão dando pistas de como fazem uso dessas tecnologias e o que consideram importante nessa comunicação (rapidez, praticidade etc.).

- e) Sendo a rede social, atualmente, um dos meios de comunicação mais utilizados no mundo, quais são as redes sociais que você mais utiliza? Informe, aproximadamente, quanto tempo você permanece *on-line* em cada uma delas, diariamente.

Expectativa de resposta: sugere-se abrir um espaço para que a turma consiga dialogar sobre as redes que seguem e as preferências. Pode estender ainda com questões como:

- *Vocês conhecem mais pessoas pelas redes sociais ou na vida real?*
- *Vocês já viram pessoalmente todas as pessoas de sua rede?*
- *Com quantas pessoas da rede vocês mantêm realmente contato durante o mês (ou ano)?*
- *Conhecem alguém que não possui rede social? Por que vocês acham que essa pessoa não tem rede social?*

A seguir, dados que podem subsidiá-los na discussão:

*Lideram o ranking das redes sociais mais utilizadas **Facebook** (87%) e **YouTube** (68%), sendo esta última a que tem mais seguidores jovens (76% têm entre 16 e 30 anos). O **Instagram**, em terceiro lugar, é o que mais tem conquistado seguidores (de 49% para 54%). Em quarto e quinto lugares se mantém o **Twitter** com 50% e o **LinkedIn** com 57%.*

Disponível em: <https://cutt.ly/IPb0q2r>. Acesso em: 18 fev. 2022.

2. Leia o texto a seguir:

Para um estudo aprofundado dos Textos I e II, recomendamos o desenvolvimento de atividades com estratégias de leitura e oralidade. Uma alternativa é deixar que a turma, primeiramente, faça a leitura dos dois textos, em grupos ou em pares, de maneira informal, inferindo hipóteses e levantando os pressupostos, enquanto você, professor, anota todas as expectativas de respostas em um local (quadro ou flip chart) que todos consigam visualizar. Importante assinalar os pressupostos sequencialmente ou durante a leitura e avisar aos estudantes que as anotações serão retomadas no final, para o fechamento com uma síntese geral da leitura. O trabalho a partir dessas práticas contribui para a compreensão do texto e, conseqüentemente, para o desenvolvimento das atividades da prática de escrita. Nesse caso, é importante utilizar várias estratégias que envolvem a prática de ler, na pré-leitura, durante e de pós-leitura, explorando concomitantemente o estudo composicional do gênero textual que será lido. Para aprofundar alguns pontos a serem considerados nas diferentes etapas, no QR Code ao lado você irá acessar informações que podem subsidiá-lo ao longo do Caderno do Professor.

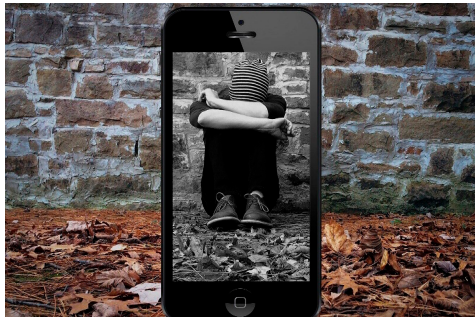
*COPED/CEM. Equipe de língua portuguesa. **Repositório: Práticas de Leitura e Escrita**. São Paulo: Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, 2022. Disponível em: <https://cutt.ly/6Ap1Fbf>. Acesso em: 18 fev. 2022.*



Texto II

SUICÍDIO DIGITAL

Marcos Rohfe



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

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

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

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

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

Poucas pessoas relacionam-se com as redes sociais sem serem tragadas para um universo digital paralelo. O sociólogo e filósofo polonês Zygmunt Bauman², em seu livro “Modernidade Líquida”, trata da ideia do sujeito líquido, ou seja, aquele em que inúmeras identidades se manifestam em momentos diferentes. Esse conceito se aplica perfeitamente à construção de uma identidade fragmentada que podemos observar nas pessoas que são usuárias de várias redes sociais. É relativamente simples viver uma fantasia de poder e empoderamento através da navegação *on-line*.

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

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

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

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

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

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

Texto cedido pelo autor para uso neste material.

SAIBA MAIS

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

MOMENTO 2 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS

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

1. Os Textos I e II possuem uma conexão, uma relação temática em comum. Qual é essa ligação e por que ela existe?

*Expectativa de resposta: espera-se que notem que mesmo sendo um texto não verbal e outro verbal, a conexão é o tema tecnologia. Se desejar estender um diálogo com os demais componentes da área, no componente de **Língua Inglesa** no MOMENTO 3, por exemplo, é abordado o estudo das TIC (TIC -Tecnologia da Informação e Comunicação).*

2. Além do tema “tecnologia”, quais outros você consegue identificar no Texto II?

Expectativa de resposta: o Texto II aborda assuntos também voltados a questões psicológicas causadas pela influência das redes sociais.

3. No Texto II, considerando a citação feita ao sociólogo Zygmunt Bauman, é apresentada uma visão otimista ou pessimista sobre as redes sociais? Comente e retire elementos do texto para justificar a sua resposta.

O Texto II refere-se ao surgimento da comunicação virtual, o que ocasionou fragilidade às relações humanas, devido ao uso sem moderação das redes sociais e distanciamento do convívio presencial entre as pessoas. Zygmunt Bauman tinha um certo pessimismo que se confirma no trecho “uma modernidade líquida na qual as relações sociais, econômicas e de produção são frágeis, fugazes e maleáveis, como os líquidos”. Sugerimos, professor, acessar o link no box, caso deseje aprofundamento sobre o conceito “Modernidade Líquida” do sociólogo. Em sua obra, ele afirma que tudo é mais fácil na vida virtual, mas que se acaba perdendo a arte das relações sociais e da amizade pelo fato de usarmos as redes sociais de forma “confortável” para estabelecermos as relações.

4. No Texto II, o autor diz: “Hoje em dia, dificilmente encontramos pessoas que não se comunicam pelo celular e redes sociais [...]”. Você concorda com essa afirmação? As suas relações pessoais são mais estabelecidas no mundo real ou virtual? Justifique a sua resposta.

Espera-se que os estudantes dialoguem e compreendam a necessidade do convívio não somente no mundo virtual, mas também nas relações do dia a dia com o mundo “real”.

5. De acordo com a leitura do Texto II, “Suicídio Digital”, e do seu conhecimento em navegar constantemente pelas redes sociais, você acredita que existam mais vantagens ou desvantagens nesse tipo de comunicação virtual? Discuta com seus colegas e descreva-as em um quadro em seu caderno, defendendo o seu ponto de vista com a inserção de argumentos.

Professor, faça um levantamento juntamente com a turma para que identifiquem os argumentos e separe-os em prós e contras em um quadro organizador, inserindo argumentos e pontos de vista. Espera-se que compreendam o impacto que a internet causa nas relações humanas, identifiquem que há vantagens e desvantagens no mundo on-line e concluam que, mesmo sendo quase impossível viver longe da internet (pois as redes sociais crescem cada vez mais), para que esse meio digital seja eficaz e saudável, ele deve ser utilizado com moderação e segurança. Além disso, o quadro completo e preenchido tornará mais fácil a observação de que não existe somente um conjunto de ideias sobre vantagens e desvantagens, mas também argumentos para defender um ponto de vista/ posicionamento. Exemplos de argumentos para subsidiar a discussão:

Vantagens: possibilitam muitas tarefas, dinamizando a vida de pessoas e instituições; servem como espaços para negócios, empregos, novas formas de comunicação; comunicação instantânea, compartilhamento de informações, notícias, eventos de forma “relâmpago”, informações e acontecimentos do mundo divulgados em tempo real; encontros com pessoas, grupos e assuntos dos mesmos interesses, fazer amizades ou reencontro com pessoas que fizeram parte de nossas vidas em algum momento; encontrar e divulgar trabalhos, estabelecer ligações profissionais, divulgar nossas habilidades, vender produtos etc. e até mesmo servir como canais de entretenimento, ler artigos e postagens que nos interessam, ver vídeos, fotos etc.

Desvantagens: perda de concentração, procrastinação (pois desfocamos da nossa atividade principal e nos distraímos com outras situações que nos chamaram a atenção.); perda de horas de nossa vida navegando, deixando de lado as tarefas importantes do dia a dia; esquecimento da vida real, nos tornando antissociais por nos fecharmos para as pessoas de nosso convívio diário; vazamento de informações e exposições desnecessárias das pessoas em empresas, compartilhamento desnecessário de fotos, cyberbulliyings, “brincadeiras” inadequadas; criminosos acessam e utilizam dados para cometer golpes e roubos, comprometendo a segurança da família e pessoas próximas.

6. Ao intitular o Texto II de “Suicídio Digital”, que efeito de sentido o autor parece imprimir ao texto, considerando sua temática? Transcreva passagens do texto que justifiquem a sua resposta.

Ao intitular o texto utilizando metaforicamente o termo “suicídio”, o autor expressa figurativamente a ideia de pessoas morrerem digitalmente ao optarem por se excluir (desaparecer) das redes sociais, para não serem encontradas mais em sites de busca na internet, conforme consta no trecho:

“Tudo isso, e a percepção sobre tais coisas, tem encorajado um número cada vez maior de pessoas a cometerem o chamado suicídio digital, ou seja, um procedimento que possibilita desaparecer do mundo virtual. É possível apagar as contas das redes sociais e solicitar aos mecanismos de busca e pesquisa, como o Google por exemplo, que os dados que possibilitam rastrear as trajetórias no universo on-line do interessado sejam efetivamente deletados.”

7. Releia o trecho a seguir “[...] *Imersas em um mundo quase utópico, caminham as pessoas, comprometidas com uma realidade que aparenta não dialogar de forma explícita com as relações de convívio humanas.* [...]” e responda:
- Qual o sentido da expressão “mundo quase utópico”?
 - Por que a realidade virtual não dialoga explicitamente com as relações de convívio humanas, segundo o autor do texto?
 - Atitudes consideradas comuns nas redes sociais como “compartilhar” estão se distorcendo do objetivo real. Você concorda com essa afirmação? Por que compartilhar está virando sinônimo de “estar presente”?
 - Quais outras atitudes (algumas consideradas até criminosas) alguns internautas têm realizado nas redes?

Questões a a d. Expectativa de resposta:

Um mundo quase utópico seria aquele quase perfeito, ideal. No mundo virtual, que segundo o autor é fantasioso, ilusório, as pessoas vivem uma realidade e estabelecem relações humanas que diferem da vida que elas possuem fora da internet. Possuem a (falsa) impressão de que se não compartilharem, curtirem ou fizerem alguma postagem, elas não estão presentes, ou seja, elas estão excluídas do mundo virtual.

As atitudes dos internautas são ações, tais como alterações de fotos com filtros, imagens falsas compartilhadas, discursos de ódio, frases racistas e homofóbicas; fake news, perfis falsos criados especialmente para atrair pretendentes etc.

8. O que Bauman chama de “Modernidade Líquida”? Pesquise em sites de “busca” ou plataformas digitais sobre esse tema e sintetize as ideias sobre o conceito que o sociólogo e filósofo polonês aborda em sua obra “A Modernidade Líquida”.

Expectativa de resposta: o teórico comenta que nesse momento as organizações sociais estão liquefeitas e dissolvidas– ou seja, não tem mais base sólida. O estudante ao pesquisar, encontrará a informação de que “Modernidade Líquida” é um termo cunhado pelo filósofo Zygmunt Bauman (1925-2017) para definir o mundo globalizado, cuja liquidez e sua volatilidade seriam características que vieram desorganizar todas as esferas da vida social como o amor, a cultura, o trabalho etc., tal qual a conhecíamos até o momento.

Disponível em: <https://cutt.ly/VPb5oeZ>. Acesso em: 16 fev. 2022.

9. Na obra “Modernidade Líquida”, há termos como: “amor líquido” e “relações líquidas”. Pesquise os significados dessas expressões em sites e/ou plataformas digitais por meio dessas palavras-chave, insira os significados e exemplos em um quadro no seu caderno.

Expressões	Significados	Exemplos
"Relações líquidas"	<i>Relações líquidas: são as relações (amizades, namoros etc.) cada vez mais frágeis, volúveis, líquidas, como as relações virtuais.</i>	<i>Ex. 2: Se um colega na rede social compartilha com uma ideia que você não concorda, você deixa de segui-lo ou o bloqueia e pronto! Simplesmente tira-o de seu círculo de amizade, de forma veloz, rápida e "líquida" sem o compromisso de vê-lo outro dia pessoalmente (de forma sólida) e ter que explicar o motivo da exclusão, pois quer em suas páginas apenas quem compartilha os mesmos pensamentos que você.</i>
"Amor líquido"	<i>É um relacionamento instável, sem forma e substância, sem durar muito tempo</i>	<i>Os relacionamentos de aplicativos de paquera em que as pessoas são escolhidas como em um catálogo, em quantidades ilimitadas e descartadas facilmente de um dia para o outro, ao serem excluídas do aplicativo</i>

SAIBA MAIS

Relações líquidas: diferenças entre amizades reais e virtuais. Disponível em: <https://cutt.ly/hPb5cG1>. Acesso em: 16 fev. 2022.

10. O que é a geração denominada "nativos digitais"? Você se considera um nativo digital? Comente. *Pessoas que nasceram na era digital e cresceram inseridas nos ambientes digitais e, geralmente, passam mais tempo navegando na internet. Alguns nativos digitais são denominados os influenciadores digitais, famosos que desenvolveram seus públicos nas próprias plataformas on-line e redes sociais, como blog, YouTube, Instagram, Facebook, podcast etc. Professor, nessa questão, você pode aproveitar e divulgar aos estudantes que, no MOMENTO 4 do Caderno de Língua Inglesa, há o tema Digital Influencers. Com a retomada desse estudo, eles poderão desenvolver de forma mais completa o assunto.*

Ranking – 10 principais influenciadores do Brasil

1. Whindersson – 13%
2. Carlinhos Maia – 8%
3. Felipe Neto – 7%
4. Nathalia Arcuri – 4%
5. Mari Maria – 4%
6. Maisa Silva – 3%
7. Canal Nostalgia – 2%
8. Boca Rosa (Bianca) – 2%
9. Luccas Neto – 2%
10. Nando Moura – 2%

MOMENTO 3 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Leia os textos a seguir.

Texto III

A GUERRA DOS MUNDOS

Marcos Rohfe



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

Em 1898, o escritor inglês H. G. Wells publicou o livro de ficção científica **A Guerra dos Mundos**. O livro narra uma invasão marciana na Terra e já teve várias adaptações. Uma das mais famosas é o filme estadunidense de 2005, com o ator Tom Cruise.

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

explicava do que se tratava, acreditaram que, realmente, a Terra estava sendo invadida. Isso provocou pânico em algumas regiões, com pessoas saindo às ruas amedrontadas, sem saber o que fazer.

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

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

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

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

SAIBA MAIS

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

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

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

Texto IV

CIDADÃO KANE

Marcos Rohfe

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



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

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

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

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

Cedido pelo autor para uso neste material.

MOMENTO 4 – VISÕES DE MUNDO NO TEXTO

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

1. O Texto III traz informações sobre um fato ocorrido em 1938. Como ele se relaciona com o Texto IV? *A relação estabelecida nos dois textos é centrada na figura de Orson Welles. O Texto III traz informações sobre o evento que o tornou conhecido, a transmissão de A Guerra dos Mundos, via rádio. No Texto IV, temos algumas informações sobre um dos mais cultuados filmes dirigidos por ele, Cidadão Kane.*

2. A transmissão de A Guerra dos Mundos, por Orson Welles, acabou gerando confusão porque muitas pessoas acreditaram tratar-se de um fato verdadeiro. Essa era a intenção dele?

Orson Welles precisou explicar-se muitas vezes sobre o ocorrido. Não era sua intenção provocar pânico, mas a escolha do formato da transmissão foi intencional e diferente do usual, o que contribuiu para que as pessoas se confundissem.

3. Hoje, muitas notícias falsas são compartilhadas intencionalmente. Discuta com seus colegas, por que isso pode ocorrer?

É importante que os estudantes percebam as intencionalidades de quem compartilha fake news de forma proposital. No Texto IV, há a menção a um famoso homem de negócios americano que construiu um império, utilizando os meios de comunicação que controlava para difamar seus opositores políticos.

4. Descreva a última informação falsa que você recebeu (via mensagem de texto no celular ou nas redes sociais). Qual atitude você teve em relação ao recebimento da *fake news*?

Resposta pessoal. Recomendamos que abra um espaço para a troca de informações, pontuando com a turma as causas e as consequências da disseminação de *fake news*.

5. As *fake news* que você recebe o afetam de alguma forma? Explique.

Expectativas de respostas, questões 4 e 5: É fundamental que os estudantes percebam a extensão do dano que pode ser causado a uma pessoa, uma família ou instituição, o compartilhamento de mensagens falsas. Importante retomar a importância da curadoria da informação, da investigação científica, em como é fundamental a identificação de notícias falsas e da pesquisa antes de compartilhar informações. Pode, além disso, ampliar essa discussão mostrando para eles alguns títulos de notícias falsas famosas, ou de notícias que a princípio parecem tão peculiares que achamos serem falsas, daí a importância da pesquisa e busca por informações corretas. A seguir, duas sugestões que podem ser dadas aos estudantes para que verifiquem. Também pode-se indicar que pesquisem outras notícias, para justamente observarem a necessidade de fazer sempre curadoria da informação.

Título da Notícia	Falsa ou verdadeira?
<i>Nós vimos o bebê-diabo! A notícia foi também manchete de um famoso jornal sensacionalista.</i>	<i>Uma notícia falsa que circulou em alguns jornais em 1975 e causou polêmica na região do ABC em São Paulo. Falsa.</i>
<i>Homem morre após receber uma lambida de seu cachorro.</i>	<i>Notícia verdadeira ocorrida em 2019 na Alemanha. Embora pareça absurda, o fato ocorreu devido a uma infecção que o homem contraiu. Verdadeira.</i>

SAIBA MAIS

Desafios Fake News. Disponível em: <https://cutt.ly/iPUmzCC>. Acesso em: 21 fev. 2022.

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

Professor, se desejar diálogos com outros componentes da área, indicamos o material do componente Educação Física, no MOMENTO 2 – Tecnologia e ética dos usuários, o qual trata da questão das Fake News. Essa junção pode auxiliar na retomada para o desenvolvimento da atividade a seguir.

MOMENTO 5 – MIRANDO AS FAKE NEWS



#MÃONAMASSA

#TRABALHOEMGRUPO

#DIGANÃOÀSFAKENEWS



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

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

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

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

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

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

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

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

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



SAIBA MAIS como verificar *FAKE NEWS*

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

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

Agência **Lupa**. Disponível em: <https://cutt.ly/VHiSf2h>. Acesso em: 16 fev. 2022.

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

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

Diversos temas sobre Fake News. Nerdologia, *Youtube*. Disponível em: <https://cutt.ly/VHiA35d>. Acesso em: 16 fev. 2022.

LÍNGUA PORTUGUESA

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

Tema: O uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

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

Competência da área - 4: Compreender as línguas como fenômeno (geo) político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.

Habilidade da Área:

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

Habilidade de Língua Portuguesa:

EM13LP10 - Analisar o fenômeno da variação linguística, em seus diferentes níveis (variações fonético-fonológica, lexical, sintática, semântica e estilístico-pragmática) e em suas diferentes dimensões (regional, histórica, social, situacional, ocupacional, etária etc.), de forma a ampliar a compreensão sobre a natureza viva e dinâmica da língua e sobre o fenômeno da constituição de variedades linguísticas de prestígio e estigmatizadas, e a fundamentar o respeito às variedades linguísticas e o combate a preconceitos linguísticos.

Campo de atuação: Todos os campos de atuação.

Objetos de Conhecimento: Leitura e compreensão de textos escritos e multissemióticos; produção de textos orais, escritos e multissemióticos. Variedades Linguísticas.

Prezado Professor:

A SA2 do 3º bimestre de Língua Portuguesa apresenta atividades com foco na habilidade da área de Linguagens (EM13LGG403) e na habilidade específica (EM13LP10). Foi elaborada para garantir momentos de diálogo com práticas de ensino e aprendizagem entre os componentes: Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa, mediante atividades integradoras em um percurso intencional, presentes em diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais), em diferentes formas e contextos.

Prezado estudante:

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

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

As atividades propostas, a seguir, têm como ênfase discutir questões voltadas à dinâmica da língua inglesa em nosso cotidiano e o fenômeno da variação linguística, em seus diferentes níveis e dimensões. Trabalharemos com leitura e análise de imagens, letra de música e um dos grandes clássi-

cos da literatura universal. Vamos conhecer mais sobre a história do nascimento de uma obra que, provavelmente, você já ouviu falar: **Frankenstein**, de Mary Shelley (1797-1851). Considerado o primeiro livro do gênero de ficção científica, com temas direcionados à ética, ao mundo das ciências e tecnologia, que vem para dialogar com o **Tema**: O uso da tecnologia no mundo contemporâneo e a **Questão norteadora**: Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente? É o que se busca levar à discussão nessa Situação de Aprendizagem.

MOMENTO 1 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Professor, para iniciar a leitura dos textos referentes ao MOMENTO 1, sugerimos, primeiramente, que leve a turma para um local com acesso a uma plataforma digital (ou tela de projeção), a fim de fazer a leitura compartilhada, de forma participativa e colaborativa. Para o trabalho com as imagens, recomendamos utilizar o brainstorming³, anotar todas as palavras-chaves dadas pelos estudantes em um local visível (quadro, flip chart etc.) para que todos consigam visualizar o tema que será trabalhado.

O objetivo das atividades a seguir é levar aos estudantes a compreensão de que, constantemente, utilizamos termos da língua inglesa de forma natural, em nosso dia a dia, sem notarmos. Para iniciar, recomendamos apresentar aos estudantes imagens diversas, que remetam à utilização de termos em inglês, o anglicismo, e sensibilizá-los para iniciarmos a compreensão do tema, de forma que percebam a naturalidade do uso do inglês presente em nossa vida diariamente e como essa língua era vista ao longo do tempo dentro dos contextos político, histórico, cultural, social.

³ **Brainstorming** significa **tempestade de ideias**. É uma **dinâmica de grupo** usada como técnica para **resolver problemas específicos, desenvolver novas ideias ou projetos, juntar informação e estimular o pensamento criativo**. Disponível em: <https://www.significados.com.br/brainstorming/>. Acesso em: 21 fev. 2022.

Texto I

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

Imagem 1



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

Imagem 2



Fotografia de **Mary Jacomine**

Imagem 3



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

Imagem 4



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

Imagem 5



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

- Essas cinco imagens possuem algumas semelhanças ou conexão entre elas? Qual(is)?
- O que as imagens possuem em comum?
- Transcreva as palavras estrangeiras que denominam o que se vê nas imagens.

Expectativa de resposta: esse será o momento de sensibilização para iniciar a aula. Questione os estudantes sobre as imagens, auxiliando-os na leitura imagética para que reconheçam a conexão entre os temas apresentados. É importante notarem que os termos são de origem inglesa: shopping, street dance, country style, mouse, notebook, internet etc.

2. Pense no significado das palavras em língua estrangeira não somente nessas ilustrações, mas também em outros usos comuns na atualidade, em especial, a língua inglesa, a qual circula em aplicações diversas na cultura de forma geral.

*Estimule os estudantes a retomarem palavras inglesas que naturalmente utilizam em seu dia a dia, em diversas áreas como: **internet** (download, notebook, mouse, internet, link, site etc.); **alimentos ou nomes de produtos** (hot dog, hambúrguer, catchup etc; Tang, Red Bull, Ruffles, Finn etc.), **estilo de roupa: country, swag** (quem gosta do estilo de dança rap) etc.*

3. A mistura da língua inglesa com a língua portuguesa acontece em diversas situações. Vamos retomar alguns termos que já fazem parte de nosso vocabulário há um bom tempo. Responda em seu caderno:

a) *Which English words do you use in your daily life?*

(Quais são as palavras em inglês que você usa no seu dia a dia?)

Expectativa de resposta: pessoal.

Aconselhamos durante esse momento, um levantamento com a turma, anotando todas as respostas em um local (quadro ou flip chart) que todos consigam visualizar. Caso prefira, utilize a metodologia “Nuvem de Palavras”.

- b) Escolha 3 (três) dessas palavras que você descreveu na questão anterior e elabore orações, que você geralmente utiliza em seu cotidiano.

Expectativa de resposta: pessoal.

4. Novos acontecimentos, em nosso dia a dia, trazem também termos novos e variados. Por exemplo, você notou que o nosso vocabulário aumentou em meio à pandemia, decretada em março de 2020? Vimos em noticiários e ouvimos vocábulos e expressões diferentes em nossa língua, como “isolamento social”, “quarentena”, mas também, tivemos outros, de origem inglesa que se instalaram naturalmente, como **lockdown**.

- a) Acesse o *link* disponível em: <https://cutt.ly/ePg54II>. Acesso em: 16 fev. 2022, pesquise o vocábulo **lockdown**.
- b) Transcreva em seu caderno qual é o significado do termo.
- c) Forme uma frase com o termo pesquisado.

Espera-se que os estudantes compreendam que o termo lockdown, originário da língua inglesa, significa isolamento total de uma cidade, em que só é permitido sair para atividades consideradas essenciais. Há até mesmo uma polêmica acerca do lockdown, pois alguns defendem, enquanto outros não cumprem as medidas adotadas pelo governo.

Professor, importante discutir sobre termos que inicialmente causam certo tipo de estranhamento por serem estrangeiros, mas após um certo tempo, naturalmente ele é incorporado ao vocabulário e se começa a utilizá-lo.

MOMENTO 2 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS

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

Leitura informal por pressupostos. Uma alternativa é deixar que a turma, primeiramente, faça a leitura dos dois textos, em grupos ou em pares, de maneira informal, descontraída, formulando hipóteses e levantando os pressupostos. Professor, você pode decidir se vai descrever as respostas em um local (quadro ou flip chart) que todos consigam visualizar, durante a leitura, ou se após determinado tempo, faz as anotações. Para essas ações, crie duas colunas:

- *coluna 1 para os pressupostos e coluna 2 para as confirmações/constatações.*

Oriente a turma sobre o quadro, informando-os que os tópicos irão servir como ferramentas para medir o processo de aprendizagem da aula. Exemplo:

Texto II

Pressupostos	Confirmações/Constatações
Aqui devem ser colocadas as hipóteses de leitura, os pressupostos. Inferências são deduções, conclusões. São construídas no pós leitura, após a compreensão	

Importante avisar aos estudantes que estas informações serão retomadas no final, para o fechamento com uma síntese geral da leitura.

Aprofundamento - estratégias de leitura

Sequencialmente, para um estudo aprofundado com os Textos I e II, recomendamos o desenvolvimento com leitura e oralidade. O trabalho, a partir dessas práticas, contribui muito para a compreensão do texto e, conseqüentemente, para a realização de atividades de prática de escrita. Nesse caso, o que se espera é que você, professor, utilize (diversas) estratégias de pré-leitura, durante e de pós-leitura e que elas sejam exploradas a partir dos conhecimentos sobre gênero textual.

COPED/CEM. Equipe de língua portuguesa. **Repositório: Práticas de Leitura e Escrita.** São Paulo: Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, 2022. Disponível em: <https://cutt.ly/6Ap1Fbf>. Acesso em: 18 fev. 2022.



Texto II**Não Tem Tradução**

Noel Rosa

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

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

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

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

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

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

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

- Há alguma conexão entre os Textos I e II? Qual(is)? Explique utilizando elementos do texto.
Expectativa de resposta. Sim, mesmo sendo um texto não verbal (imagens) e outro verbal (letra de música), nota-se que há em comum o uso de palavras em Língua Inglesa.
- Do que trata o Texto II?
- Qual é a sua opinião sobre o posicionamento do eu lírico, quanto aos estrangeirismos em “Não tem tradução”?
- Essa canção é atual? Justifique as suas respostas, retirando elementos do texto.
Expectativa de resposta. Questões 3 a 5:
O samba de Noel Rosa, composto na década de 30, critica os hábitos e as mudanças comportamentais no país, em razão da crescente presença de produtos culturais produzidos nos EUA. Os elementos que mostram que a letra é de outra época e não atual são os termos populares: pinote e chuchu.
- Quem é o compositor da canção “Não tem Tradução” e quando foi escrita? Se necessário, busque informações em sites de busca na internet.
Noel Rosa e foi escrita em 1933.

7. Transcreva as palavras de origem estrangeira encontradas no Texto II, descreva os significados em seu caderno.

Fox-Trote (ou Fox-trot / foxtrote): é uma dança de salão caracterizada por movimentos longos e contínuos. I love you: eu amo você. Boy: garoto.

8. Há uma defesa do eu lírico em relação ao samba, no Texto II. Qual é? Justifique, retirando elementos que comprovem a resposta.

Expectativa de resposta. Espera-se que o estudante identifique a resposta nos versos:

*“[...] Essa gente hoje em dia que tem a mania da exibição
Não entende que o samba não tem tradução [...]”*

Biografia de Noel Rosa:

Noel Rosa (1910-1937) foi um compositor, cantor e violonista brasileiro. Um dos mais importantes artistas da história da música popular brasileira. Em pouco tempo de vida compôs mais de 300 músicas, entre sambas, marchinhas e canções. Entre suas músicas destacam-se, Com Que Roupas, seu primeiro sucesso, Conversa de Botequim, Feitiço da Vila e Fita Amarela. Ficou conhecido como "O Poeta da Vila".

SAIBA MAIS

BIOGRAFIA Noel Rosa. Disponível em: <https://cutt.ly/pPnipoA>. Acesso em: 18 fev. 2022.

9. Leia a estrofe da música “Não tem tradução”, de Noel Rosa, discuta com os seus colegas sobre a intenção do eu lírico, em relação aos seguintes versos:

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

*Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes compreendam que, segundo o eu lírico, o fator responsável pela transformação da cultura popular (do samba) é o surgimento do cinema falado. Professor, caso deseje aprofundar a discussão, recomendamos solicitar pesquisas sobre: “americanização”, estrangeirismo, fatos históricos sobre o surgimento da influência norte-americana em todo o mundo etc. Os brasileiros, no início do século XX inspiravam-se em muitas produções cinematográficas e em músicas estrangeiras; os filmes e os atores americanos eram sinônimos de glamour e status. Porém, quase nada mudou, pois enquanto antigamente, as mulheres copiavam roupas e cabelos de atrizes hollywoodianas, Elizabeth Taylor, Ingrid Bergman, Audrey Hepburn, por exemplo, em nossos tempos atuais percebemos que muitos (jovens) brasileiros consomem produtos como Coca Cola, McDonald’s; ouvem músicas internacionais, assistem a filmes e seriados americanos, entre outros; devido à excelente campanha midiática voltada à expansão da cultura norte-americana e ao fato de a língua inglesa ser considerada uma língua de comunicação global. Indicamos estimulá-los, também, a pesquisas sobre o processo da influência norte-americana, ao longo do tempo, com a era de ouro do cinema americano (anos 20 aos anos 60), o pós Segunda Guerra Mundial, até os dias de hoje. Além disso, solicitar análises sobre temas afins, como “a visão do jovem em relação às marcas e produtos norte-americanos”, por exemplo. Interessante é que os estudantes consigam identificar que a língua é um fenômeno (geo) político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, e que independente do tempo, possui a sua multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções, segundo a **Competência da área – 4**, norteadora dessa SA2.*

MOMENTO 3 – A LÍNGUA NA CONSTRUÇÃO DE TEXTOS I

1. No Texto II, pesquise as palavras consideradas desconhecidas ou cujo sentido lhe pareça estranho. Transcreva-as em seu caderno e busque os significados em dicionários impressos ou *on-line*.

Sugestões	Significados
Falseta	Maldade, hipocrisia, mentiras.
Pinote	Popa, pirueta, pulo, salto
Fox-Trote	Dança de salão de origem inglesa
Gafeira	Estilo musical derivado do samba de raiz, local onde se dança samba.

2. No Texto II, há gírias na canção? Se sim, transcreva-as em seu caderno, inserindo os significados que elas possuem:

Sugestões	Significados
Pinote	Pulo, salto.
Chuchu	Muito, abundante, algo em grande quantidade
Boy	Amigo, homem, garoto. Na música, <i>boy</i> representa um termo em inglês o qual Noel Rosa utilizou para criticar a língua inglesa. Importante explicar aos estudantes que <i>boy</i> foi gradualmente se tornando uma gíria, e hoje em dia, pode-se encontrar diversos significados para esse termo.

3. Leia o trecho em destaque e responda às questões a seguir:

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

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

- Noel Rosa faz uso de algumas palavras em inglês. Descreva-as.
- Transcreva os significados destes termos.
- Há também menção de gírias. Quais são elas?
- Que outro vocábulo pode substituir o termo **chuchu**? Reescreva fazendo a substituição adequada.

Espera-se que o estudante identifique que a gíria possui o sentido de grande quantidade de algo.

- Escreva uma frase em que **“chuchu”** seja utilizada com o sentido de “quantidade”:
- Se a letra da música fosse escrita nos dias de hoje, como você acha que ela poderia ser? Reescreva a estrofe da canção, adaptando-a para os dias de hoje. (Não se esqueça também das gírias e das palavras em inglês).

Resposta pessoal.

- Identifique qual foi a intenção do compositor, ao utilizar gírias em meio aos versos do samba? Comente em seu caderno.

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes compreendam que Noel Rosa ao utilizar gírias em uma letra de música, usa esse recurso linguístico como forma de valorização da língua informal do brasileiro; pois a fala popular brasileira é considerada um símbolo de identidade cultural do Brasil. Professor, se desejar aprofundar, solicite pesquisas sobre o recurso de metalinguagem utilizado pelo compositor, ao apresentar uma crítica social por meio das letras do gênero samba.

4. Noel Rosa possuía fortes tendências em relação às críticas sociais e políticas ao compor suas canções. Os versos de “Não Tem Tradução” não fugiram à regra. Releia a composição, discuta com seus colegas e responda:
- Qual era a preocupação existente na época, que Noel Rosa deixa transparecer em meio aos versos?
 - Transcreva os elementos do texto que justifiquem a sua resposta.

Expectativa de resposta: O compositor demonstra preocupação com o processo de “transformação” da cultura popular, desenvolve críticas em relação às perdas de um bem cultural representado pelo samba. Há uma divisão nos versos referente ao: nascimento, popularização desse estilo popular de manifestação cultural, bem como a preocupação com o futuro, conforme se observa nos versos:

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

Evidenciando-se, com isso, características ufanistas⁴, ao defender a identidade cultural do país do avanço imperialista cultural norte-americano. Desta forma, recomendamos, a solicitação de pesquisas sobre “ufanismo”, que se encontra em produções literárias, como na 1ª geração do Romantismo, com Gonçalves Dias e no Modernismo, por meio de obras de diversos autores modernistas. Ainda, se desejar, poderá levantar discussão sobre a conexão existente entre as figuras do “malandro” na literatura, como na obra “O Cortiço”, de Aluísio de Azevedo, com a figura do malandro na música de Noel Rosa; ou seja, o diálogo literatura brasileira & música popular brasileira, a presença (por meio de contexto político-histórico daquela época) do malandro carioca, sempre constante em centros urbanos do Rio de Janeiro.

5. Você conhece outras músicas brasileiras que também trazem palavras em línguas estrangeiras, como o inglês? Pesquise em sites de busca, escolha uma e transcreva em seu caderno um trecho dela.
- Espera-se que os estudantes busquem, em plataformas digitais na internet, letras da música popular brasileira que contenham palavras em inglês e as transcrevam no caderno. O intuito é analisar e reconhecer o fenômeno da variação linguística presente nas letras musicais e perceber que, ao longo da história, essas variedades da língua podem ser prestigiadas ou estigmatizadas. É um momento interessante, professor, para abrir uma discussão sobre o respeito às variedades linguísticas e o preconceito linguístico em relação à língua inglesa, seguindo a indicação descrita na habilidade (EM13LGG403) Fazer uso do inglês como língua de comunicação global, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo.*

SAIBA MAIS sobre algumas letras de música que tratam do tema:

Pela Internet, de Gilberto Gil. Disponível em: <https://cutt.ly/jPniVLk>. Acesso em: 18 fev. 2022.

I Can't Say, de Armandinho. Disponível em: <https://cutt.ly/xPni3HI>. Acesso em: 18 fev. 2022.

Samba do Approach, de Zeca Baleiro, gravada por Zeca Pagodinho no CD Vamo Imbolá. Disponível em: <https://cutt.ly/9Pnor4a>. Acesso em: 18 fev. 2022.

4 **Ufanistas**: pessoas com **orgulho exagerado de algo**, comumente utilizado no Brasil para se referir ao **patriotismo excessivo**, ou seja, um grande orgulho que determinado indivíduo possui de seu país, pátria e nação. Disponível em: <https://www.significados.com.br/ufanismo/>. Acesso em: 12 maio 2022.

MOMENTO 4 – SEM PAPAS NA LÍNGUA – PRODUÇÃO TEXTUAL

#DESAFIOMÃONAMASSA!

#DESAFIO_LANÇADO:

1. Produção de texto:

a) Em pares, retome as frases que foram criadas nas atividades anteriores, escolha um estilo musical e produza a letra de uma música.

A composição deve ser feita em versos e conter a mistura das línguas inglesa com a língua portuguesa, como Noel Rosa criou em sua canção “Não Tem Tradução”.

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

Interessante lembrar, nessas questões, que a globalização faz do inglês uma língua de comunicação global. Desta forma, é muito eficiente e fundamental para as viagens e negócios, diferenciando aqueles que a dominam, garantindo mais oportunidades, especialmente no campo profissional, pois as empresas estão cada vez mais preferindo candidatos que falem a língua inglesa para fazerem networking com profissionais do mundo todo, ocupando cargos em que o conhecimento do idioma seja imprescindível. Além disso, aqueles que possuem domínio da língua, além de conseguirem uma nota maior no ENEM, poderão ser aprovados em programas com bolsas de estudo no exterior, domínio na área das novas tecnologias, com a facilidade de leitura e estudo de manuais científicos, técnicos etc.

MOMENTO 5 – TECNOLOGIA E A CRIAÇÃO

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

Para iniciarmos a conversa em relação ao clássico “Frankenstein ou O Prometeu Moderno”, de Mary Shelley e sobre como a história da gênese dele surgiu, sugerimos ir além do capítulo X e dos textos selecionados para o estudo no material, pois são inúmeros (e bastante ricos) os temas abordados na obra de Mary Shelley. Desta forma, reiteramos a importância da leitura dessa obra clássica inglesa “Frankenstein ou O Moderno Prometeu” na íntegra.

No portal Domínio Público, biblioteca digital do Ministério da Educação, você encontrará a obra completa tanto na língua inglesa, como na espanhola. Além disso, se desejar aprofundar conhecimentos acessando outros componentes da área, sugerimos o trabalho com os professores de Inglês e de Espanhol (do Centro de Estudo de Línguas (CEL). Recomendamos indicar aos estudantes o acesso aos links, a seguir, ou a verificação da obra em bibliotecas físicas, para que possam ter contato com esse clássico literário.

Frankenstein or The Modern Prometheus, em inglês. Disponível em: <https://cutt.ly/LPnozKq>. Acesso em: 18 fev. 2022.

Mary W. Shelley, Frankenstein, em espanhol. Disponível em: <https://cutt.ly/BPnomi3>. Acesso em: 18 fev. 2022.

Resumo da obra “Frankenstein ou O Prometeu Moderno”. Disponível em: <https://cutt.ly/1PnoRIB>. Acesso em: 18 fev. 2022.

SAIBA MAIS

Criadora e criatura o poder de Mary Shelley e seu Frankenstein. Disponível em: <https://cutt.ly/6Pno7pO>. Acesso em: 18 fev. 2022.

Para a leitura do Texto III Frankenstein or The Modern Prometheus (Frankenstein ou O Prometeu Moderno) e do Texto IV O Mito de Frankenstein, faça alguns levantamentos prévios que poderão auxiliar no desenvolvimento do trabalho a ser realizado nas aulas:

- *Você já ouviu falar sobre Frankenstein?*
- *Quem ele era? (muitos confundem o criador com a criatura, anote as respostas levantadas para após, no fechamento do tema, voltar e reformular a questão para que observem as hipóteses levantadas em confronto com as constatações).*
- *Alguém conhece, já leu ou assistiu ao filme ou HQ sobre a obra Frankenstein?*
- *O que os títulos “Frankenstein ou O Prometeu Moderno” e “O mito de Frankenstein” sugerem?*
- *Alguém já ouviu falar de Mary Shelley? Já leu alguma obra dela?*
- *Quais serão as principais semelhanças e diferenças na escrita dos dois textos que iremos ler?*

As respostas a essas questões podem ser anotadas por todos ou por alguém selecionado (ou por meio de um revezamento para os redatores desse tipo de atividade), e no final das leituras confrontar se as hipóteses levantadas se confirmaram.

MOMENTO 6 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Leia os textos a seguir.

Texto III

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

Mary Wollstonecraft Shelley

Capítulo 10

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

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

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

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

perei para dominá-lo com palavras expressivas de imenso aborrecimento e desprezo.

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

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

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

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

Ele facilmente me escapou e disse:

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

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

– Como posso comovê-lo? Nenhuma súplica fará com que você olhe favoravelmente para a sua criatura, que implora a sua bondade e compaixão? Acredite em mim, Frankenstein, eu estava benevolente; minha alma brilhava com amor e humanidade; mas não estou sozinho, miseravelmente sozinho? Você, meu criador, me abomina; que esperança posso obter de seus semelhantes, que não me devem nada? Eles me rejeitam e me odeiam.

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

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

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

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

[...]

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

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

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

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

Texto IV

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



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

O MITO DE FRANKENSTEIN

A história da gênese de Frankenstein é já tão famosa e conhecida quanto o seu monstro. A 16 de Junho de 1816, encontravam-se retidos na Villa Diodati, perto de Genebra e devido a uma violenta tempestade estival, Mary Shelley, Percy B. Shelley, Claire Clairmont, Lorde Byron e o seu médico pessoal, John William Polidori. Estes tinham estado a ler histórias de fantasmas e de terror, um passatempo muito vulgarizado nessa altura. Lorde Byron desafiou cada um dos presentes a escreverem uma história de terror. Mary Shelley conta, (na 3ª edição de Frankenstein, em 1831), que durante dias foi incapaz de escrever uma única linha até que, um dia, depois de presenciar uma discussão entre Byron, Percy Shelley e Polidori sobre o galvanismo as teorias de Darwin sobre a criação de vida, Mary teve nessa noite

um pesadelo em que viu um jovem estudante pálido ajoelhado ao pé de um corpo inanimado e que sentiu um terror enorme, quando verificou que aquele corpo foi animado por uma “fagulha de vida”, levantando-se então e olhando para o seu criador “com olhos amarelados, aguados mas especulativos”.

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

E é ainda mais extraordinário como este romance se presta às leituras mais variadas e diferentes sobre problemas verdadeiramente atuais, malgrado estes duzentos anos que nos separam. Desde os aspectos mais imediatamente óbvios como o poder ilimitado da ciência, da técnica, do meio ambiente, às questões éticas sérias que levanta acerca do modo como nós, seres humanos, nos (mal)tratamos, às relações parentais e filiais, ao lugar da mulher, a condenação de inocentes pela justiça, a *hubris*⁵, o que nos faz ser humanos e o que nos faz ser monstruosos. E como a imagem do monstro, a que erradamente chamam de “Frankenstein”, mas que nunca recebeu um nome, se tornou imagem de marca para uma miríade⁶ de aplicações desde a política à alimentação. Se há alguma obra que podemos ler e reler e continuar a descobrir sempre coisas novas, reflexões involvidadas⁷, momentos de deleite e de reflexão, é esta, sem dúvida.

Parabéns, Mary Shelley.

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

SAIBA MAIS

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

Outras histórias de Frankenstein...

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

MOMENTO 7 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS II

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

1. Qual(is) é (são) o(s) tema(s) em comum apresentado(s) nos Textos III e IV? Especificamente do que se trata em cada um dos dois textos?
2. Sobre o título do Texto III, transcreva-o em seu caderno e busque o significado do termo “O Prometeu Moderno”, anotando o resultado de sua pesquisa.

Expectativa de resposta: O título é “*Frankenstein ou O Prometeu Moderno*”. *Frankenstein é o criador, a criatura é denominada por Adam, ou Monstro. A personagem foi inspirada, como consta no título da obra, em Prometeu, um titã da mitologia grega, protetor da humanidade, famoso por sua intelectualidade, que foi acusado por roubar o fogo de Héstia e dar aos mortais seres humanos.*

5 **Hubris:** arrogância.

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

7 **Inolvidadas:** inesquecíveis.

3. O Texto III, além do assunto referir-se ao monstro e ao seu criador, quais outros temas podem ser abordados? Retire os elementos do texto, justificando a sua resposta:

Solitude: “Passei o dia seguinte vagando pelo vale. [...] Lembrei-me o efeito que a visão do movimento imenso e constante da geleira produziu em minha mente quando eu a vi pela primeira vez. Então, isso me encheu de um sublime êxtase que deu asas à alma e permitiu que ela voasse do mundo obscuro à luz e alegria; “a presença de outra pessoa destruiria a grandeza solitária docena.”

A importância da aparência: “vi a figura de um homem, em alguma distância, avançando com uma rapidez sobre-humana em minha direção.”, “Percebi, conforme se aproximava (visão tremenda e abominável!) que era o desgraçado que eu tinha criado.”, “Aproximou-se; seu semblante parecia de uma amarga angústia, combinada com desdém e maldade, enquanto sua feiúra sobrenatural tornava-o quase horrível demais para olhos humanos.”;

Abandono; solidão e morte: Encontram-se presentes no diálogo entre criador e criatura.

4. No Texto III, pesquise as palavras consideradas desconhecidas ou cujos sentidos lhe pareçam estranhos. Transcreva-as em seu caderno e busque os significados em dicionários impressos ou *on-line*.

Palavras	Significados
Perpendicularidade	Normalidade.
Exultação	Alegria, satisfação.
Enrolamento	Ondulação.
Íngremes	difícil, custoso

5. Identifique no Texto III:

- a) Qual é o foco narrativo? Identifique e transcreva em seu caderno, elementos do texto que justifiquem a sua resposta.

No capítulo X o narrador-personagem é o cientista Victor Frankenstein, considerado a personagem principal da história. A obra na íntegra tem um narrador-personagem, ou seja, é narrada em 1ª pessoa. Entretanto, há capítulos em que o narrador é a personagem Robert Walton; em outros capítulos, Victor Frankenstein e ainda outros em que a história é narrada pela criatura.

- b) Em que tempo cronológico se passa a história?

No capítulo X não consta tempo cronológico, mas na obra consta que a narrativa se passa no século XVIII.

- c) Em qual(is) espaço(s) a narrativa acontece, nesse capítulo X?

No capítulo X, a história passa-se no vale, entre as montanhas.

- d) Que linguagem apresenta-se na obra?

Linguagem formal, segue as normas gramaticais.

- e) Quais são as personagens presentes no capítulo X?

Victor Frankenstein e a criatura.

6. Sintetize o caminho percorrido pelo narrador da história antes do encontro dele com a criatura.

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes descrevam resumidamente o caminho percorrido pela personagem Frankenstein ao longo do vale, as geleiras, as subidas íngremes, as montanhas e suas ondulações, árvores quebradas e destruídas, enfim, a natureza dos Alpes e as elevadas altitudes das montanhas em meio à neve.

7. Explique o motivo dele estar caminhando sozinho pelo vale.

Expectativa de resposta: Victor desejou caminhar sozinho, porque já era familiarizado com o caminho e desejava sentir a grandeza do cenário ao seu redor de forma solitária, pois de acordo com a narrativa, isso lhe causava certa alegria, conforme pode ser encontrado no trecho:

“Por algum tempo, sentei-me sobre a rocha com vista para o mar de gelo[...]”; “[...]Meu coração, que antes era doloroso, agora pulsava com algo parecido com alegria; exclamei: ‘Espíritos errantes, se vocês vagueiam, e não descansam em suas camas estreitas, permitam-me esta leve felicidade, ou levem-me embora das alegrias da vida, como seu companheiro. [...]’”

Professor, aproveite para compartilhar com os estudantes que nas narrações subjetivas da personagem Victor Frankenstein (em toda a obra) e no trecho do capítulo X, momento em que a personagem declara encantamento e sublima a grandiosidade da natureza (nas descrições das grandes planícies de gelo e das paisagens da Europa), encontram-se traços característicos bastante perceptíveis da segunda geração romântica da escola literária do Romantismo, época em que a obra de Mary Shelley pode ser inserida.

8. Leia o trecho, do Texto III:

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

(Frankenstein, capítulo X)

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

a) Ao observar sua criação, Frankenstein a descreve. Qual das duas descrições, a seguir, o narrador-personagem utiliza? Assinale com um X:

- () descrição objetiva.
(X) descrição subjetiva.

b) Explique utilizando elementos do texto.

Expectativa de resposta para as questões a e b: espera-se que os estudantes identifiquem que a resposta seja a descrição subjetiva, pois nota-se que a personagem Victor descreve de forma subjetiva a criação dele, demonstrando que há emoção envolvida.

*Não é uma **descrição objetiva**, pois esta possui como característica, descrição de forma objetiva, direta, simples, concreta, como realmente é, sem emoções.*

9. Como você interpreta as emoções de Frankenstein, no capítulo X, durante o encontro com a criatura?
Resposta pessoal.

10. Ao longo do diálogo entre a criatura e Victor Frankenstein, notam-se quais sentimentos presentes? O que você conseguiu identificar na conversa entre criador & criatura?

Discuta com seus colegas e apresente à turma.

Expectativa de resposta para as questões 9 e 10: os estudantes devem perceber reflexões sobre a solidão humana, a forma como as emoções condicionadas à aparência repercutem nos relacionamentos, dentre outras possibilidades, lembrando que a obra pode impactar de forma diferente cada estudante.

Sobre o Texto IV

11. Quem escreveu Frankenstein? De acordo com o Texto IV, em que local e data deu-se a criação da obra?

Mary Shelley, em 1816 na Villa Diodati, perto de Genebra.

12. Sintetize com as suas palavras, como isso aconteceu?

Um grupo de amigos ficaram retidos por um determinado tempo devido a uma tempestade de verão em junho de 1816 próximos à Genebra, na Suíça. E, como estavam todos entretidos com leituras de terror e fantasmas, um deles, Lord Byron desafiou cada um dos presentes a escrever uma história de terror. Mary Shelley, (com 18 anos de idade) então, escreve a sua obra Frankenstein.

13. Quais figuras estavam presentes naquele momento e qual era o entretenimento que estavam compartilhando?

Mary Shelley, Percy B. Shelley, Claire Clairmont, Lord Byron e o seu médico pessoal, John William Polidori, o entretenimento era ler histórias de fantasmas e de terror.

14. Lord Byron, figura amiga de Mary Shelley, foi um dos principais escritores de uma escola literária. Pesquise em sites de busca maiores informações sobre o escritor e a escola em que ele se destacou.

George Gordon Byron, conhecido como Lord Byron, é um escritor nascido em Londres, 22 de janeiro de 1788 e morto em Missolonghi, 19 de abril de 1824.

*Professor, é interessante levar à discussão sobre as tendências literárias existentes na época, para que os estudantes compreendam as influências literárias e as características presentes em meio às obras de escritores dessa geração. Byron, foi uma das figuras mais influentes do Romantismo, movimento cultural e artístico que revolucionou a Europa e as Américas no século XIX. Entretanto, ele se destacou, principalmente, no **Ultrarromantismo**, uma tendência da literatura romântica caracterizada pelo **exagero sentimental, o egocentrismo, pessimismo, melancolia e fuga da realidade**; tendências estas marcadas pelo romantismo e pelos escritores góticos vigentes na época. A obra Frankenstein é considerada, tanto como o início das obras de ficção científica, como também a mais célebre obra gótica ultrarromântica de todos os tempos. Principais autores: Lord Byron, Mary Shelley e Goethe. No Brasil, o poeta influenciou a 2ª fase romântica, denominada de geração do mal-do-século ou “geração Byroniana”, na qual se destacam Álvares de Azevedo e Casimiro de Abreu.*

15. O que representa em sua opinião, a citação inicial, no Texto IV, “Há uma diferença entre usar uma máquina para restaurar vida, e criar algo que nunca deveria ter existido.” de Mary Shelley ao falar sobre Frankenstein?

Resposta pessoal. Importante nesses momentos de discussão abrir um espaço para que os estudantes possam expressar as suas impressões em relação aos capítulos estudados. Se possível ainda, levar a obra impressa para sala para que possam ter um contato mais próximo com o livro, ou mesmo ler alguns capítulos, folhear as páginas etc. é um bom estímulo para que conheçam a obra em sua íntegra.

16. Mesmo sendo escrita há 200 anos, a obra ainda desafia as fronteiras que separam a ficção da realidade, estimulando indagações sobre as contradições da natureza humana e os avanços científicos e tecnológicos. Discuta entre os colegas e responda à questão: **Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente no mundo contemporâneo?**

Professor, indicamos a mediação das questões levantadas. É importante considerar o que foi discutido até o presente momento, valorizando o repertório constituído pela turma sobre os temas. Peça para que anatem as soluções e as sintetizem mediante apresentação das impressões levantadas para a turma.

MOMENTO 8 – A LÍNGUA NA CONSTRUÇÃO DE TEXTOS

1. Durante o capítulo X, no Texto III, a autora utiliza intencionalmente um efeito de sentido para denotar a intensidade da monstruosidade da personagem criada por Victor.
 - a) Qual é o recurso utilizado?
 - b) Retire elementos do texto, justificando a sua resposta.

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes percebam o recurso da repetição dos sinônimos ao remeter à criatura por meio da voz do narrador.

No capítulo X, há a repetição dos substantivos: monstro, diabo, criatura, demônio. Todos esses, descritos em meio à narrativa, possuem consigo sentimentos carregados de repulsa e desprezo. Interessante levar ao conhecimento dos estudantes que em sua obra, na íntegra, Mary Shelley utiliza os seguintes substantivos que remetem à criatura, quanto à questão semântica, para classificar a monstruosidade da personagem da obra: “being” (ser), “creature” (criatura), “devil” (diabo), “fiend” (malvado), “demon” (demônio), “thing” (coisa), “ogre” (ogro) e “wretch” (desgraçado).

2. No trecho a seguir, há características apresentadas na descrição do narrador-personagem, que a autora utilizou como uma ferramenta bastante útil para criar um efeito de sentido por meio da subjetividade de Victor Frankenstein ao dialogar com a criação.

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

- a) Qual(is) é(são) esse(s) recurso(s)?

São alguns substantivos abstratos presentes no trecho.

- b) Retire-o(s) e transcreva-o(s) em seu caderno:

Raiva	ódio
horror	aborrecimento
Angústia	desprezo
maldade	

- c) Qual foi o efeito de sentido que esse(s) recurso(s) causa(m) na narrativa?

É conveniente tratar do uso de substantivos abstratos, ressaltando que são palavras, que para fazerem sentido, necessitam de um ser concreto que tenha tais sentimentos, sensações, noções, qualidades etc. Não existe raiva, sem que alguém sinta raiva. E assim, por diante. Dos substantivos abstratos derivam adjetivos que caracterizam o ser material; por exemplo, raivoso, desprezível, angustiado, maldoso etc. É importante lembrar que é preciso sempre observar o contexto em que as palavras são usadas, dada a riqueza de possibilidades oferecidas pela língua portuguesa. A obra em estudo apresenta bons exemplos de substantivos abstratos.

MOMENTO 9



#MÃONAMASSA



#TRABALHOEMGRUPO



#DIGANÃOÀSFAKENEWS



#PRODUÇÃO TEXTUAL



#FANFICTIONS

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

Fanfic (ou fanfiction)

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

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

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

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

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

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

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

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

Para esse desafio, siga as seguintes instruções:

1. Continue a história a partir de onde ela parou.
2. Escolha uma das personagens, a seguir, e a inclua em sua narrativa (ou se preferir, inclua personagens de qualquer história que desejar), mas o importante é que se mantenha o tema central:
 - Doutor Estranho (personagem da Marvel Comics)
 - Homem-Formiga (personagem da Marvel Comics)
 - Ravena (personagem dos Jovens Titãs)

3. O que você pode fazer em sua história:
 - Incluir ou misturar outras personagens de histórias ou contos de que você gosta, ou que já foram criados por você.Dica: Ao inserir personagens de narrativas já existentes, elas devem manter as características que possuem em suas histórias originais.
4. Terminado e corrigido o texto, escolha uma música que tenha o estilo da sua narrativa para servir de tema musical à personagem principal do enredo.

SAIBA MAIS

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

O MOMENTO 9 refere-se à finalização dos estudos dessa SA3. Após realização de diversas aulas voltadas às discussões e produções em grupos ou pares dos temas estudados, os estudantes irão colocar a “mão na massa” e produzir textos narrativos que circulam no mundo digital.

*Professor, além do box explicativo que auxilia os estudantes nessa questão sobre o gênero em estudo, sugerimos que realize uma pesquisa mais aprofundada antecipadamente sobre **Fanfiction** (caso ainda não tenha familiaridade com esse gênero digital) e dialogue com os estudantes, perguntando que já escreveram textos ficcionais em que as personagens favoritas eram as protagonistas ou se já leram narrativas criadas por “fanfiquinhos”. Muitos estudantes internautas têm o hábito de ler fanfics em plataformas temáticas ou até mesmo e-books. Pode ser, portanto, uma oportunidade de levar o conhecimento das práticas de linguagem de forma bastante prazerosa à turma. Recomendamos reservar um espaço que tenha acesso à internet e aos sites de fanfics.*

Para saber mais, indicamos pesquisar conceitos, características e exemplos da Fanfiction para subsidiar na curadoria e elaboração da produção textual realizadas pela turma. Após a produção textual, sugerimos acompanhamento quanto à revisão, correção e postagem no Blog da turma, ou em páginas de redes sociais. Se desejar, há ainda alternativas de narrar a história em podcasts ou desenvolver rodas de leituras das Fanfictions e até mesmo dramatização em sala de aula.

Fanfic (ou Fanfiction).

Revisão e correção do texto:

*A **produção de texto** pode ser realizada em etapas, as quais precisam ser bem definidas: planejamento, textualização, revisão, reescrita, revisão/correção. O processo para a produção e revisão textual, por exemplo, é fundamental para que os estudantes escrevam, entendendo revisão como uma ação que difere de correção.*

Enquanto a primeira é uma etapa de desenvolvimento do autor (de dentro para fora), a segunda é um processo externo, realizado (algumas vezes) por outra(s) pessoa(s). É preciso informar que esses dois métodos precisam acontecer no processo de produção textual. Indicamos que a escrita e a revisão das produções de textos sejam realizadas em pares, ou coletivamente, ou em grupos, ou ainda, individualmente. Lembrando: os estudantes precisam conhecer os critérios de revisão, que devem estar atrelados à linguagem utilizada, assim como às características do gênero textual proposto. Além disso, você pode definir os critérios para a revisão juntamente com a turma. Professor, peça para que a turma pesquise a diferença entre os termos revisar e corrigir e que apresentem para sua sistematização, para que não parem dúvidas, durante o processo. Essa troca de informações proporcionará uma aula interativa e participativa, com destaque ao protagonismo dos estudantes.

LÍNGUA PORTUGUESA

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3

Tema: O uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

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

Competência da área - 6: Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.

Habilidade da Área:

(EM13LGG602) - Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade

Habilidade de Língua Portuguesa:

(EM13LP21) - Produzir, de forma colaborativa, e socializar playlists comentadas de preferências culturais e de entretenimento, revistas culturais, fanzines, *e-zines* ou publicações afins que divulguem, comentem e avaliem músicas, games, séries, filmes, quadrinhos, livros, peças, exposições, espetáculos de dança etc., de forma a compartilhar gostos, identificar afinidades, fomentar comunidades etc.

Campo de atuação: Todos os campos de atuação.

Objetos de Conhecimento:

Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais etc.).

Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de linguagem).

MOMENTO 1 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Prezado estudante:

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

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

Você se lembra qual era o título da obra da escritora Mary Shelley estudada anteriormente, na Situação de Aprendizagem 2?... (Se respondeu “Frankenstein ou Prometeu Moderno”, você acertou!)

Para essa atividade, você precisará da Situação de Aprendizagem 2, estudada anteriormente.

Em seu caderno, em grupos (ou em pares):

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

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



MOMENTO 1 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Introdução e recomendações para as questões 1 e 2 (a e b):

Professor, a fim de abrir diálogo e discutir sobre o tema e a questão norteadora em estudo nessa SA3, sugerimos iniciar a aula convidando os estudantes a retomarem a SA2, em específico, os Textos III (Capítulo 10) e IV “O Mito de Frankenstein”, ambos relativos à obra “Frankenstein ou Prometeu Moderno”. Recomendamos que leve a turma para um local com acesso a uma plataforma digital (ou tela de

projeção), com o propósito de fazer a leitura compartilhada, de forma participativa e colaborativa. A intenção é levantar reflexões sobre a influência do contexto científico no início do século XIX, época em que a escritora Mary Shelley vivia e produziu a obra, e de como a presença da ciência, da ficção científica e tecnológica são marcantes na literatura universal.

Indicamos nesse momento, levantar questões como:

- Atualmente, qual é a importância da mitologia?
- Os mitos foram criados por quê?
- Quais são os mitos modernos que vocês conhecem?
- É interessante também, explicar com os estudantes algumas passagens importantes sobre a obra e a época:
- A publicação foi em 1818, período em que se discutiam temas científicos do século anterior, causando furor no século XIX, no círculo literário inglês, pois eram abordadas questões como a produção da vida a partir de uma matéria inanimada, influência de Charles Darwin; sobre impulsos elétricos (galvanismo⁸) e até química, subentendendo na obra, na íntegra, que o monstro foi criado a partir da eletricidade.
- A escritora viveu em meio a um turbilhão de acontecimentos científicos presentes naquele início de século e encontrava-se a par de teorias científicas discutidas na época.

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

Texto I

O MITO DE PROMETEU

Olga Pombo

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

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

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

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

No entanto, faltava-lhes ainda um último dom para se puderem manter vivos — o fogo. Este dom, entretanto, havia sido negado à humanidade pelo grande Zeus. Porém, Prometeu apanhou um caule,

8 **Significado de Galvanismo:** Ação das correntes elétricas contínuas sobre os órgãos vivos. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/galvanismo/>. Acesso em: 05 jan. 2020.

[...] aproximou-se da carruagem de Febo (o Sol), incendiando-a [...]. Com esta tocha, entregou o fogo à humanidade, dando-lhe assim, a possibilidade de dominar o mundo e os seus habitantes.

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

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

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

POMBO, Olga. **O Mito de Prometeu**. Universidade de Lisboa. Disponível em: <https://cutt.ly/oPhsOpu>. Acesso em: 16 fev. 2022. (adaptado)

Texto II

FRANKILINSTEIN...

Marcos Rohfe

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

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

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

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

Tirei 5...

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

- Como assim? Ela explicou?
- Ela disse que eu escrevi muito, mas na verdade era um amontoado de partes sem muito sentido.... Por isso prefiro Matemática...Odeio escrever....
- Qual era o tema?

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

Texto cedido pelo autor para uso neste material.

SAIBA MAIS sobre mitologia grega e Grécia antiga

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

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

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

MOMENTO 2 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS

1. Você conhece ou já ouviu falar de alguma história e/ou personagem da mitologia grega? Se sim, qual(is)?

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes lembrem de terem lido sobre mitologia e/ou assistido algo sobre os deuses mitológicos (gregos, romanos, nórdicos etc.) em livros, filmes, games etc. Alguns poderão confundir narrativas mitológicas com lendas.

Recomendamos, professor, uma pesquisa sobre o que é mitologia, deuses ou heróis da mitologia grega (tais como Orfeu, Ulisses, Aquiles, Jasão, Perseu, entre outros) e que seja definido o que será estudado sobre a mitologia grega, pois trata-se de um tema abrangente.

Importante levar ao conhecimento da turma que a narrativa mitológica explica, por meio de histórias, como foram criados os elementos da natureza; bem como ensina sobre as atitudes e condutas dos seres humanos, mediante arquetípicos⁹ que caracterizam as personagens (os seres mitológicos) e linguagem simbólica.

Recomendamos ainda, se desejar, aprofundar mais o tema por meio de pesquisas, subsidiando-os quando possível na curadoria de informações (e conteúdos)¹⁰, como por exemplo: o que são mitos, quem eram os seres mitológicos (os Titãs, as criaturas míticas, os heróis e os vilões, semideuses, ninfas), o que eram o Olimpo e o oráculo? etc.

Leve ao conhecimento da turma que a mitologia é um assunto bastante abordado e solicitado tanto no ENEM como em concursos e vestibulares.

9 **Arquetípicos:** vem de arquetípica é algo que segue um molde padrão, que tem uma forma ou aparência que já está bem estabelecida no imaginário social. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/arquet%C3%ADpica/>. Acesso em: 05 jan. 2021.

10 Curadoria de Informações: **Curadoria na Educação e o Papel do Professor.** Disponível em: <https://cutt.ly/UPXNq3f>. Acesso em: 24 fev. 2022.

SAIBA MAIS

Grécia antiga. Disponível em: <https://cutt.ly/aPZGISs>. Acesso em: 24 fev. 2022.

Deuses mitológicos. Disponível em: <https://cutt.ly/oPZJmyB>. Acesso em: 24 fev. 2022.

Mitologia Grega. Disponível em: <https://cutt.ly/CPZJ3Os>. Acesso em: 24 fev. 2022.

Mitologia Grega. Disponível em: <https://cutt.ly/OPZKasQ>. Acesso em: 24 fev. 2022.

2. Quais temas são abordados nos Textos I e II?

O **Texto I** aborda por meio da mitologia a origem do fogo, no qual Prometeu rouba o fogo de Zeus para dar à humanidade.

*Enredo: O Titã Prometeu cria o homem e sente a necessidade de cuidar da sobrevivência dele, então rouba o fogo de Zeus (dos deuses) para dar à humanidade. Zeus se vinga, acorrentando-o a um penhasco e envia uma águia para devorar o fígado de Prometeu. Como o órgão se regenerava diariamente, esse ocorrido deu-se por inúmeras eras até Hércules conseguir libertá-lo do Cáucaso. O **Texto II** trata-se de um diálogo entre mãe e filho (Frankilin) sobre quem é Frankenstein. O filho relata (sobre as aulas on-line de Língua Portuguesa) que a professora fez uma analogia do texto dele com a personagem Frankenstein, que ele desconhecia.*

3. Apesar de escritos em períodos tão distintos, os dois textos apresentam alguma conexão, coincidência?

*Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes percebam que há conexão, uma **intertextualidade**¹¹ entre o Texto I, cuja narrativa mitológica refere-se à Prometeu com o Texto II, cuja temática refere-se à Frankenstein, personagem criada por Mary Shelley, dialogando ainda com a obra original de “Frankenstein ou o Prometeu Moderno”, estudado e discutido na SA2.*

Recomendamos retomar o conceito de intertextualidade. Em um poema, por exemplo, pode haver intertextualidade com uma obra literária; ou entre um poema e uma canção, essas relações dialógicas podem ocorrer de diversas formas.

SAIBA MAIS

Intertextualidade. Brasil Escola. Disponível em: <https://cutt.ly/WPXBmvz>. Acesso em: 24 fev. 2022.

Sobre o Texto I

4. A partir da leitura do texto O Mito de Prometeu, responda:

a) Como deu-se a criação do homem, segundo o Mito de Prometeu?

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes compreendam, segundo o Texto I, que após a criação dos céus e da terra, animais, plantas, faltava o homem, uma criatura que pudesse ter dentro de si, o espírito divino. Desta forma, Prometeu o criou por meio de água e argila à semelhança dos deuses e Atena insuflou na imagem do homem o sopro divino. Professor, se desejar, pode também levar ao conhecimento dos estudantes que na mitologia grega, existem diversas narrativas sobre a criação da humanidade. Uma delas é que os humanos foram criados em cinco etapas distintas. A primeira raça de humanos foi criada pelos Titãs, Zeus e os demais deuses criaram as outras quatro gerações. Esta última é a versão mais comum da mitologia grega, sobre a criação da humanidade.

¹¹ **Intertextualidade:** “Ocorre quando, em um texto, está inserido outro texto (intertexto) anteriormente produzido, que faz parte da memória social de uma coletividade ou da memória discursiva dos interlocutores. Isto é, em se tratando de intertextualidade, é necessário que o texto remeta a outros textos ou fragmentos de textos efetivamente produzidos, com os quais estabelece algum tipo de relação”. Disponível em: KOCH, I.; BENTES, A. C.; CAVALCANTE, M.M. **Intertextualidade: diálogos possíveis.** São Paulo: Cortez, 2007.

- b) No instante em que iniciou a criação da humanidade, Prometeu extraiu algumas características das almas dos animais, transpondo-as no homem. Em sua opinião, quais características eram essas?

*Expectativa de resposta: pessoal. Espera-se que sejam descritas diversas características da personalidade do ser humano consideradas boas e más. Para essa questão, pode-se levantar discussão sobre a presença do **antropomorfismo**¹² nos textos mitológicos.*

5. Releia o texto e identifique os elementos estruturais da narrativa mitológica presente, preenchendo o quadro a seguir:

Foco narrativo	3ª pessoa.
Narrador	narrador-onisciente.
Personagens	Prometeu, Zeus, Hefesto, Pandora, Hermes, Epimeteu, Hércules.
Tempo	Após a criação do céu, da terra, das plantas e animais.
Espaço	Planeta terra.
Enredo	O Titã Prometeu cria o homem e sente a necessidade de cuidar da sobrevivência dele, então rouba o fogo de Zeus (dos deuses) para dar à humanidade. Zeus se vinga, acorrentando-o a um penhasco e envia uma águia para devorar o fígado de Prometeu. Como o órgão se regenerava diariamente, esse ocorrido deu-se por inúmeras eras até Hércules conseguir libertá-lo do Cáucaso.

Para a atividade com os elementos da narrativa, pode retomar com os estudantes o gênero narrativo (e se ainda desejar, a crônica) e seus elementos, a fim de que a turma recupere os conhecimentos sobre o assunto. Recomendamos utilizar o próprio texto para localizar a estrutura do gênero e os elementos, destacando-os nos respectivos parágrafos em que se encontram. Sugestões para essa questão:

- Qual é o foco narrativo?
- Em que tempo cronológico se passa a história?
- Em qual(is) espaço(s) a narrativa acontece?
- Quais são as personagens presentes?

(Essas questões estão respondidas no quadro anterior).

Os textos narrativos mitológicos possuem algumas características próprias, tais como explicações sobre um fenômeno, situação, seres extraordinários (semi-deuses, deuses, míticos, ninfas etc.). Além disso, sempre há a presença de um herói, explicação e reflexão sobre algo ao longo da história. Se desejar, indique buscas de outras narrativas mitológicas para melhor compreensão do tema pelos estudantes.

SAIBA MAIS

Os elementos do texto narrativo. Mundo Educação. Disponível em: <https://cutt.ly/PPXN87i>. Acesso em: 24 fev. 2022.

6. O que o Titã Prometeu notou na humanidade que o fez tomar diversas atitudes em favor dela? Explique, transcrevendo elementos do texto.

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes consigam identificar que Prometeu notou nos primeiros seres humanos a habitar a terra, a falta de conhecimento de todas as áreas das quais poderiam subsidiá-los em sua sobrevivência, tais como construção, agricultura, filosofia, caça e pesca.

¹² **Antropomorfismo:** forma de pensamento que atribui características ou aspectos humanos a animais, deuses, elementos da natureza e constituintes da realidade em geral. Nesse sentido, toda a mitologia grega, por exemplo, é antropomórfica. Disponível em: <https://cutt.ly/BPXNAkd>. Acesso em: 24 fev. 2022.

7. Descreva, em seu caderno, qual(is) atitude(s) tomou o Titã, após a detecção da ausência de saber do homem em relação às inúmeras técnicas e áreas de conhecimento? Justifique a sua resposta, retirando elementos do texto.

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes consigam identificar que Prometeu inventou o arado para o homem poder plantar, a cunhagem das moedas para criação do comércio, a escrita e a extração do minério. Ensinou-lhes também a arte da profecia e da astronomia, portanto, todas as artes necessárias ao desenvolvimento da humanidade.

8. Localize no texto:

- a) A ação de Prometeu ao roubar o fogo de Zeus e qual foi o castigo que Zeus decretou para punir o Titã.

Expectativa de respostas: a ação do Titã foi de apanhar um caule, aproximar-se da carruagem de Febo e incendiá-la. Entregando, assim, a tocha (o fogo) à humanidade.

Zeus, contrariado, ordenou a Hefesto que castigasse Prometeu acorrentando-o em um penhasco, no monte Cáucaso, para que uma águia todos os dias devorasse o fígado dele. Contudo, este se regenerava todos os dias.

- b) Zeus ordenou entre todos os deuses, que **Hefesto** executasse o castigo a Prometeu. Pesquise a representação desse deus na mitologia e responda, de acordo com as informações encontradas, o porquê de ele ter sido o escolhido.

*Expectativa de resposta: Pessoal. Espera-se que os estudantes pesquisem as informações, a seguir, e associem que **Hefesto** foi o escolhido para executar o castigo de Prometeu por ser o deus que representa, dentre outros profissionais, os ferreiros, garantindo assim que o Titã não se desacomodaria com facilidade. Hefesto é o deus dos artesãos, escultores, vulcões e ferreiros. Seus símbolos: machado, bigorna, um par de pinças, martelo e fogo. Desta forma, servia como ferreiro dos deuses. (Informação adicional: Era manco e de aparência excêntrica aos olhos dos antigos gregos). Interessante também levar ao conhecimento da turma que, além do Titã Prometeu, Hefesto (deus grego) também é considerado um deus representante da tecnologia, segundo pesquisas da área.*

9. Nessa narrativa de Prometeu, encontra-se também a origem de uma outra história mitológica, porém a personagem principal não é mais Prometeu. Identifique qual narrativa é e a sua personagem principal, transcrevendo uma síntese em seu caderno.

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes identifiquem que a outra narrativa é a origem da Caixa de Pandora. Síntese: a pedido de Zeus, Pandora reservou em uma Caixa, malefícios para a humanidade, abrindo a caixa diante dos irmãos Titãs (Epimeteu e Prometeu), espalhando inúmeros malefícios no mundo, como doenças e sofrimentos. Somente deixando dentro do objeto, a esperança. Professor, importante esclarecer que essa história se refere à esperança guardada dentro da Caixa, porém há algumas versões em que a “esperança”, benefício que permitia enfrentar todos os males também escapa da Caixa, originando então o ditado “a esperança é a última que morre!”.

SAIBA MAIS

Caixa de Pandora. Origem do Mito grego e significado da história.

Disponível em: <https://cutt.ly/wPXMzH7>. Acesso em: 24 fev. 2022.

Sobre o Texto II

Professor, a fim de subsidiá-lo, acesse o link disponível em: <https://cutt.ly/XPXMCdF>. Acesso em: 24 fev. 2022. Retome “Os tipos de discurso em textos narrativos” com os estudantes (já trabalhados no início dessa SA3) para desenvolver as atividades a seguir.

10. Observe a estrutura do Texto II, Frankilinstein, e responda:

a) O texto apresenta, predominantemente, diálogo, ou a presença de narrador?

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes identifiquem durante a leitura a predominância do diálogo, visto que o autor se utiliza de alguns sinais de pontuação como o uso de travessões em diálogos, dois pontos, exclamação, interrogação etc. denotando, assim, o discurso direto, ou seja, a transcrição das falas das personagens.

b) Qual o tipo de narrador presente? Justifique com um trecho do texto.

Expectativa de resposta: narrador-onisciente. “[...] A mãe suspirou fundo... Explicar certas coisas é complicado.... Na verdade, ela ficou surpresa até com a pergunta. A maioria dos jovens da idade dele curtem filmes de terror. Ela amava desde a adolescência. Até participava de um grupo em um aplicativo de mensagens que compartilhava listas sobre filmes de terror, artistas, datas e curiosidades. [...]”

11. Releia o seguinte trecho:

[...] “A maioria dos jovens da idade dele curtem filmes de terror. Ela amava desde a adolescência. Até participava de um grupo em um aplicativo de mensagens que compartilhava listas sobre filmes de terror, artistas, datas e curiosidades. Embora acabasse assistindo sempre sozinha, porque o marido morria de medo, a maioria dos filmes [...]”.

Responda:

a) Há uma afirmação do narrador sobre os adolescentes gostarem de filmes do gênero terror. Você concorda? Se sim, descreva em seu caderno três filmes desse gênero que você indicaria aos seus colegas, e comente sobre cada um deles, justificando o porquê as pessoas que apreciam filmes de terror, deveriam assisti-los?

Expectativa de resposta: pessoal. Entretanto, lembramos que o intuito dessa questão é trabalhar com a habilidade (EM13LP21) a produção de playlists comentadas.

Para este trabalho, recomendamos, inicialmente, a leitura de “As práticas de linguagem contemporâneas e a BNCC” de Jaqueline P. Barbosa, disponível em: <https://cutt.ly/QPX1feK>. Acesso em: 24 fev. 2022.

12. Qual era o assunto solicitado pela professora para ser desenvolvido por meio de uma redação e por que Frankilin teve dificuldade em fazer a atividade?

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes localizem no texto que o assunto era para criar um texto dissertativo-argumentativo sobre o tema “os avanços da Ciência no século XXI”, entretanto, teve dificuldade em realizar a atividade, pois, segundo a sua mãe, se distraía com jogos na internet ao invés de assistir às aulas on-line.

MOMENTO 3 – A LÍNGUA NA CONSTRUÇÃO DE TEXTOS

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

Criaturas mitológicas	Significados
Prometeu	Seu nome, no idioma grego, significa 'premeditação'. Este deus foi o co-criador, ao lado de Epimeteu, da raça humana, para qual ele concedeu o poder de pensar e raciocinar, bem como lhes transmitiu os mais variados ofícios e aptidões. Foi o responsável pelo furto do fogo divino, com o qual presenteou a humanidade.
Zeus	Considerado o deus supremo dos céus, ele é o pai dos deuses e dos homens. Além disso, é o governante do Monte Olimpo e na mitologia romana seu correspondente é Júpiter.
Atena	Deusa grega Atena (conhecida também como Minerva pelos povos romanos) é a divindade da sabedoria, inteligência, do senso de justiça e das artes.
Febo	Também conhecido como Febo (brilhante) na mitologia romana, na mitologia grega é considerado o deus da juventude e da luz, identificado primordialmente como uma divindade solar, uma das divindades mais ecléticas da mitologia greco-romana.
Hefesto	Deus dos artesãos, escultores, vulcões e ferreiros, é considerado um dos deuses mais feios do Olimpo, Hefesto nasceu com uma deficiência que o deixou manco. Na mitologia romana ele é chamado de Vulcano.
Pandora	Pandora foi a primeira mulher criada por ordem de Zeus como parte do castigo a Prometeu, por este ter revelado o segredo do fogo para a humanidade. O senhor dos deuses mandou que Hefesto fizesse uma estátua de uma linda donzela, a que chamou Pandora — "a que possui todos os dons". Afrodite deu-lhe a beleza, Hermes o dom da fala, Apolo, a música.
Hermes	Mensageiro dos deuses, seu nome está associado a diversos atributos como o comércio, a riqueza, a sorte, a magia, as viagens, as estradas e os ladrões. Uma de suas funções foi de guiar os mortos para o mundo subterrâneo de Hades. Na mitologia romana seu equivalente é o deus Mercúrio.
Epimeteu	Epimeteu criou os animais e deu-lhes os atributos. Quando chegou ao homem, não havia mais nenhuma qualidade para dar-lhe. Pediu socorro ao seu irmão Prometeu, que então roubou o fogo dos deuses e o ofertou aos homens, ensinando-lhes também como trabalhar com ele.
Crato	É o titã que personifica o poder e ajudou Hefesto e sua irmã, Bia, no castigo de Prometeu.
Bia	É uma titânite (feminino de titã) que representa a força. Responsável pela emoção de violência nos mortais. Seu nome na mitologia romana é propriamente Força (em latim Vis). Auxiliou Hefesto a acorrentar Prometeu.
Héacles	Na mitologia grega, Héacles era um herói dotado de grande força física e coragem. Os romanos antigos o chamavam de Hércules.

2. Sobre o Texto II

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

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

a) Destaque o termo em que há repetição e explique qual a função que ele exerce em meio às frases.

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes consigam identificar que “daí” é um termo característico da oralidade e da informalidade, o qual garante a coesão textual ao estabelecer a interligação entre as ideias do texto.

*“Daí” (Classe gramatical: **contração** (de (preposição) + aí (advérbio)), **locução adverbial** (separação silábica: **da-i**). Sinônimo: **então**. Dependendo do contexto, pode também exemplificar um resultado, uma conclusão: “Abandonou a escola, **daí** a galera acabou se esquecendo dele.” Também expressa continuidade em relação a um assunto: “E **daí**, ela não ligou?”. Pode ainda fazer referência a lugar “Sairemos **daí** de madrugada”.*

SAIBA MAIS

DAÍ. In: DICIO. Dicionário: Disponível em: <https://cutt.ly/uPX1MLm>. Acesso em: 24 fev. 2022.

b) Nas falas presentes entre as personagens, no trecho da questão 2, a linguagem é informal por se tratar de um diálogo entre mãe e filho. Reescreva a frase, adaptando o diálogo para uma linguagem formal, fazendo as alterações necessárias.

Expectativa de resposta:

*[...] “— Estamos escrevendo alguns textos dissertativos-argumentativos... **Daí (por essa razão, por esse motivo)** eu precisava escrever sobre os avanços da Ciência no século XXI. **Daí (então, desse ponto, por causa disso)** li alguns arquivos, pesquisei na internet e juntei as informações. **Daí (Mas, porém, todavia)** não deu muito certo [...]”*

3. Com o auxílio da internet e sites de busca, ajude a personagem Frankilin na pesquisa dele e encontre as informações sobre os conectivos inter e intraparágrafos:

A coesão intraparágrafo ocorre ao utilizarmos adequadamente elementos coesivos (operadores argumentativos) dentro de um mesmo parágrafo, garantindo a coesão do texto. A coesão interparágrafo é estabelecida na ligação entre um parágrafo e outro. Professor, o uso adequado dos conectivos é uma das exigências da competência IV cobrada na redação do ENEM. Sugerimos que faça uma pesquisa com os alunos sobre o uso adequado dos conectivos, incluindo a leitura de algumas redações nota 1000 do ENEM, disponíveis on-line, para que eles possam verificar a importância do uso adequado.

4. Por que, segundo o diálogo entre mãe e filho, a professora alegou que o texto parecia um “Frankenstein”?

Pela dificuldade apresentada pelo estudante em estabelecer coerência e coesão no texto produzido, o que o fazia ficar parecido com um amontoado de partes desconexas. Por isso, parecer um Frankenstein, que foi criado a partir de partes de vários corpos. É um termo muito usado para definir algo sem coesão.

5. Analise o final do diálogo entre as personagens do Texto II e dê a sua opinião sobre a intenção do narrador com a seguinte frase.

[...] — Sim, você **é devagar quase parando**.... Vai lá, vou pegar uma gramática e te ajudo.

E lá se foi **Frankilin.... Alto, magro, lento...**

Aqui é possível dizer que o autor demonstra características de Frankilin que o fazem parecer-se com Frankenstein, geralmente representado como sendo alto, magro e lento, na maioria das adaptações para cinema e televisão, por exemplo.

MOMENTO 4 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Para iniciar a leitura dos textos referentes ao MOMENTO 4, sugerimos, primeiramente, que leve a turma para um local com acesso a uma plataforma digital (ou tela de projeção), a fim de fazer a leitura compartilhada, de forma participativa e colaborativa. Em relação ao trabalho com a imagem jornalística, recomendamos utilizar o brainstorming¹³, anotar todas as palavras-chave dadas pelos estudantes em um local visível (quadro, flip chart etc.) para que todos consigam visualizar os assuntos que serão discutidos.

O Texto III **1978 – Louise. Don't Let Me Be Misunderstood!** traz um diálogo informal entre dois jovens amigos em uma lanchonete, no ano de 1978. Nele são compartilhadas questões relacionadas à tecnologia da época. O nascimento do primeiro bebê de proveta, Louise Brown, o grande avanço científico do ano e a notícia que esteve em alta em todos os jornais, programas de televisão e discussões familiares.

Tecnologias da época, como a fita cassete também são discutidas e a postura diante de adversidades também. Sugerimos uma leitura prévia, por parte do professor, do texto, para levantar fatos, dados e notícias do ano de 1978, o que auxiliará nas discussões que possam ocorrer a partir da leitura proposta. A habilidade geral e a específica de Língua Portuguesa estão contempladas nas atividades sugeridas.

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

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

Texto III

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

Marcos Rohfe

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

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

— Só coloquei as dez preferidas dela.

— Desperdício, vai sobrar espaço no K-7.

Pela ordem são essas:

- 1^{a)} **NightFever - Bee Gees**
- 2^{a)} **Outra Vez - Roberto Carlos**
- 3^{a)} **Força Estranha - Roberto Carlos**
- 4^{a)} **Sampa - Caetano Veloso**
- 5^{a)} **How Deep Is Your Love - Bee Gees**
- 6^{a)} **Don't Let Me Be Misunderstood - Santa Esmeralda**
- 7^{a)} **Dancin' Days - As Frenéticas**

¹³ **Brainstorming** significa **tempestade de ideias**. É uma **dinâmica de grupo** usada como técnica para resolver **problemas específicos, desenvolver novas ideias ou projetos, juntar informação e estimular o pensamento criativo**. Disponível em: <https://cutt.ly/UPX2TUV>. Acesso em: 24 fev. 2022.

8ª) **MacArthurPark – Donna Summer**

9ª) **We are the champions – Queen**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

— E você acha que ela aceita?

— Vou tentar. Quem sabe.

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

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

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

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

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

Texto cedido pelo autor para uso neste material.

Texto IV

SÃO PAULO, 26 DE JULHO DE 1978 – EDIÇÃO 01

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

A ESPERADA LOUISE. Bebê nasceu perfeita e saudável.

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

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

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

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

MOMENTO 5 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS

1. Há elementos comuns entre os textos? Quais? Identifiquem, descrevendo-os no caderno.

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes compreendam que, apesar de terem formatos diferentes de gêneros (Texto III narrativo e o IV jornalístico), ambos os textos são datados de 1978 e citam a história de Louise Brown, o primeiro bebê de proveta do mundo.

Texto III: narra um diálogo realizado em 1978 entre dois amigos sobre assuntos relacionados àquela época, e dentre eles o nascimento do bebê de proveta Louise Brown, conforme se segue: “— Ainda estou impressionado com essa história de Louise Brown” “— É para você, Louise Brown! Que a ciência que te trouxe ao mundo nos ajude a tornar esse planeta melhor!”

Texto IV: aborda a notícia sobre o primeiro bebê de proveta Louise Brown em um jornal da época.

2. No Texto III, analisem em grupos (ou em pares), e discutam com seus colegas a escolha do título “1978 – Louise. Don't Let Me Be Misunderstood!”

- a) Façam a tradução e elaborem uma lista de possibilidades que justifiquem a escolha. Por que esse texto recebeu esse título? Elenquem (no mínimo) duas hipóteses para compartilhar com os demais colegas.

Sugerimos para essa questão, que os estudantes se organizassem em pares. Expectativa de resposta: a tradução do título 1978 – Louise. Don't Let Me Be Misunderstood! Pode ser 1978 – Louise. Não me deixe ser mal interpretado! Os estudantes podem inferir que ao falar de ciência, o nascimento de Louise Brown seria um avanço e não poderia ser interpretado de outra forma. Mas, o fundamental é que busquem realizar seus apontamentos a partir de suas leituras e da compreensão do texto. Listar hipóteses para refutá-las ou confirmá-las é fundamental para o desenvolvimento do posicionamento crítico leitor. Uma outra possibilidade é ouvir a música Don't Let Me Be Misunderstood – do grupo Santa Esmeralda, e com o auxílio do professor de Língua Inglesa, buscar a tradução e verificar se é possível efetuar alguma correlação com o que é apresentado no texto. Importante é lembrar aos estudantes que não é possível afirmar categoricamente o que motiva as escolhas de um autor ao produzir seu texto, mas através das pistas que temos na materialidade textual, buscar hipóteses verossímeis.

3. Os Textos III e IV se diferem por serem gêneros distintos. Enquanto o Texto III “1978 – Louise. Don't Let Me Be Misunderstood!” é uma crônica, o Texto IV “Nasce o Primeiro Bebê de Proveta do Mundo” refere-se a uma notícia jornalística. Pesquisem e identifiquem os elementos estruturais dos dois gêneros, preenchendo os quadros, a seguir, de acordo com o que se pede:

- a) Completem com os elementos estruturais do Texto III, preenchendo o quadro, a seguir, de acordo com os elementos estruturais solicitados:

Crônica	
Título	1978 – Louise. Don't Let Me Be Misunderstood!
Foco narrativo	1ª pessoa.
Narrador	Narrador-personagem.
Personagens	O Narrador e seu amigo Carlos.
Tempo	Agosto de 1978.
Espaço	Lanchonete na Avenida São João.
Enredo	O protagonista e seu amigo, Carlos, estão em uma lanchonete conversando sobre a gravação de dez músicas preferidas em uma fita cassete, a qual será presenteada à Luíza, paixão do narrador. Além disso, abordaram outras notícias do momento, como o nascimento do bebê de proveta, filmes de ficção científica etc.
Tipologia textual predominante	Da ordem do narrar.
Esferas de circulação do gênero crônica	Jornalística, literária.

SAIBA MAIS

Caderno Crônica. Disponível em: <https://cutt.ly/qPX9eAh>. Acesso em: 24 fev. 2022.

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

		Notícia
	Nome do Jornal	Correio do Povo.
	Título	Nasce o Primeiro Bebê de Proveta do Mundo.
Lead	1. O quê (aconteceu)?	Nascimento de Louise Brown, primeiro bebê de proveta da história.
	2. Quem? (personagens, pessoas)	Louise Brown (bebê), Lesley e John Brown (pais da bebê), Robert Edwards e Patrick Steptoe (médicos).
	3. Quando? (tempo)	Em 25 de julho de 1978.
	4. Onde? (lugar)	Na cidade de Oldham, Inglaterra.
	5. Como?	O parto foi por meio de uma cesariana, a gravidez se deu por Fertilização in vitro.
	6. Por quê?	Os pais de Louise passaram nove anos tentando engravidar, sem sucesso, até que conheceram os médicos (embriologistas) que estavam realizando a pesquisa da fertilização in vitro.
Corpo do Texto	(Informações detalhadas)	Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes apontem as partes da notícia que mais chamaram sua atenção e expliquem-nas melhor.
	Tipologia textual predominante	Da ordem do relatar.
	Esfera de circulação do gênero notícia	Jornalística.

- c) Levando-se em consideração os elementos constitutivos do texto jornalístico (informações na tabela), infere-se que o autor teve o quê como objetivo?

Expectativa de resposta: relatar um acontecimento recente, que foge à normalidade, despertando desta forma, o interesse do público-leitor perante um fato real.

Professor, aconselhamos auxiliar os estudantes no preenchimento dos quadros, retomando com eles os elementos constitutivos dos dois gêneros, em estudo: crônica e notícia. Ficará a seu critério sobre o aprofundamento em relação aos dois gêneros de textos, entretanto, nesse material, enfatizaremos a esfera jornalística de circulação de textos.

Se necessário, portanto, solicitar pesquisas e aprofundar os temas, levantando questões como:

- *O que significa circular na esfera jornalística?*
- *Quais gêneros de textos são considerados jornalísticos? (notícia, reportagem, editorial, charge, entrevista), mostrar que há uma estrutura distinta para cada um destes gêneros que compõem um jornal.*
- *O que é uma notícia?*
- *O que é o lead (lide)? (Início da notícia, traz as principais informações. Respondem-se às seguintes perguntas em um lead: o quê? (fatos), quem? (personagens/pessoas), quando? (tempo), onde? (lugar), como e por quê?).*
- *Que tipo de linguagem usamos no gênero notícia? (Retome sobre as características de linguagem utilizadas para atrair o público-leitor: linguagem padrão, com textos de frases curtas, concisas, na voz ativa, impessoalidade (3ª pessoa), função referencial), entre esses exemplos e outras questões que farão os estudantes compreenderem esses elementos composicionais*

distintos, com intenções e estruturas diferentes. Interessante comunicar também que, independente de relatarem (notícia) ou narrarem (ficção/crônica), podem abordar um tema em comum, trazendo as questões dialógicas novamente como nos textos anteriores; momento em que chamamos a atenção para a intertextualidade. O quadro para ser preenchido com os elementos jornalísticos está composto de forma que facilite a explanação do lide.

SAIBA MAIS

Gênero jornalístico (notícia). **Textos Jornalísticos Notícia/ Reportagem.** Disponível em: <https://cutt.ly/XPX9WJj>. Acesso em: 24 fev. 2022.

4. Em grupos (ou em pares), releiam o Texto III, e analisem a playlist dos(as) cantores(as) descritos(as), em destaque e respondam:
- a) Dessa seleção, vocês conhecem algum(ns) cantor(es)? Se sim ou não, aponte-os no quadro a seguir:

Cantores conhecidos	Cantores desconhecidos
<i>Resposta pessoal.</i>	

Expectativa de resposta: para essa questão pessoal, sugerimos deixar a turma pesquisar todos os cantores e músicas que desejarem em aparelhos celulares. Indicamos, para essas atividades com gêneros digitais, programar um local em que possam ter conexão com a internet para acesso às plataformas digitais.

b) E quanto às músicas? Descrevam de qual(is) mais gostam ou não gostam, justificando as respostas. *Expectativa de resposta: em grupos ou em pares, os estudantes deverão escolher as suas músicas favoritas, independente do estilo e gênero. É um momento em que poderão utilizar os celulares para acessarem a internet, a fim de ouvirem todas as músicas solicitadas na atividade (por que não?), assistirem aos clipes (se desejarem), e ainda, lerem e conhecerem na íntegra as letras das músicas populares brasileiras, bem como, traduzirem as que se encontram na língua inglesa.*

5. Johnny, o amigo da personagem fez o favor de juntar 10 canções que Luíza gostava de ouvir em uma fita cassete.
- a) Vocês sabem o que é uma fita cassete? Busquem informações em sites e expliquem (anotando no caderno) que objeto tecnológico é esse?

A fita cassete (ainda conhecida como K7 ou compact cassette) é um objeto que reproduz áudios. É uma fita coberta por substância à base de ferro e/ou cromo, contém dois carretéis e milhões de ímãs minúsculos que formam um campo magnético.

- b) Se hoje fosse para fazer uma coletânea de músicas para alguém especial, qual o método que utilizariam no lugar de gravar em uma fita K7? Qual(is) meio(s) e/ou lugar(es) pesquisariam? Onde armazenariam? Expliquem.

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes indiquem por meio das novas mídias digitais os aplicativos e sites que tocam músicas diversas de todo o mundo. Para essa questão, indicamos anotar em um quadro ou local visível para todos as sugestões de aplicativos (gratuitos) e plataformas digitais musicais da turma para ouvir e gravar músicas. Mais adiante, eles poderão retornar na atividade para utilizar as dicas. Isso irá subsidiá-los na produção final da Situação de Aprendizagem 3.

6. No Texto III, no trecho: “[...] —Então...Isso me lembra um pouco aquela peça que fomos assistir há um tempo. **“Esperando Godot”**. Lembra?
—**O que uma coisa tem a ver com a outra?** [...]”

- a) Busquem informações sobre a referida peça, mas não somente no texto, pesquisem também as informações que estão disponibilizadas no componente Arte, a Situação de Aprendizagem 3 e em sites e/ou plataformas sobre esse clássico, descrevendo quem é o autor da peça e o que ela aborda?

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes interpretem o fragmento em que cita a peça no texto, além disso, abstraiam as informações sobre a obra “Esperando Godot”. O autor é Samuel Beckett. A peça, de forma metafórica, refere-se a esperar quem (ou o que) nunca vem, gerando situações de impotência, submissão e passividade devido à quebra de expectativa, tédio, dependência etc. Para maiores informações, professor, verificar o material do componente Arte, cujo tema aborda além da peça “Esperando Godot”, o Teatro do Absurdo.

SAIBA MAIS

Esperando Godot, de Samuel Beckett. Disponível em: <https://cutt.ly/DPX44ke>. Acesso em: 24 fev. 2022.

Esperando Godot, de Samuel Beckett. Vídeo Youtube Disponível em: <https://cutt.ly/4PX7Y3A>. Acesso em: 24 fev. 2022.

Orientação 1 - **TEATRO DO ABSURDO**. Disponível em: <https://cutt.ly/oPX76a6>. Acesso em: 24 fev. 2022.

Esperando Godot. Disponível em: <https://cutt.ly/tPX5Zx0>. Acesso em: 24 fev. 2022.

Peça filmada. **TEATRO TVE – Esperando a Godot de Beckett, 1978**. Disponível em: <https://cutt.ly/PPX6EO1>. Acesso em: 24 fev. 2022.

Biografia de Samuel Beckett. Disponível em: <https://cutt.ly/5PX63i8>. Acesso em: 24 fev. 2022.

- b) Ainda no trecho, a frase “—**O que uma coisa tem a ver com a outra?**” presente no diálogo, os amigos conversam sobre a peça apresentar um tema totalmente contrário às atitudes tomadas pelo casal Brown. Discutam sobre esse diálogo e expliquem, justificando a resposta por meio de elementos retirados no texto.

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes compreendam que a peça difere das atitudes do casal Brown, pois este contrariamente ao tema da peça, tomou iniciativa e coragem de se arriscar, por meio da ciência e tecnologia e ter o primeiro bebê de proveta do mundo. Trechos que justificam a resposta: “[...] —O que uma coisa tem a ver com a outra? —Esse casal que não podia ter filhos e resolveu se arriscar com essa técnica do bebê de proveta! Meu! Rasgaram a barriga dela para tirar os óvulos...Loucura... [...]” —Na peça, as personagens ficam esperando por algo que nunca vem... Os pais dessa menina foram pioneiros, correram atrás daquilo que queriam... Ajudaram a ciência a avançar.... Isso é incrível... Não aceitaram ficar submissos diante de uma adversidade... Esse protagonismo é que faz as coisas avançarem.”

7. O que estava acontecendo em agosto de 1978, segundo o Texto III? Façam um levantamento dos contextos histórico e sociocultural no final dos anos 70 e início dos anos 80:

Expectativa de resposta: em agosto de 1978, os momentos da ditadura no Brasil começavam a dar sinais de afrouxamento e a ciência avançava. Professor, essa questão sobre investigação e pesquisa dos contextos históricos e socioculturais no final dos anos 70 e início dos anos 80 pode ser realizada com o auxílio dos professores da área de Humanas.

SAIBA MAIS

Anos 70. Educa Mais Brasil. Disponível em: <https://cutt.ly/tPCqkUY>. Acesso em: 24 fev. 2022.

Década de 80. Brasil Escola. Disponível em: <https://cutt.ly/APCqYz0>. Acesso em: 24 fev. 2022.

Os anos 80 no Brasil. Brasil Escola. Disponível em: <https://cutt.ly/KPCq8t9>. Acesso em: 24 fev. 2022.

8. No final do Texto III, o narrador cita que a avó dele, muito assustada, recorreu às orações, porque o bebê noticiado era de proveta, ou seja, não tinha sido gerado por meios convencionais e sim por métodos científicos e tecnológicos. Questões como essa, ainda hoje, causam muitas polêmicas e protestos. Vocês sabiam que ao longo da história, sempre existiram pessoas que temeram ou negaram as inovações tecnológicas? Hoje em dia, há uma denominação para as pessoas que se opõem e uma outra denominação para os que negam à tecnologia.

a) Investiguem qual é o termo e o significado de quem tem aversão, medo da tecnologia e transcrevam as informações no caderno.

Expectativa de resposta: tecnofobia é o medo patológico dos avanços técnicos e tecnológicos, objetos ou funcionalidades que são resultados desse avanço.)

Disponível em: <https://cutt.ly/dPCwE9f>. Acesso em: 24 fev. 2022.

b) Pesquisem qual é o nome e o significado de quem nega a ciência, transcrevendo os dados no caderno.

*Expectativa de resposta: **negacionismo científico**. É definido como a rejeição de conceitos básicos, incontestáveis e apoiados por consenso científico em favor de ideias tanto radicais quanto controversas. Disponível em: <https://cutt.ly/ZPCwHrT>. Acesso em: 24 fev. 2022.*

c) Discutam entre os colegas e pesquisem as descobertas atuais tecnológicas e científicas dos últimos anos, que geraram polêmicas e/ou protestos no mundo, tal qual a notícia ocorrida em 1978.

*Expectativa de resposta: espera-se abrir uma discussão sobre o medo das inovações tecnológicas. Interessante explicar aos estudantes, professor, o significado de “fobia”, que aparece de diversas formas na humanidade, desde o medo das pestes da Idade Média à vacinação da Covid-19. E, portanto, a fobia também se encontra na aversão à inovação tecnológica. Hoje, conseguimos enxergar a **tecnofobia** em personagens e histórias da literatura, (ocorreu no tema da obra de Frankenstein que criou um ser que todos consideraram um “monstro”) e do cinema, (em filmes como no clássico de 1936, “Tempos Modernos”, com Carlitos tentando se adaptar à industrialização e urbanização, em “Anjos e Demônios”, de Dan Brown (que mostra o terror com o tema “antimatéria” usada para o mal); em “Blade Runner” e até nos filmes de James Bond, cujos temas giram sempre em torno da ficção científica.*

Professor, além da tecnofobia, pode ocorrer de alguns estudantes questionarem sobre o negacionismo à ciência. Para isso, recomendamos o esclarecimento por meio de leituras sobre o tema. Se desejar aprofundamento, sugerimos acessar alguns links que elencamos a seguir, a fim de subsidiá-lo.

Relembre:

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

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

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

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

Características de uma **notícia**:

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

Elaborado especialmente para este material.

9. Sobre o Texto IV

- a) Após completar o quadro (questão 3 b) com os elementos constitutivos do gênero jornalístico notícia, a forma como o texto “Nasce o Primeiro Bebê de Proveta do Mundo” é relatado, caracteriza-se como notícia ou reportagem? Por quê? Expliquem.

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes constatem, com a retomada de estudo sobre os gêneros jornalísticos, que o Texto IV trata-se de uma notícia. O box explicativo vem para subsidiá-lo, professor, no momento da retomada dos conceitos sobre notícia e reportagem. Recomendamos criar um quadro comparativo com a turma, separando as características dos gêneros lado a lado para que os estudantes tenham uma melhor visualização das diferenças entre os textos de gêneros jornalísticos.

- b) Em qual suporte a notícia está sendo divulgada? Comentem.

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes percebam que o Texto IV Jornal do Povo é um jornal impresso. Indicamos aprofundar a explanação sobre o “suporte” com a turma, para que consigam identificar os meios de divulgação do gênero e em que áreas de atuação humana circula.

- c) Descreva o que observam na imagem da notícia. Qual(is) mensagem(ns) os elementos presentes na ilustração podem transmitir?

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes identifiquem o dialogismo presente entre a imagem e o fato da notícia. Associando-os por meio da leitura imagética em diálogo com o texto escrito. Professor, levante uma discussão para que a turma consiga desenvolver as percepções para além da imagem. Perguntar, por exemplo: qual foi a intenção do autor ao incluir essa imagem? Descrevam o que vocês enxergam por meio dela. Como o título e o corpo da notícia dialogam com a ilustração? E quanto às cores da imagem? Por que ela está em preto e branco? etc. É importante que compreendam que as estruturas visuais precisam estabelecer a relação entre quem vê e o que está sendo visto, e se o que está sendo visto dialoga com o texto escrito na notícia, lembrando que a notícia é o todo, o texto verbal e o não verbal.

SAIBA MAIS

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

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

MOMENTO 6



#MÃONAMASSA



#NOTÍCIASCHALLENGE



#PLAYLISTCOMENTADAS



#TALKLIST



DESAFIO 1 – PRODUÇÃO DE NOTÍCIA JORNALÍSTICA:

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

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

Lembrando: notícia deve ser baseada em fatos reais, senão será fake news. Dada a temática, os estudantes devem pesquisar em revistas científicas e produzirem a notícia para um jornal de circulação na cidade, por exemplo. Professor, você pode trazer o fato real, o evento científico constatado e, a partir dele, os estudantes produzem a notícia.

Para esse desafio, retome a tabela com os elementos constitutivos do gênero notícia (questão 3b),

MOMENTO 5 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS. Isso auxiliará na produção escrita.

Questões para definição temática, suporte de veiculação da notícia:

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

Questões para auxiliar na produção:

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

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

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

SAIBA MAIS

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

Como criar uma capa de jornal ou um portal de notícias.

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

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

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

Professor, nesse momento final da Situação de Aprendizagem 3, todas as discussões e ações voltadas ao tema, à questão norteadora, à Competência 6 e às habilidades da área EM13LGG602 e componente EM13LP21 serão apresentados por meio de uma síntese no produto final. Desta forma, a sua curadoria (há um rodapé explicativo no material sobre o tema) e um cronograma em relação ao planejamento (início, meio e fim) serão muito importantes.

*Para o Desafio I, recomendamos abrir discussão em grupo, orientando-os mediante retomada das informações contidas na tabela do gênero notícia jornalística e subsidiar os estudantes com as sugestões descritas na atividade, cuja solicitação é escrever **uma notícia atual em que se noticie um avanço (inédito) da ciência e tecnologia.***

Indicamos a utilização do Texto IV “Nasce o Primeiro Bebê Proveta do Mundo” para o estudo mais aprofundado com os estudantes, a fim de que identifiquem os elementos do gênero, compreendam a estrutura, deem significados e (re)construam produções autorais individuais e coletivas. Subsídios para a produção da notícia:

- *Lead (lide)? (Início da notícia, traz as principais informações. Basicamente, respondem-se as seguintes perguntas em um lead: o quê? (fatos), quem? (personagens/pessoas), quando? (tempo), onde? (lugar), como e por quê?);*
- *Características de linguagem que deverão utilizar para o gênero notícia (linguagem padrão, de textos concisos, com frases curtas, na voz ativa, impessoalidade (3ª pessoa), função referencial;*
- *O público-alvo, entre outras dicas já especificadas na SA3.*

*Oriente-os a elaborarem primeiramente um rascunho da produção, cuidando para a revisão e correção. Essa ação pode ser feita por meio de troca dos textos entre os grupos. Quanto à escolha da **ilustração** para a notícia, indicamos orientar a turma à utilização de imagens gratuitas (informações de sites gratuitos no box, abaixo), ou uma outra opção é estimular a turma às produções autorais individuais e coletivas, a fim de fotografar o fato que será noticiado.*

*Ao indicar o uso de links e sites para pesquisa, aconselhamos abrir uma discussão sobre o uso de **direitos autorais** dos textos e imagens retirados da internet, com o intuito de conscientizar a importância de referenciar fontes; sem esquecer (ainda) de fazer a utilização das normas do órgão responsável pela padronização de trabalhos com caráter científico e tecnológico, a Associação Brasileira de Normas Técnicas (**ABNT**).*

Para esse e outros trabalhos que venham a ser desenvolvidos com produções de textos, indicamos acessar o Code ou o link (a seguir):



Recursos com direitos autorais abertos

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

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

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

Pexels Disponível em: <https://cutt.ly/MPhhBU4>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Freeimages Verificar na página de download da imagem selecionada, quais as condições de atribuição de crédito e sempre indicar a fonte para análise de Direitos Autorais. Disponível em: <https://cutt.ly/APhjo8H>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Flickr Apenas as imagens identificadas com licença *Creative Commons* - obrigatório indicar o autor e o link. Disponível em: <https://cutt.ly/4PCrj2L>. Acesso em: 16 fev. 2022.

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

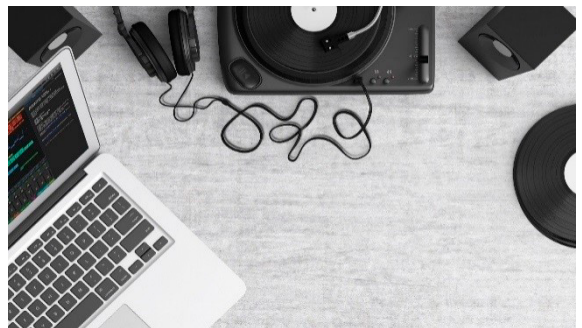
DESAFIO 2

PRODUÇÃO DE *PLAYLIST* COMENTADA:

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

1. No Texto III, “1978 – Louise. Don’t Let Me Be Misunderstood!”, Johnny, uma das personagens ajudou o amigo dele criando, mediante uma combinação inusitada, uma coletânea com as 10 músicas preferidas de Luíza.

a) Em grupos (ou em pares), criem uma ***Playlist Comentada*** que contenha 4 (quatro) músicas cujo tema será especificado pelo seu professor. Os comentários sobre as músicas da *playlist*, deverão ser textos elaborados em caráter explicativo ou opinativo e podem ser escritos ou orais.



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

Dicas sequenciais para a organização do desafio 2:

Discutir em grupos (ou em pares)

- Seleção das músicas.
- Pesquisar sobre as letras e o tema selecionados (momento de anotações: opinião/explicação).
- Download: verificar plataformas digitais e sites gratuitos para baixarem as músicas.
- Elaboração dos comentários (textos explicativo e/ou opinativo): após seleção das músicas, definir em grupo, quem serão os comentaristas e quais temas (comentários) irão apresentar.
 - Ensaio para apresentação à turma. (Organizar um tempo para ensaiar os comentários juntamente com a *playlist*).
 - Averiguação dos recursos audiovisuais e musicais, antes e durante o momento da apresentação.

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

SAIBA MAIS

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

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

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

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

Planejamento para a produção de Playlist Comentada		
Leia as orientações a seguir: (Todas essas questões devem ser discutidas pelo grupo)	Sim, não ou parcialmente?	Observações
As músicas serão escolhidas por temas? Estilos? Cantores etc.?		
Após a escolha, anotamos a quais músicas daremos mais destaques?		
Analisamos em quais meios (sites, aplicativos etc.) iremos pesquisar as músicas para baixá-las gratuitamente?		
A Playlist Comentada será realizada mediante gravação de vídeo?		
Iremos divulgá-la em páginas das redes sociais, em apresentações, por meio de podcasts, blogs)?		
Se formos inserir a Playlist Comentada no Blog da turma, faremos posts sobre eles?		
A Playlist Comentada será apresentada por meio de cartazes, vídeos (gravados somente para a turma ou inseridos no Youtube), ou mediante apresentação em Powerpoint?		
Serão usados recursos audiovisuais para apresentar as músicas? Quem serão os comentaristas?		
O grupo já escolheu quem será o elaborador dos comentários? Os textos serão opinativos ou explicarão sobre cada música da playlist?		

Planejamento para a produção de Playlist Comentada		
Utilizarão filmadoras ou a câmera do celular para filmagem?		
Utilizarão recursos como aparelho de celular com aplicativo de música? O local de apresentação terá caixa de som?		
Após a seleção, pesquisas, download da música, elaboração dos comentários (textos explicativo e/ou opinativo), e ensaio para apresentação, foi escolhido um responsável para cuidar dos recursos audiovisuais no momento da apresentação?		

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

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

Bom trabalho!

*Professor, esse Desafio 2 vem dialogar com a **Habilidade de Língua Portuguesa: (EM13LP21) Produzir, de forma colaborativa, e socializar playlists comentadas de preferências culturais e de entretenimento, revistas culturais, fanzines, e-zines ou publicações afins que divulguem, comentem e avaliem músicas, games, séries, filmes, quadrinhos, livros, peças, exposições, espetáculos de dança etc., de forma a compartilhar gostos, identificar afinidades, fomentar comunidades etc.***

*A **PLAYLIST COMENTADA** é um conjunto de músicas intercaladas, com comentários (textos de caráter explicativo ou opinativo) realizados de forma escrita ou oralmente.*

Para essa atividade, recomendamos levar em conta as preferências musicais dos estudantes, porém, seria interessante escolher, por exemplo, playlists com músicas que falam sobre tecnologia, ciência; discriminação, preconceito, miséria, entre outras questões sociais. O intuito será estimulá-los à criticidade, a conhecerem de forma criativa os contextos histórico-sociais do país, à argumentatividade, à curadoria, ao protagonismo, entre outras habilidades solicitadas tanto na área de Linguagens quanto no componente de Língua Portuguesa.

Como sugestão, acesse, a seguir, um roteiro como exemplo para a elaboração da *Playlist Comentada*. Disponível em: <https://cutt.ly/TPCrZtF>. Acesso em: 16 fev. 2022.

Nos textos de orientações disponíveis no *link* ou no *Code*, há sugestões de como se fazer curadoria de informações, particularmente no documento *Etapas de Trabalho para Apresentações Oraís*.

PORTUGUESA, Equipe de Língua. **Tabelas para Elaboração e Revisão Textual**. COPED/CEFAF/CEM. Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. Disponível em: <https://cutt.ly/fPCeLnP>. Acesso em: 24 fev. 2022.



SAIBA MAIS

Plataforma do Letramento. **Por que trabalhar *Playlist Comentada* na escola.** Disponível em: <https://cutt.ly/VPCyXyd>. Acesso em: 24 fev. 2022.

LÍNGUA PORTUGUESA

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

Tema: O uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

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

Competência da área - 1: Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.

Habilidade da Área:

(EM13LGG105) - Analisar e experimentar diversos processos de remediação¹⁴ de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social. esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade

Habilidade de Língua Portuguesa:

(EM13LP14) - Analisar, a partir de referências contextuais, estéticas e culturais, efeitos de sentido decorrentes de escolhas e composição das imagens (enquadramento, ângulo/vetor, foco/profundidade de campo, iluminação, cor, linhas, formas etc.) e de sua sequenciação (disposição e transição, movimentos de câmera, remix, entre outros), das performances (movimentos do corpo, gestos, ocupação do espaço cênico), dos elementos sonoros (entonação, trilha sonora, sampleamento etc.) e das relações desses elementos com o verbal, levando em conta esses efeitos nas produções de imagens e vídeos, para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de apreciação.

(EM13LP53) - Produzir apresentações e comentários apreciativos e críticos sobre livros, filmes, discos, canções, espetáculos de teatro e dança, exposições etc. (resenhas, *vlogs* e podcasts literários e artísticos, *playlists* comentadas, *fanzines*, *e-zines* etc.).

Campo de atuação:

(EM13LP14) Todos os campos de atuação.

(EM13LP53) Campo Artístico-Literário.

Objetos de Conhecimento:

Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multissemióticos. Aspectos do gênero e do contexto de produção e circulação de textos. Repertórios de leitura e de apreciação. Reconstrução das condições de produção, circulação e recepção. Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais etc.). Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de linguagem). Reconstrução da textualidade e compreensão dos efeitos de sentidos provocados pelos usos de recursos linguísticos e multissemióticos. Relações entre textos e discursos.

¹⁴ **Remediação:** conceito direcionado às relações de diálogo, transformação e coexistência especificamente das mídias. [...] refere-se a um texto, ao migrar de uma mídia para outra, processando adaptações e mudanças, consiste no movimento de referenciação e renovação de uma mídia diante de outras, segundo os teóricos Jay Bolter e Richard Grusin (2000). SIQUEIRA, Elis Nazar N. Remediação. **Multimodalidade e Hipermodalidade:** uma análise contrastiva entre "An inconvenient truth" e "our choice". Disponível em: <https://cutt.ly/VP1yz5z>. Acesso em: 25 fev. 2022.

O USO DA TECNOLOGIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO

MOMENTO 1 – DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Prezado estudante:

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

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

Então, vamos lá? Bom estudo para todos!

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

Professor, para finalizarmos os diálogos em relação ao tema “O uso da tecnologia no mundo contemporâneo” e à questão norteadora “Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?” abordados ao longo das Situações de Aprendizagem, apresentaremos quatro textos: o Texto I é uma charge do Jornal “O Malho”, de 1904; Texto II, fragmentos do romance “Recordações do Escrivão Isaías Caminha”, de Lima Barreto; Texto III, uma narrativa fantástica entre um adolescente e um vírus biológico e o Texto IV, o qual se refere ao estudo de uma campanha publicitária. Para essa SA4, você notará que todos os textos estão interligados por temas em comum, sendo que alguns deles foram brevemente introduzidos em sugestões na SA3.

Texto I

GÊNERO CHARGE

Para iniciar a leitura, faça alguns questionamentos iniciais e sem esclarecimentos prévios, espere um momento, para que os estudantes apresentem os comentários.

Sugestões:

- Quem tem o hábito de ver charges em jornal, revista ou em *blogs* da internet?
- Quem conhece algum chargista ou cartunista famoso nas redes sociais?
- Alguém segue algum cartunista em redes sociais como Instagram? Grupos no Facebook?
- De que assuntos esses cartunistas costumam tratar em suas charges?

As respostas a essas questões podem ser anotadas por todos ou por um estudante (pode ser feito um revezamento para os redatores desse tipo de atividade) e, no final das leituras, compartilhar as informações para ampliação dos conhecimentos prévios a respeito do tema.

Texto II

Leitura informal por pressupostos

Professor, uma alternativa é deixar que a turma, primeiramente, faça a leitura dos dois textos, em grupos ou em pares, de maneira informal, formulando hipóteses e levantando os pressupostos, enquanto você anota todas as respostas em um local (quadro ou flip chart) que todos consigam visualizar, durante a leitura ou na sequência.

Para as anotações, crie duas colunas:

- *coluna 1 para os pressupostos e coluna 2 para as confirmações/constatações.*

Oriente a turma sobre o quadro, informando aos estudantes que os tópicos irão servir como ferramentas para medir o processo de aprendizagem da aula. Exemplo:

Texto II

Pressupostos	Confirmações/constatações

Importante avisar aos estudantes que as anotações serão retomadas no final, para o fechamento com uma síntese geral da leitura.

Aprofundamento - estratégias de leitura

*Sequencialmente, para um estudo aprofundado com todos os Textos (I a IV), recomendamos a realização de **leitura e oralidade**. O trabalho, a partir dessas práticas, contribui muito para a compreensão do texto e, conseqüentemente, para o desenvolvimento das atividades da prática de **escrita**. Nesse caso, o que se espera é que sejam utilizadas (diversas) estratégias de **pré-leitura, durante e de pós-leitura** e que elas sejam exploradas a partir dos conhecimentos sobre gênero textual.*

Para aprofundar alguns pontos a serem considerados nas diferentes etapas, acesse o QR Code. Você irá acessar informações que podem subsidiá-lo ao longo do Caderno do Professor.

PORTUGUESA, Equipe de Língua. **Práticas de Leitura e Escrita**. COPED/CEFAF/CEM. Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. Disponível em: <https://cutt.ly/rP1uIN1>. Acesso em: 25 fev. 2022.



*Os **Textos I e II** referem-se ao fato histórico da Revolta da Vacina, no Rio de Janeiro, início do século XX, considerada pela imprensa da época como a mais terrível revolta das revoltas populares da República. Professor, recomendamos a leitura da síntese sobre a Revolta da Vacina para subsidiar os estudantes, ao longo das atividades. Sugerimos também pesquisas (iniciais ou ao longo das questões) sobre o assunto, para que se situem diante dos contextos sociais da época e compreendam melhor o fato.*

A Revolta das Revoltas

A Revolta da Vacina

Mary Jacomine

No Rio de Janeiro, no início do século XX, houve um aumento de conflitos e tensões na cidade, quando ocorreu a demolição de um cortiço, cujo nome era “Cabeça de Porco”, por intervenção do poder público, com vistas à erradicação de pontos prejudiciais, segundo perspectivas sanitárias e de saneamento básico. A partir disso, ações semelhantes tornaram-se justificáveis e habituais, atingindo os mais desfavorecidos e fazendo eclodir as insubmissões e rebeldias por todos os bairros cariocas.

Em 09/11/1904, o Jornal **A Notícia** publica, sem ordem das autoridades, o plano de regulamentação da Lei da Vacina Obrigatória, criado e redigido pelo médico sanitário Oswaldo Cruz (1872-1917), para prevenir a sociedade das três principais doenças: *variola*, *peste bubônica* e *febre amarela*, dentre outras que proliferavam na cidade do Rio de Janeiro.

A capital carioca, na época, comportava 700 mil habitantes e inúmeras dificuldades estruturais urbanas como cortiços superlotados, toneladas de lixo nas ruas, escassez de saneamento básico etc. A lei, não-regulamentada para a imunização, fora aprovada em 31/10/1904, mas foi no dia 10/11/1904 que o povo rebelado saiu às ruas confrontando a Marinha, o Exército e o Corpo de Bombeiros, os quais reagiram com tiros, ação da cavalaria, barricadas e combates transformando bairros em batalhas de guerra e induzindo a cidade toda a entrar em estado de sítio.

Segundo historiadores, muitos protestavam, alegando ser absoluto absurdo a vacinação compulsória, pois esta ia de encontro com os conceitos de liberdade individual; enquanto outros se rebelavam por insatisfação com a administração do governo, que havia banido a população de menor renda para áreas distantes da cidade. Após toda a agitação e complicação, a visão era desoladora: a urbanização toda destruída com postes arrancados, bondes tombados, trilhos descarrilados etc.; resultando em aproximadamente 30 mortos, 110 feridos e mais de 1.500 presos e deportados, segundo números oficiais sobre a rebelião. Foi irrefutável, portanto, nesse episódio da história, o trabalho de Oswaldo Cruz, que eficientemente desempenhou um papel valioso no combate às epidemias existentes no Brasil, no fim do século XIX e início do século XX.

Texto baseado em pesquisas (Cadernos da Comunicação, Série Memória, Prefeitura da cidade do Rio de Janeiro) e cedido pela autora para este material.

1904 – Revolta da Vacina. A maior batalha do Rio. Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro. – A Secretaria, 2006. (Cadernos da Comunicação. Série Memória). Disponível em: <https://cutt.ly/tP1uN1X>. Acesso em: 25 fev. 2022.

SAIBA MAIS

Paródia Vacina e Revolta da Vacina. Youtube. Disponível em: <https://cutt.ly/nP1ikgy>. Acesso em: 25 fev. 2022.

Revolta da Vacina | Nerdologia. Youtube. Disponível em: <https://cutt.ly/kP1iLcD>. Acesso em: 25 fev. 2022.

REVOLTA DA VACINA (em 5 minutos!) - Débora Aladim. Youtube. Disponível em: <https://cutt.ly/wP1orAN>. Acesso em: 25 fev. 2022.

REVOLTA DA VACINA | HISTÓRIA | **Mapa Mental** | Quer Que Desenhe. Disponível em: <https://cutt.ly/9P1oUdK>. Acesso em: 25 fev. 2022.

Geralmente encontrada nas redes sociais, sites e em jornais (impRESSOS e/ou digitais), a charge é um gênero que proporciona um diálogo com os acontecimentos presentes na sociedade de forma irônica, política, crítica e satírica. Estes componentes auxiliam para que a charge seja um importante instrumento de análise para os estudos dialógicos discursivos e linguísticos, sobretudo para a compreensão do processo intertextual e na construção de sentido presentes no discurso. Esse gênero define-se mediante três aspectos: conteúdo temático, estilo verbal e construção composicional, segundo Bakhtin (1997:282).

Nesse caso, as temáticas podem ser diversas, entretanto, em especial tratam de política e sociedade, mediante crítica social. Ademais, caracteriza-se como linguagem não verbal mesclada, enquadrando-se no que Bakhtin denomina de gêneros secundários ou que possuem maiores complexidades, pois surgem em instâncias mais evoluídas, tais como sociopolítica, artística, científica etc. A ironia é um recurso utilizado não somente mediante os acontecimentos ilógicos, absurdos, mas também requer um repertório prévio sobre aquilo que está sendo criticado, satirizado e ironizado, considerando seu contexto e momento histórico.

Texto I

“O NAPOLEÃO DE SERINGA E LANCETA”

Autor: chargista e jornalista Leonidas Freire



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

SAIBA MAIS

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

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

As charges da Revolta da Vacina. Infoescola. Disponível em: <https://cutt.ly/IPI69Dt>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Obra na íntegra:

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

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

Texto II

RECORDAÇÕES DO ESCRIVÃO ISAÍAS CAMINHA

Lima Barreto

A obra “Recordações do Escrivão Isaías Caminha” apresenta Lima Barreto em 1909, na literatura. O autor, preocupado em retratar as problemáticas identitárias da raça negra, bem como as questões sociais, descreve, por meio das memórias do escrivão Isaías Caminha, de forma ácida, irônica e sarcástica os conflitos sociais percebidos na sociedade carioca do final do século XIX e início do século XX.

No período da República, há traços da vida de Lima Barreto em sua literatura, evidenciados mediante impressões registradas nos capítulos, em que relata o motim entre as camadas populares nas ruas do Rio de Janeiro e como esses fatos se manifestaram em forma de notícia nos jornais e pelos bairros cariocas. A República na ficção limiana foi descrita na obra, como um regime que contrariou a democracia, atuando como um sistema excludente, ao invés de incluir as classes populares, tratando questões públicas por intermédio das forças militares, sem respeitar os direitos civis e políticos estabelecidos pelo Estado.

Há dois aspectos a serem destacados sobre os fragmentos do Texto II:

1) **A Revolta dos Sapatos & Revolta da Vacina:**

Nos fragmentos dos capítulos X a XII através da ficção, Lima Barreto mostra a sua visão jornalística diante dos distúrbios sociais de massa, que mobilizaram a classe operária em desenvolvimento no fim de século XIX e início do século XX. Esses episódios retratam a forma autoritária com que foi imposta, mediante um projeto do Conselho Municipal, a decisão de que todos os pedestres da cidade, que saíssem às ruas, seriam obrigados a usar sapatos. De forma metafórica e irônica, o autor narra, por meio da ficção, os conflitos reais que houve na história da Revolta da Vacina; entretanto, cria uma outra denominação para essa revolução.

A obrigatoriedade da vacinação, segundo o autor, objetivava modelar, civilizar espaços urbanos, higienizá-los e encobrir heranças escravocratas. A República, portanto, que era considerada “liberal”, possuía, entre diversas outras violências do governo, uma política escravista. E, para realizar essas ações, o governo destruía identidades e laços sociais, segregando e afastando as camadas pobres para longe do centro urbano. Em suma, inferia-se que, para os populares fazerem parte da camada “social”, deveriam seguir as imposições do poder, que se apresentava como tentativa de doutrinação, educação, disciplina, higienização etc.

Em diversos momentos dos capítulos em estudo, notam-se que as descrições do narrador se relacionam à Revolta da Vacina, fundindo realidade com ficção e finalizando a narrativa, conforme característica de Lima Barreto, de modo nada animador. O episódio ficcional dos sapatos finaliza com os conflitos sendo cessados pelas forças armadas de forma truculenta e opressora: o narrador registra, nas entrelinhas da obra, os trágicos acontecimentos de um massacre histórico (realidade e ficção) ao representar o motim causado pela obrigatoriedade dos cidadãos de terem que estar calçados ao andarem pelas ruas cariocas.

2) Herança escravocrata:

A intenção do narrador foi levar ao leitor, mediante obra de ficção, o verdadeiro propósito do governo: ocultar com atitude imperativa o que considerava vestígios da incultura, da ignorância de um corpo social ainda “incivilizado”, ou seja, esconder rastros da escravidão. Segundo alguns historiadores¹⁵ e o contexto histórico¹⁶, os escravos andavam descalços pelo Rio de Janeiro; os trajes que ganhavam de seus senhores para o trabalho nas lavouras de cana restringiam-se a apenas duas camisas e duas calças (ou duas saias para as mulheres) para serem usados como uniformes durante o ano todo. Quanto aos sapatos, a discriminação era feita estrategicamente, pois havia uma cultura de limitação na acessibilidade aos calçados (e aos trajes) aos seres humanos que eram submetidos ao trabalho escravo.

Na segunda metade do século XIX, já se podia notar que algumas normas quanto às vestimentas nas cidades, que já teriam tido algumas mudanças. Conforme os negros livres começaram a viver nos centros urbanos, as regras para vestimentas consideradas “apropriadas” em determinados locais iam sendo criadas como forma de limitar a presença dos negros e, conseqüentemente, do deslocamento deles pelas ruas. Os sapatos, segundo estudiosos, portanto, eram peças-chave efetivas em assuntos sobre emancipação (liberdade) & servidão (escravidão).

É interessante, no momento de diálogo sobre o Texto II, solicitar aos estudantes a busca de informações históricas sobre o valor dos calçados (e trajes: roupas e chapéus) como caráter exploratório do trabalho escravo no Brasil.

Se desejar, você pode projetar algumas obras de pintores nacionais e internacionais que retratam a escravidão do Brasil no século XIX, por meio de imagens, em que se consegue analisar os pés descalços dos escravos em meio à servidão. Para visualizar, acesse as obras:

- **Vida urbana no Brasil, segundo Debret.** Ensina História Joelza. Disponível em: <https://cutt.ly/1P1p3rj>. Acesso em: 25 fev. 2022.
- **Aspectos da escravidão brasileira pelo olhar dos artistas estrangeiros.** Brasiliana Iconográfica. Disponível em: <https://cutt.ly/rP1af9H>. Acesso em: 25 fev. 2022.

SAIBA MAIS

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

Obra na íntegra:

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

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

15 **Referências de historiadores e contexto histórico social:**

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

LIMA, Douglas. **Alforria de escravos era mais frequente do que se imagina, diz historiador em livro.** Brasil de Fato. Disponível em: <https://cutt.ly/PP1o7Xd>. Acesso em: 17 fev. 2022.

16 Para estudo sobre o contexto histórico da escravidão:

KARASCH, Mary. **Ardis da Sedução e Estratégias de Liberdade. Escravos e Senhores nos Anúncios de jornais do Espírito Santo.** Disponível em: <https://cutt.ly/2P1pxrK>. Acesso em: 17 fev. 2022.

Texto II

RECORDAÇÕES DO ESCRIVÃO ISAÍAS CAMINHA

Lima Barreto

Capítulos X, XI e XII

Lima Barreto pertence ao período literário Pré-modernista. Entretanto, sendo uma fase de transição entre Simbolismo e Modernismo (exemplo modernista: o nacionalismo crítico em “Triste fim de Policarpo Quaresma”), também possui influências dos estilos literários anteriores como Parnasianismo, Simbolismo (poesia) e Naturalismo (prosa). Nascido em 13 de maio de 1881 e falecido em 01 de novembro de 1922 no Rio de Janeiro, era descendente de escravos, portanto, presenciando e sentindo em si todo racismo e exclusão social carioca. Em suas narrativas, é possível observar traços ideológicos nítidos contra as injustiças sociais, o preconceito e a discriminação racial. Em seus romances, contos e crônicas, há o predomínio do realismo. Principais obras: Recordações do escrivão Isaías Caminha (1909), Triste fim de Policarpo Quaresma (1915), Vida e morte de M. J. Gonzaga de Sá (1919) romances; Histórias e sonhos (1920) contos e Os bruzundangas (1922) crônicas.

Estratégias de Leitura

Para o trabalho com a leitura dos textos presentes em todas as Situações de Aprendizagem, os estudantes são orientados a fazer leituras individuais silenciosas, em grupo, leituras dramatizadas etc. Dependendo dessa organização, podem escolher suas estratégias de estudo, como grifar passagens; anotar palavras-chave; fazer esquemas; organizar tópicos frasais com as principais ideias apresentadas em cada parágrafo ou conjunto de parágrafos etc. Deste modo, a leitura não fica somente focada nas questões interpretativas, mas principalmente no processo do ler e interpretar o texto como um todo, ampliando seus repertórios de leitura e de apreciação, além de potencializar o desenvolvimento da capacidade de estabelecer relações entre textos e discursos. Além disso, também é importante lembrar que nos diálogos entre os MOMENTOS, evidencia-se também o trabalho com as habilidades da área e de Língua Portuguesa. Nessa SA destacamos as seguintes habilidades: EM13LGG105; EM13LP14 e EM13LP53. Informamos, em especial, que estas estão contempladas também nos processos de leitura, pois o estudante ao utilizar as estratégias de leitura, tais como sínteses paragrafais, grifos de passagens literárias, organização de tópicos das principais ideias, poderá desenvolver a análise e identificação das referências contextuais, estéticas e culturais presentes nos textos literários, por exemplo; ou ainda, por meio da leitura imagética da charge, poderá reconhecer os efeitos de sentido decorrentes de escolhas e composição do gênero, entre outras habilidades.

*Ademais, quanto aos **objetos de conhecimento**, citamos os selecionados para esta SA:*

- Repertórios de leitura e de apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais etc.).
- Relações entre textos e discursos etc.

Estes, juntamente com as habilidades, encontram-se presentes nas estratégias de leitura e podem ser desenvolvidos com a finalidade de potencializar o desenvolvimento da capacidade leitora dos estudantes. Caberá a você, professor, escolher qual será a metodologia cabível para cada turma.

Para ler sobre estratégias de leitura que podem ser adotadas na análise dos textos dessa SA, use o QR-Code ao lado ou acesse o link:



Texto II**RECORDAÇÕES DO ESCRIVÃO ISAÍAS CAMINHA**

Lima Barreto

Capítulos X, XI e XII

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

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

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

— Há uma postura municipal.

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

— Na rua, é. Por que se assusta?

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

— Qual! É balela! Quem lhe contou?

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

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

Queima! Queima!

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

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

O Largo de São Francisco era mesmo uma praça de guerra. Por detrás da Escola Politécnica, havia uma força e os toques da ordenança sucediam-se conforme as regras e preceitos militares. Parei. Um oficial a cavalo percorria a praça, intimando o povo a retirar-se. Obedeci e, antes de entrar na Rua do Ouvidor, a cavalaria, com os grandes sabres reluzindo ao sol, varria o largo com estrépito. Os curiosos encostavam-se às portas das casas fechadas, mas aí mesmo os soldados iam surrá-los com

vontade e sem pena. Era o motim. As vociferações da minha gazeta tinham produzido o necessário resultado. Aquele repetir diário em longos artigos solenes de que o Governo era desonesto e desejava oprimir o povo, que aquele projeto visava enriquecer um sindicato de fabricantes de calçado, que atentava contra a liberdade individual, que se devia correr a chicote tais administradores, tudo isso tinha-se encrostado nos espíritos e a irritação alastrava com a violência de uma epidemia.

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

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

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

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

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

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

MOMENTO 2- VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS

1. Em pares ou em grupo, discutam as questões, a seguir, anotando as informações que considerarem importantes no caderno.

a) Há semelhanças entre os Textos I e II? Quais?

*Expectativa de resposta: sim, há semelhanças, pois os dois textos remetem ao mesmo tema que é a revolta em torno de alguma situação. O **Texto I** é uma charge, na qual as imagens apresentam um cenário de rebelião, pelas ruas da cidade carioca, realizada entre camadas mais populares e as forças militares. Interessante levantar com os estudantes questões sobre a descrição da charge, as formas de ataque dos “revoltosos” ao utilizarem utensílios caseiros (recursos de contenções disponíveis) enquanto enfrentam a polícia; questionar sobre o título da ilustração, entre outras questões que os estudantes identifiquem que o tema seja a “Revolta da Vacina”. Essa charge foi publicada no Jornal “O Malho” em 24/10/1904, pelo chargista Leonidas Freire, com a seguinte legenda: “Espetáculo para breve nas ruas desta cidade: Oswaldo Cruz, o Napoleão da seringa e lanceta, à frente de suas forças obrigatórias, será recebido e manifestado com denodo pela população. O interessante dos combates deixará a perder de vista o das batalhas de flores e da guerra russo-japonesa. E veremos no fim da festa quem será o vacinador, à força!”.*

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

Texto II, refere-se aos fragmentos retirados dos capítulos X a XII do romance de Lima Barreto, “*Recordações do Escrivão Isaías Caminha*”. Considerada uma obra em que se retrata os acontecimentos políticos, sociais e culturais da Belle Époque carioca, juntamente com críticas ao cenário jornalístico, empreguismo, política ineficaz, racismo, narradas a partir de situações confessionais e autobiográficas.

2. Vocês conseguem identificar qual é o gênero textual jornalístico que a ilustração representa e a função social dele?

Expectativa de resposta: O gênero presente é uma charge, cuja função social é a crítica em relação aos fatos atuais.

Sobre o Texto I

3. Analisem atentamente a charge e respondam:

a) O que vocês compreendem que o autor desejou nos passar por meio da imagem?

Expectativa de resposta: espera-se que identifiquem pelo título, por meio dos elementos contidos na charge de que se trata de uma batalha dos populares contra as forças militares, quanto à obrigatoriedade da vacina. Recomendamos, professor, que levante questões relativas ao tema proposto para que compreendam a crítica social presente na ilustração.

Leve ao conhecimento da turma a importância sobre os conhecimentos prévios que o leitor precisa ter para conseguir analisar e compreender o gênero charge, visto que é criado a partir de notícias atuais, de assuntos polêmicos e afins.

b) Na opinião do grupo, quem são as personagens da ilustração?

Expectativa de resposta: espera-se que observem o conflito entre as forças militares (vide uniformes dos soldados) e o povo (vide trajes como cartola, roupa social, vestido; utensílios caseiros como vassoura, panelas, serrote etc. utilizados em meio à revolta).

c) O que aparentemente estão fazendo essas figuras presentes na charge?

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes percebam que por meio dos movimentos (postura de enfrentamento), das expressões faciais e dos objetos sendo atirados uns contra os outros há um motim, um protesto.

4. Na ilustração, nota-se que, em meio ao motim, há um estandarte levantado e com alguns destaques.
- Que destaques são esses? Transcrevam as informações no caderno.
 - Na opinião do grupo, qual a mensagem na frase?

Expectativa de resposta questões a e b: os destaques no estandarte são representados por uma frase: “VACCINA OBRIGATÓRIA” (dando a compreender que a mensagem é de que o povo está contra a vacinação) e pelas imagens das caveiras, representando “morte, risco, perigo”.

A charge, sendo um conjunto de informações verbais e não verbais, seria interessante, professor, levar aos estudantes uma análise mais criteriosa acerca do gênero. Para isso, recomendamos abrir um momento de diálogo sobre as relações de sentido entre a imagem e o texto verbal (no caso, a frase de protesto), levando à compreensão sobre a importância dialógica desses recursos linguísticos e semióticos.

5. A charge, em sua opinião e de seus colegas, é um retrato da atualidade ou representa um momento histórico? Citem em qual época e acontecimento ela é retratada. Justifiquem, transcrevendo com elementos presentes no texto.

Expectativa de resposta: entende-se que os estudantes conseguirão localizar que a charge publicada no Jornal “O Malho” se refere à 24/10/1904, vide referência. Indicamos para aprofundamento sobre o contexto histórico da Revolta da Vacina, pesquisas quanto ao tema e à ilustração, em sites de busca. Sugerimos uma curadoria com a charge de Leonidas Freire “O Napoleão de seringa e lanceta” e a história sobre a Revolta da Vacina com antecedência (pesquisando, filtrando e selecionando informações antecipadamente). Desta forma, os estudantes terão acesso a opções confiáveis, com sites direcionados e sem necessidade de dispor desse tempo nas aulas.

Para saber mais, acesse:

1904 – Revolta da Vacina. A maior batalha do Rio. Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro. – A Secretaria, 2006. (Cadernos da Comunicação. Série Memória). Disponível em: <https://cutt.ly/tP1uN1X>. Acesso em: 25 fev. 2022.

6. Pesquisem em sites de busca, os dados que se pedem a seguir, transcrevendo as principais informações no caderno. Não esqueçam de indicarem a(s) fonte(s) da(s) pesquisa:
- Conceito do gênero charge.
 - Características da charge.
 - Busquem em sites ou plataformas na internet e/ou redes sociais dois chargistas (ou cartunistas) conhecidos; leiam e analisem algumas de suas charges e anotem, no caderno, as impressões que tiveram sobre elas.

Espera-se que os estudantes busquem as informações por meio de sites de busca na internet. Esse é o momento em que a turma poderá ser direcionada a usar os aparelhos celulares para fins de pesquisa. Determine as finalidades e acompanhe-os na investigação sobre o gênero. Estimule-os para que respondam para toda a turma, compartilhando assim, as respostas com os grupos.

Expectativa de resposta de a a c:

Geralmente encontrada nas redes sociais, sites e em jornais (impressos e/ou digitais), a charge é um gênero que proporciona dialogismo entre diferentes textos, que tratam de acontecimentos presentes na sociedade, de forma irônica, política, crítica e satírica. Estes componentes auxiliam para que a charge seja um importante instrumento de análise para os estudos dialógicos discursivos e linguísticos, sobretudo para a compreensão do processo intertextual e na construção de sentidos presentes no discurso. Alguns cartunistas conhecidos: Laerte Coutinho, Arnaldo Angeli Filho, Maurício de Sousa, Chico Caruso, Ziraldo, entre outros.

7. O que há de semelhante entre **charge**, **histórias em quadrinhos** e **cartum**? Procurem em sites de busca. Não esqueçam de colocar as referências das fontes pesquisadas.

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes consigam diferenciar as semelhanças e diferenças. Semelhanças: os três gêneros são constituídos por textos verbais e/ou não verbais.

*Diferenças: **Charge**: apresenta geralmente um tema atual, local, político, crítica social.*

***História em quadrinhos**: expressam o cotidiano, geralmente um tema pessoal. Algumas vezes pode ser um texto opinativo e crítico, por exemplo, a personagem Mafalda ¹⁷.*

***Cartum**: é uma crítica, também texto opinativo, porém são assuntos gerais, mais amplos do que os específicos contidos na charge.*

8. A questão abordada no Texto I sobre a Revolta da Vacina faz relação com o que acontece na sua cidade, bairro e noticiários atuais? Comentem.

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes iniciem um diálogo sobre os fatos atuais que estão em pauta nos noticiários televisivos, em jornais impressos e na internet e sejam capazes de comparar acontecimentos atuais como o medo da vacina, os movimentos de vacinação e antivacinação, que ocorrem desde que surgiu a primeira vacina de que se tem registro, a antivariólica, descoberta por Edward Jenner no século XVIII. Importante contextualizar que as revoltas, referentes à obrigatoriedade da vacina, se justificavam pelo total desconhecimento da população de tal necessidade para a saúde pública, o que não ocorre nos dias de hoje, pois sua eficácia e necessidade já foram amplamente divulgadas e comprovadas.

Professor, uma sugestão: revise o diálogo estudado na Situação de Aprendizagem 3 (SA3) MOMENTO 5 – VISÕES DE MUNDO NOS TEXTOS, questão 8, sobre “negacionismo na ciência” e relacione-o com os temas citados e abordados nessa SA4.

9. Vamos imaginar que a Revolta da Vacina ocorresse também nos dias de hoje. O que poderíamos fazer para evitar de forma democrática (e não impositiva como ocorreu) um motim causado por revoltosos? Quais ações poderíamos tomar para conscientizar as pessoas e fazê-las compreender sobre a importância da vacinação?

Expectativa de resposta: espera-se nessa questão que os estudantes levem propostas como campanhas de conscientização sobre a vacinação, políticas públicas voltadas ao benefício para a saúde e em prol da vacina.

Essa questão possui o intuito de levar os estudantes a refletirem sobre argumentos em prol da vacina, que irá culminar no MOMENTO 5 – PRODUÇÃO DE CAMPANHA PUBLICITÁRIA (em formatos impresso e digital). A turma irá aprofundar o assunto quando realizarem a produção do gênero campanha publicitária.

Sobre o Texto II

10. Retomem os fragmentos da obra do Texto II, discutam em pares (ou em grupo) e respondam:

- Por que o título da obra recebe o nome de “Recordações do Escrivão Isaías Caminha”?
- Nos capítulos em estudo, quem são as personagens citadas?

Expectativas de respostas das questões a e b:

Espera-se que os estudantes contribuam discutindo as impressões que os fragmentos lhes deixaram. Interessante levar ao conhecimento dos estudantes a seguinte informação, a qual poderá ser compreendida a partir da leitura da obra em sua íntegra, pois esta não se encontra nos capítulos em estudo. Segundo pesquisadores, esse primeiro romance de Lima Barreto, considerado na época uma obra polêmica, retrata as memórias de um rapaz provinciano, negro e pobre, chamado Isaías Caminha,

17 **Mafalda**. Tira escrita e desenhada pelo cartunista argentino Quino. As histórias, apresentando uma menina preocupada com a humanidade e a paz mundial que se rebela com o estado atual do mundo, apareceram de 1964 a 1973. Disponível em: <https://cutt.ly/FP1sSrl>. Acesso em: 25 fev. 2022..

que foi estudar na capital carioca e acabou sendo introduzido ao mundo literário e jornalístico.

a) O título refere-se às avaliações e impressões que Isaías teve na posição de observador favorecido por estar na área jornalística. Desta forma, retratou mediante recordações (com traços de desapontamento) os bastidores das mudanças históricas e sociais (racismo, as relações entre imprensa e poder público na república velha), bem como a expressão que esse processo representava para a sociedade.

b) As personagens citadas são Isaías Caminha (narrador-personagem), Dona Felismina, Plínio de Andrade e Loberant (Ricardo Loberant - diretor do jornal onde a personagem trabalhava).

Os demais como cocheiro, cavalaria de polícia, oficial, soldados, “pequeno italiano” são apenas figurantes para ilustrar a descrição do motim.

RODRIGUES, Marta. A HISTÓRIA EM CURSO: RECORDAÇÕES DO ESCRIVÃO ISAÍAS CAMINHA E AS TRANSFORMAÇÕES DO RIO DE JANEIRO. Revista Aratum. Disponível em: <https://cutt.ly/HP1fyUI>. Acesso em: 25 fev. 2022.

c) Qual é o tipo de narrador e o foco narrativo do romance?

Narrador-personagem em 1ª pessoa. (Interessante informar aos estudantes que muitos teóricos literários por entenderem que há um “instável” equilíbrio entre o real e o fictício na obra, quase um romance autobiográfico, consideram como foco narrativo autor-narrador-personagem).

d) Em que tempo cronológico se passa a ação?

No final do século XIX e início do século XX. No período da República Velha.

11. Por que os capítulos narrados podem ser intitulados de “A Revolta dos Sapatos”?

Expectativa de resposta:

Pode ser intitulado “Revolta dos Sapatos” por descreverem uma guerra desencadeada pela criação de um projeto do governo (Conselho Municipal) imposto à sociedade carioca para o uso obrigatório de sapatos a todos os cidadãos, que andassem a pé pela cidade. Isso causou uma revolta na população, que via no projeto uma agressão à integridade, à honra, pois era impossível usarem sapatos visto as condições de miséria e pobreza em que viviam. Os capítulos, desta forma, descrevem detalhadamente o motim em diversos bairros cariocas.

Professor, informe aos estudantes que a intenção do autor ao criar essa passagem na obra, está em ironizar a ação política de embelezamento e saneamento do Rio de Janeiro, pois na época o que estava acontecendo era um complexo de “inferioridade” em relação aos estrangeiros: devido à falta de estrutura e higiene nas ruas, além das pessoas maltrapilhas e descalças, que escancaravam o atraso e descaso governamentais. Além disso, incluir o fato histórico sobre a intenção de narrar de forma metafórica a “Revolta da Vacina”, conforme indicações descritas no box explicativo síntese Revolta das Revoltas.

12. Durante o percurso pelos bairros cariocas, Isaías relata “[...] A fisionomia das ruas era de expectativa [...] Pelo caminho a mesma atmosfera de terror e expectativa. [...]”. Em sua opinião:

a) O que o narrador-personagem quis dizer com “clima” de expectativa?

b) Quais foram os acontecimentos observados enquanto ele caminhava pelas ruas? Justifiquem as respostas, no caderno, transcrevendo com elementos do texto:

Expectativa de resposta da questão a e b:

a) *Espera-se que os estudantes localizem que a atmosfera referia-se a uma movimentação atípica da rotina urbana da cidade: “rua, o trânsito era ralo e o tráfego dos bondes parecia ter cessado completamente”; “nas esquinas, havia patrulhas de infantaria e cavalaria e de distância em distância”; “à porta de estalagens, afastados da polícia, havia grupos compactos de populares”; “patrulhas subiam e desciam; nas janelas havia muita gente espiando e esperando qualquer coisa”.*

b) Diversos trechos podem ser citados, tais como:

- **bonde incendiado:** “o bonde estava cercado por um grande magote de populares à frente do qual se movia um bando multicolor de moleques, espécie de poeira humana que os motins levantam alto e dão heroicidade. Num ápice, o veículo foi retirado das linhas, untado de querosene e ardeu.”
- **oficiais a cavalo intimidando o povo:** “Um oficial a cavalo percorria a praça, intimidando o povo a retirar-se”;
- **curiosos sendo surrados pelos soldados:** “Os curiosos encostavam-se às portas das casas fechadas, mas aí mesmo os soldados iam surrá-los com vontade e sem pena”;
- **barricadas armadas para impedimento das forças armadas:** “Na Rua do Ouvidor armavam-se barricadas, cobria-se o pavimento de rolhas para impedir as cargas de cavalaria. As forças eram recebidas a bala e respondiam.”.

13. Citem os nomes dos locais percorridos pelo escrivão, segundo a narrativa:

Largo de São Francisco, Escola Politécnica, Rua do Ouvidor.

14. No trecho “O motim não tem fisionomia, não tem forma, é improvisado. Propaga-se, espalha-se, mas não se liga.”, o que o narrador quis dizer?

Expectativa de resposta: Entende-se que o autor descreve que o motim não foi combinado, e sim formado de maneira independente em diversos locais da cidade, como se observa no trecho “[...] O grupo que opera aqui não tem ligação alguma com o que tiroteia acolá. São independentes; não há um chefe geral nem um plano estabelecido. [...]”

15. Leiam o fragmento do Texto I:

[...] O apagamento momentâneo da honestidade e a revolta contra pessoas inacessíveis levam os melhores a esses atentados brutais contra a propriedade particular e pública. Concorre também muito a nossa perversidade natural, o nosso desejo de destruir, que, adormecido no fundo de nós mesmos, surge nesses momentos, quando a lei foi esquecida e a opinião não nos vigia. [...]”

Discuta com os colegas as questões a seguir:

- a) Nesta passagem, de acordo com o escrivão Isaías Caminha, o que leva o ser humano a se rebelar, criando motins e atentados brutais?
- b) Vocês concordam ou discordam do trecho? Expliquem.

Expectativa de resposta: Respostas pessoais para questões a e b.

Nesta momento é interessante abrir uma discussão sobre a subjetividade e descontentamento do “autor-narrador-personagem” em relação às questões sociais e políticas que haviam na época, pois uma característica bastante presente em suas obras era deixar nas entrelinhas dos romances sua expressão de forma profunda, sobre a real condição da humanidade, a qual considerava corrompida e degradada devido às ambições mediócras da sociedade.

16. Apesar de Lima Barreto ter publicado o romance “Recordações do Escrivão Isaías Caminha” em 1909, início do século XX, vocês conseguem notar semelhanças com as notícias atuais publicadas em jornais, redes sociais ou outra forma de mídia? Comentem.

Recomendamos abrir um espaço para possíveis diálogos dos quais os estudantes consigam analisar os trechos dessa obra literária e compreender o modo como as produções literárias de épocas distintas podem estabelecer diálogos.

MOMENTO 3- DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Leiam os textos a seguir.

Texto III

ANDRÉ E O CAPSÍDEO

Leandro Mendes

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

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

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

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

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

- Caraca véi. Que susto! Quem é você?

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

- Quê?

- Eu sou um vírus.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

Texto IV

“VACINAR É PROTEGER!”



CAMPANHA DE VACINAÇÃO CONTRA O SARAMPO

➤ PÚBLICO-ALVO DE 05 A 19 ANOS

➤ PERÍODO 10/FEV A 13/MAR 2020

➤ **DIA D** / 15/FEV SÁBADO

DE 8H ÀS 12H Local: sala de vacinação

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

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

SUS Secretaria Municipal da Saúde

PREFEITURA DE ECOPORANGA

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

Professor, para a leitura do Texto IV, recomendamos uma conversa inicial sobre o tema que está sendo abordado.

- *Do que se trata a campanha?*
- *A quem ela é dirigida?*
- *Qual é a linguagem utilizada?*
- *Qual é o objetivo dessa campanha social?*
- *Qual seria o objetivo de uma campanha voltada à saúde pública?*
- *Você conhece atualmente alguma campanha voltada à saúde pública que esteja em ação na mídia? Qual(is)? Em que veículo(s) ela(s) está (estão) publicada(s)?*

Outra opção interessante é usar o recurso midiático no aparelho celular (com acesso à internet): peça pesquisas de outras campanhas voltadas a questões sociais e de saúde pública que estejam veiculando em nosso país, tais como: combate à pobreza, inclusão de pessoas com deficiência, combate ao abuso infantil, preservação do meio ambiente, combate ao feminicídio etc. Indi-

camos também uma pré-seleção de alguns dos temas indicados para que eles sejam visualizados durante a recapitulação do estudo estrutural do gênero.

Poderá ainda, retomar as questões desenvolvidas na Situação de Aprendizagem 1 do 1º bimestre, onde se trabalhou uma campanha (social) publicitária contra o Bullying e Cyberbullying “**ACABAR COM O BULLYING É DA MINHA CONTA**”. Após a retomada do gênero e familiarização com a composição da campanha publicitária, inicia-se então a produção das questões em pares ou em grupos.

É importante, também, nessas atividades de estudo sobre a estrutura composicional da campanha publicitária, os estudantes praticarem e compreenderem os processos de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, mediante recursos de imagens e vídeos e remediação, que ocorrerão ao longo das aulas e finalizarão com a elaboração do produto final da SA4. (Vide habilidades **EM13LGG105** e **EM13LP14**).

Para conhecer questões voltadas aos textos publicitários e compreender como o Enem aborda o gênero, acesse o link:

Interpretação de Textos Publicitários. Mais Bolsas, Enem. Site. Disponível em: <https://cutt.ly/tP1fZjP>. Acesso em: 25 fev. 2022.

Sobre o Texto IV

Para as questões do Texto IV, recomenda-se fazer uma leitura imagética com os estudantes, analisando detalhadamente as semioses presentes na imagem da campanha, mostrando os elementos composicionais e intencionais que há nesse texto. Interessante abrir um espaço para que todos os estudantes opinem, enquanto você anota em um local visível para todos, as ideias obtidas pela turma. Após, faz-se um fechamento mostrando o diálogo que há entre título, subtítulo (uso da hashtag objetivando atingir as redes sociais) com a ilustração do texto.

1. Em pares (ou em grupo) discutam as questões, anotando as respostas em seu caderno.
 - a) Quais são os temas apresentados nos Textos III e IV?
 - b) Há elemento(s) comum(ns) entre os Textos III e IV? Quais?

Expectativas de respostas das questões a e b:

O Texto III aborda a narrativa de um garoto que, em sonho, dialoga com um vírus, que o conscientiza sobre a importância de ter mais cuidados com a própria saúde.

O Texto IV aborda uma campanha publicitária de vacinação contra o sarampo.

Os Textos III e IV apresentam alguns temas em comum: saúde, vírus, doenças, vacina, cuidados com a saúde e o corpo.

2. As linguagens utilizadas pelos autores nos Textos III e IV estão adequadas aos contextos? Explique.
Expectativa de resposta: no **Texto III**, a linguagem é verbal, informal e voltada ao público jovem; apresenta gírias e expressões coloquiais.

No Texto IV, a linguagem mescla entre linguagem não verbal e verbal, típica de campanha publicitária; e o público-alvo é a sociedade em geral, pois o tema refere-se à saúde pública.

3. A quais gêneros “André e o Capsídeo” e “Vacinar é Proteger!” pertencem?

Expectativa de resposta: “André e o Capsídeo” pertence ao gênero crônica; “Vacinar é Proteger!”, gênero campanha publicitária.

Sobre o Texto III

4. Elementos da narrativa:

a) Quem são as principais personagens da narrativa?

O garoto André e Capsídeo, o vírus.

b) Qual é o foco narrativo do texto?

Narrador-onisciente em 3ª pessoa.

c) Em que tempo cronológico se passa a ação?

Expectativa de resposta: o tempo transcorre no momento em que André desliga o aparelho notebook e começa a sonhar até o despertar do sonho.

d) Qual a mensagem presente no diálogo entre as personagens André e Capsídeo?

Expectativa de resposta: A mensagem é a de que devemos cuidar de nossa saúde (de nosso corpo) da mesma forma com que cuidamos de nossos aparelhos tecnológicos (notebooks, smartphones).

5. O que fez André assim que acabou de assistir ao último episódio de sua série favorita?

Expectativa de resposta: André acessou a barra de ferramentas para limpar os cookies da lixeira, bem como observava se o antivírus estava acionado, mostrando com essas ações, cuidado com o seu aparelho de notebook.

6. Busque o significado do termo Capsídeo em dicionários impressos ou *on-line*, transcrevendo-o em seu caderno.

Expectativa de resposta: Capsídeo (viral) é uma estrutura proteica fundamental dos vírus com função de proteger o material genético e facilitar a invasão em uma célula hospedeira. Disponível em: <https://cutt.ly/QP1QYF7>. Acesso em: 25 fev. 2022.

7. Agora que você já pesquisou o significado do termo viral, responda: houve alguma intenção do autor ao escolher o nome Capsídeo para uma das personagens? Explique.

Expectativa de resposta: sim, o autor utilizou intencionalmente o nome da estrutura proteica dos vírus, a fim de despertar no leitor a curiosidade para continuar a leitura, e ainda, buscar o significado do termo.

8. Por ser um vírus, Capsídeo pode ser considerado o vilão da história? Retire trecho(s) da narrativa que justifiquem a sua resposta.

Expectativa de resposta: segundo o narrador, a personagem Capsídeo esclareceu a André que ele próprio se descuidava com a saúde e acabava adoecendo, pois o vírus era somente um ser frágil, prolifera apenas para manter a sobrevivência, conforme o trecho:

“[...] Sou absolutamente contra deixar as pessoas doentes. Elas não se cuidam como deveriam e eu sou o vilão da história? Eu sou só um ser frágil, menor que uma bactéria, que precisa de um lar pra chamar de seu, e o organismo sem defesas de um desavisado sempre cumpre com essa função. [...]”

9. Leia o trecho:

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

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

Expectativa de resposta: sim, de acordo com Capsídeo, os vírus tecnológico e o biológico contaminam da mesma forma, pois o vírus biológico sobrevive se estiver em um hospedeiro para se reproduzir, desta forma, o vírus infecta a célula, multiplica-se e a destrói, espalhando suas “cópias” para células saudáveis, onde o processo se repete, segundo Doutor Dráuzio Varella; enquanto o vírus tecnológico infecta o computador, vai se reproduzindo pelos hardwares, invadindo-o e se espalhando, destruindo tanto o software como o hardware do notebook.

SAIBA MAIS

Infectologia. **Vírus**. Doutor Drauzio Varella. Disponível em: <https://cutt.ly/UP1gsy1>. Acesso em: 25 fev. 2022.

10. Por meio das características descritas por Capsídeo e pelo primeiro sintoma apresentado (olhos vermelhos), você consegue identificar qual a doença que estava acometendo André?

Expectativa de resposta: as características e a forma de contaminação referem-se aos sintomas gripais.

11. Após o diálogo conflitante entre o vírus e seu interlocutor e pela seguinte ação: “[...] André acordou suado, assustado, com o celular sobre o peito e pensou: vou tomar um banho [...]” qual a impressão que você consegue inferir de André?

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes compreendam que André se conscientizou sobre os cuidados que ele precisa ter em relação ao seu corpo e à sua saúde, pois assim que notou que estava sonhando, ao acordar ele foi direto ao banho, a fim de higienizar-se.

Sobre o Texto IV

12. O título “**VACINAR É PROTEGER!**” é um *Slogan* referente à uma campanha publicitária.

a) Qual ideia o autor quis transmitir?

Expectativa de resposta: O autor desejou criar uma frase de impacto com o objetivo de levar o leitor à conscientização sobre a importância da vacina para a saúde de todos.

13. Há na ilustração da campanha uma imagem na qual uma figura segura um objeto que contém uma frase.

a) Quem é essa figura presente na campanha publicitária?

b) Pesquise a origem da figura e o que ela representa nas campanhas de saúde do país inteiro.

Expectativa de resposta, questão a e b:

A figura presente é o Zé Gotinha, um símbolo da vacinação. Criada em 1986 pelo artista plástico Darlan Rosa para a campanha de vacinação contra o vírus da poliomielite realizada pelo Ministério da Saúde. O nome Zé Gotinha foi escolhido nacionalmente através de um concurso promovido pelo Ministério da Saúde com alunos de escolas de todo o Brasil.

14. O que é o objeto que a personagem está segurando nas mãos e qual a mensagem que o símbolo na campanha representa?

O símbolo representa um escudo (proteção) e a mensagem é que ao se vacinar as pessoas estarão imunizadas e protegidas das doenças.

15. Imagine que você trabalha em uma agência de publicidade responsável pela campanha da vacina e lhe solicitaram a função de elaborar mais duas frases para possível substituição do slogan atual “Vacinar é Proteger”. Como elas seriam? Escreva-as em seu caderno.

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

Como Criar um Slogan Inesquecível. Disponível em: <https://cutt.ly/bPzurl1>. Acesso em: 17 fev. 2022.



Recomendamos um estímulo maior para que a turma invente frases criativas com o tema vacina e proteção. Seria interessante eles pesquisarem sobre algumas frases já criadas em plataformas temáticas na internet, para compreenderem que as frases devem ser impactantes, curtas e objetivas e, ao mesmo tempo, atrair o público-alvo.

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

Expectativa de resposta a e b:

a) Aconselhamos a concessão de um espaço ao longo das aulas para que os estudantes dialoguem entre os grupos e possam opinar sobre as campanhas atuais, que estão na mídia (impressa e/ou digital); além disso, sugerimos que os estimule a buscar informações voltadas a campanhas sociais e educativas, acessando os sites de busca ou plataformas temáticas na internet. Desta forma, eles poderão se familiarizar com os elementos estruturais do gênero.

b) As campanhas sociais e educativas são feitas com a intenção de engajar as pessoas em causas sociais, de saúde, ambientais; conscientizar sobre epidemias, prevenção às doenças etc., levando informação de forma fácil, marcante e compreensível à sociedade.

Esse tipo de campanha, em geral, é criada por organizações governamentais ou não governamentais (ONG) etc.

MOMENTO 4 – A LÍNGUA NA CONSTRUÇÃO DE TEXTOS

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

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

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

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

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

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

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

- Texto III, termos da área de informática:

Termos	Significados
Barra de endereço	Elemento de interface gráfica no qual se digita o endereço do site pretendido.
Navegador	Navegador (ou browser) é um programa criado para permitir a navegação pela internet.
Cookies	Os cookies são pequenos arquivos criados por sites visitados e que são salvos no computador do usuário, por meio do navegador.
Internet	Rede de computadores através da qual é possível conectar e interligar computadores ao redor do mundo.
Antivírus	Programa usado para detectar e eliminar os vírus de um computador, impedindo a instalação de programas danosos e eliminando os que prejudicam o seu bom funcionamento.
Stand by	Em espera; refere-se especialmente ao modo de espera, há algo que está preparado para iniciar suas funções, esperando que outra coisa ou pessoa o acione.

Termos	Significados
<i>Worms</i>	O <i>worm</i> é um tipo de malware (software malicioso) mais perigoso que um vírus comum, pois sua propagação é rápida e ocorre sem controle da vítima.
<i>Ransomware</i>	É um software malicioso que infecta seu computador e exibe mensagens, exigindo o pagamento de uma taxa para fazer o sistema voltar a funcionar.
Cavalo de troia	É um tipo de malware que, frequentemente, está disfarçado de software legítimo. Eles podem ser empregados por criminosos virtuais e hackers para tentar obter acesso aos sistemas dos usuários.

b) Texto IV, termos da área da saúde:

Termos	Significados
Campanha de vacinação	Uma campanha de vacinação remete a um esforço adotado para a erradicação de uma ou mais doenças que assolam uma determinada região, ou a fim simplesmente de preservar uma erradicação já obtida.
Vacinar	Administrar vacina a: vacinar a população; Imunizar-se.
Sarampo	Doença infecciosa e febril, caracterizada por conjuntivite, coriza e erupção de manchas vermelhas na pele.
Público-alvo	Parte específica de uma sociedade com peculiaridades em comum (sexo, idade, grau de escolaridade, objetivos profissionais, interesses etc.) e para a qual se destina uma mensagem determinada.
Dia D	Expressão de origem militar utilizada para identificar o dia fixado para um ataque ou bombardeio. É também utilizada para designar dias decisivos, em que ocorrem grandes ações, com importantes consequências.
SUS	O Sistema Único de Saúde, o SUS , é formado pelo conjunto de todas as ações e serviços de saúde prestados por órgãos e instituições públicas federais, estaduais e municipais, da administração direta e indireta e das fundações mantidas pelo Poder Público.

2. Agora, retire todas as **gírias** que se encontram no Texto III, contidas no diálogo entre as personagens. Busque-as, inserindo os significados e/ou pesquisando-os em dicionários impressos ou *on-line*.

Termos	Significados
Caraca	Expressão que indica espanto, irritação, desgosto ou surpresa.
Véi	Gíria usada para se referir a alguém por quem se tem uma grande amizade; amigo, irmão.
Sai fora	É quando alguém manda parar de fazer algo. Também pode ser para a pessoa mudar de ideia sobre algo ou uma gíria.
De boa	Tranquilo, calmo, sem pressa, sem problemas.
Tá ligado	Usado para questionar alguém se a pessoa entendeu o que foi explicado. Estar ligado é o mesmo que entender.
Fita	Alguma situação ou acontecimento; estar envolvido em algo, participar de um determinado fato correspondem a “estar na fita”.
Poxa	Expressão de tristeza, de espanto, de aborrecimento, de susto; demonstração de admiração, de consternação.
Mano	Muito amigo, íntimo, familiar.
Ideia errada	Uma ideia, assunto ou sugestão que é fora da realidade.
Mina	Garota, menina, mulher.
Deu ruim	Expressão usada para se referir a algo que não deu certo, não funcionou.

3. Leia os trechos a seguir:

Texto II

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

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

Texto III

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

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

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

André e o Capsideo. (fragmento)

Discuta entre os colegas e responda em seu caderno:

- a) Retire os termos do fragmento do Texto II, que atualmente são considerados arcaicos:

Expectativa de resposta: magote e assuada.

- b) Por que essas palavras são consideradas em desuso, nos dias de hoje?

Expectativa de resposta: essas palavras estão em desuso porque foram substituídas por sinônimos.

Ex: magote (multidão) e assuada (bagunça, desordem).

- c) Com qual dos dois Textos (I ou II) você mais se identifica, pensando no uso da língua? Explique.

Expectativa de resposta: espera-se que os estudantes se identifiquem mais com o Texto II, pois a linguagem utilizada é mais atual, fazendo uso de um discurso mais informal, inclusive com gírias, como “fita, rolê e mano”.

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



#DESAFIO01



#MÃONAMASSA

#TRABALHOEMGRUPO



Campanha Publicitária

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

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

Características

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

PRODUÇÃO DE CAMPANHA SOCIAL:

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

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

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

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

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

Texto I

DI@RIO CONECT- SP

Movimento antivacinas: uma séria ameaça à saúde global

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

SEG, 21 SET 2020

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

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

Dias, Luis C. UNICAMP. Artigo de Opinião. Site. **Movimento antivacinas: uma séria ameaça à saúde global**. Disponível em: <https://www.unicamp.br/unicamp/ju/artigos/luiz>



Pixabay. Disponível em:

<https://pixabay.com/pt/photos/laborat%C3%B3rio-teste-cura-vacina-5722327/>. Acesso em: 08 fev. 2021.

Texto II

LABIUFSCAR - Laboratório Aberto de interatividade

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

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



**A ignorância
pode matar
seu filho**

MÍDIA E CIÊNCIA

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

Lucas Stefanuto 26 de maio de 2017

Podcast Mídia e Ciência 473

04:45 04:59

Podcast (midiaeciencia): Reproduzir em uma

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

2. Criem uma campanha social com o tema: Conscientização sobre a importância da Vacinação. Para ajudá-los na elaboração, retomem o tema e a estrutura composicional estudados na Campanha Publicitária “Vacinar é Proteger” e acompanhem o roteiro a seguir:
 - Divididos em grupos, discutam sobre os textos I e II (de apoio) e o tema solicitado.
 - Elaborem um rascunho para a campanha social (incentivo, apoio, orientação, prevenção etc.) a partir da estrutura do gênero em estudo.
 - Reflitam sobre o planejamento da campanha, pensando nas condições de produção.
 - Dica 1: busque *sites* e campanhas voltadas ao tema solicitado para analisar a estrutura composicional, bem como frases, *slogans* temáticos.
 - Dica 2: pesquise instituições que já atuam no projeto de Campanha de Vacinação, a metodologia (como fazem?), bem como estratégias utilizadas etc. Isso auxiliará na elaboração do desafio.

Questões para auxiliar na produção:

Qual será o *slogan*?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PODCAST, VÍDEO-MINUTO, FILMAGEM, entre outros.

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

Sugestão:

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

SAIBA MAIS

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

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

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

Bom desafio a todos!

Siga-nos nas redes sociais



Nesse MOMENTO, os estudantes farão uso dos gêneros digitais como elaboradores. Visto que a habilidade **EM13LGG105** sugere a remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, **os estudantes** irão transpor o gênero impresso da campanha social para o formato digital, cuja escolha ficará a critério dos grupos, para posteriormente, postarem no Blog da turma e/ou redes sociais (Youtube, Instagram, Facebook), além de apresentações em sala de aula.

Indicamos o estudo sobre a estrutura de uma campanha social (título, sensibilização, introdução e desenvolvimento temático, estilização dos parágrafos “curtos”, curadoria dos *links* de acesso etc.) em sites temáticos confiáveis para pesquisas sobre campanhas sociais e educativas, ou pode-se retomar as atividades com a Campanha Social sobre *Bullying* e *Cyberbullying* na SA1 do 1º bimestre. O cronograma e as datas para elaboração/apresentação ficarão ao seu critério, professor, e dos grupos que apresentarão.

Sugerimos também para o aprofundamento de atividades com os gêneros digitais, a leitura dos textos a seguir:

BARBOSA, Jacqueline P. **As práticas de linguagem contemporâneas e a BNCC**. Na ponta do lápis, n. 31 jul. 2018. Escrevendo o Futuro. Disponível em: <https://cutt.ly/KP1g4ic>. Acesso em: 25 fev. 2022.

BARBOSA, Jacqueline P. **As práticas de linguagem contemporâneas e a BNCC. As práticas de linguagem contemporâneas e a BNCC**. Olimpíada LP Cenpec. Youtube. Disponível em: <https://cutt.ly/IP1hkEm>. Acesso em: 25 fev. 2022.

LÍNGUA INGLESA

3º BIMESTRE

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

By the end of the lesson(s), students will be better able to:

Culture/ Content/ Cognition (Learning outcomes)		
<ul style="list-style-type: none"> Define words related to information and communication technology. Articulate frames and structures to talk about ICT, digital influencers and social networks. Exemplify different media, social networks and digital influencer's contents. Reflect about ICT, ICT jobs, digital influencers and social networks. Collaborate to create projects. 		
Communication		
<p>Language of learning: (Key vocabulary)</p> <ul style="list-style-type: none"> Notebook, smartphone, internet, data, software, chat, pen drive, transactions, tablet, CD, computers, access, upload, smart TV, videogame, telephone. Work, play games, listen to music, study, pay bills, buy things, chat, produce videos, take pictures, post thoughts, share media, read the news, search information, read books, sell things, write, watch videos, check social networks, make reservations. Job, activities, salary, analysis, movie review, game review, streaming, humor, celebrity, gossip, dance, tutorial, music. 	<p>Language for learning: (Functions & structures)</p> <ul style="list-style-type: none"> I use my smartphone to play games. Which devices do you use the most in your daily routine? The device I use the most is my computer. What do you use this device for? The job I chose is ____. The activities a/an ____ do include ____. A/An ____ can work ____ hours a day. The content I created is ____. My objective was to ____. 	<p>Language through learning: (Incidental & revisited - Recycled language during the lesson)</p> <ul style="list-style-type: none"> Download. Programmer. Future. Essential. Hard disk. Touch screen. Mouse pad. Mouse. Keyboard. Screen. On. Off.
Instruments of assessment (How will you measure if outcomes met)		
<ul style="list-style-type: none"> If students successfully use the frames to talk about digital influencers and social networks. If students successfully create and complete the Challenges in Moment 6. 		

LEARNING SITUATION 1 - LÍNGUA INGLESA.

Tema: *O uso da tecnologia no mundo contemporâneo – Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?*

Competência: *Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.*

Habilidade: **[EM13LGG701]** *Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.*

Objetos do conhecimento:

Curadoria em fontes confiáveis.

Produção de textos multissemióticos.

General orientations:

Teacher, this volume has activities to be developed during the third bimester of the school year. Besides the Student's learning guide with directions in each moment (remember, you can add or adjust the activities according to the needs of the group), you will find in the previous box explanations about the approach/methodology, as well as the skills/abilities, and instruments of assessment to be developed by students aligned to *Currículo Paulista*. The template contains some concepts taken from Content and Language Integrated Learning – CLIL. It is an approach or method, which integrates the teaching of content from the curriculum with the teaching of a non-native language.

MOMENT 1

a) The KWL chart is a useful tool to be used in the beginning, during and after a lesson or unit. Write one on the board, just like the example on the student's guide.

- Elicit from students what they know about Information and Communication Technology.
- With students' answers, fill in the first and the second columns on the board.
- Explain to students that in this unit they will learn about Information and Communication Technology.
- By the end of the activities, ask students to come back to this KWL chart and fill in the third column with what they have learned about the topic. The information students will give to you is very important and can be part of a recovery plan, according to their needs.

MOMENT 1



Image available at: <https://is.gd/pFnLEh>. Accessed on October 15, 2020.

- a) Fill in the first and the second columns of the KWL chart about Information and Communication Technology (ICT).

KWL Chart – Information and Communication Technology		
What I know	What I want to know	What I have learned

MOMENT 2

Teacher, this second Moment is important for students to learn new vocabulary and structures that will be useful for them, during the next Moments of this Learning Situation.

- a)** Read the words in the box to students, and ask them to repeat after you to improve pronunciation.

- Elicit from students what they can identify in the pictures
- Ask students to analyze the pictures and name them using the words from the box
- Ask students to read their answers and write them on the board. You can make corrections if necessary. Solution:

*1- Data; 2- Transactions; 3- Pen drive; 4- Internet; 5- CD;
6- Smartphone; 7- Chat; 8- Notebook; 9- Software; 10- Tablet.*

- b)** This activity can be done in pairs or individually.

- Ask students to read each sentence and complete the blanks with the words from the last activity. Tell students they can use a dictionary to look up the words they don't know.
- Read the sentences to students, and ask them to say the word that is missing in each one of them. Write the answers on the board and make corrections if necessary. Solution:

*1. I use my computer to make transactions.
2. She uses her smartphone to chat with her friends.
3. We need to buy a new software for school's computers.
4. I don't like to use CDs, I prefer to upload my data to a pen drive.
5. I can't talk right now, I am in a chat with people from my work.
6. The students need internet access on their notebooks.
7. I like to read books on my tablet.*

- Read the complete sentences to students, and ask them to repeat after you to improve pronunciation.

- c)** Teacher, in this Moment, students will have the opportunity to learn new verbs, and relate them to the technologies, they have learned during the last activities. This is also a good moment to review simple present tense.

- Read the verbs in the box to students and ask them to repeat after you. Tell students they can use a dictionary to look up the words they don't know.
- Ask students to use the verbs and the structure found in the example to write sentences in their notebooks.
- Ask students to read their answers, and write them on the board.

MOMENT 2

a) Name each picture using the words from the box.

NOTEBOOK – SMARTPHONE – INTERNET – DATA – SOFTWARE – CHAT –
PEN DRIVE – TRANSACTIONS – TABLET - CD



Images available at: <https://is.gd/JWVK5e>, 2 <https://is.gd/QkJxI4>, 3 <https://is.gd/d0M2FP>, 4 <https://is.gd/t0nHyT>, 5 <https://is.gd/G84Pn4>, 6 <https://is.gd/afNAkD>, 7 <https://is.gd/hJiED7>, 8 <https://is.gd/bUVJhC>, 9 <https://is.gd/Q7Eqv0>, 10 <https://is.gd/lh4ug4>. Accessed on October 15, 2020.

b) Use the words from the char to complete the sentences. Follow the example:

1. I use my computer to make transactions.
2. She uses her _____ to chat with her friends.
3. We need to buy a new _____ for school's computers.
4. I don't like to use CDs, I prefer to upload my data to a _____.
5. I can't talk right now, I am in a _____ with people from my work.
6. The students need _____ access on their notebooks.
7. I like to read books on my _____.

c) The activities in the box represent some of the most common things people do using technology (smartphones, computers, tablets, internet, etc.), use them to write sentences in your notebook talking about what you use technology for. Follow the example.

WORK – PLAY GAMES – LISTEN TO MUSIC – STUDY – PAY BILLS – BUY THINGS – CHAT –
PRODUCE VIDEOS – TAKE PICTURES – POST THOUGHTS – SHARE MEDIA – READ THE NEWS
– SEARCH INFORMATION – READ BOOKS – SELL THINGS – WRITE – WATCH VIDEOS - CHECK
SOCIAL NETWORKS – MAKE RESERVATIONS

I use my **smartphone** to **play games** and **listen to music**.
 I use my **notebook** to **study, pay bills, buy things** and **chat**.

MOMENT 3

During this Moment, students will have the opportunity to do activities that will help them understand what Information and Communication Technology is, and explore professions that came from them. Also, Art's section "*Para saber mais*" presents lots of additional information about ICT that you can use to enrich this Moment.

a) Read the text to students, ask them to circle the words they don't know, and search for their meaning using a dictionary.

- Elicit from students what they understood about the text.
- Read the text a second time and ask students to repeat after you.

b) Read the questions to students and ask them to answer them in their notebooks according to the text they have read.

- Ask students to read their answers and write them on the board. Possible Answers:

1. What does the acronym ICT means? ICT is the acronym for Information and Communication Technology.

2. What is ICT? It represents all networking components, software, devices (such as smartphones, computers, notebooks, tablets and smart televisions), apps and everything else needed to have access and interact in the digital world.

3. Which devices are considered as ICT? Modern devices like smartphones, computers, notebooks, tablets, smart televisions, and common technologies, such as television broadcast, landline telephones and security cameras.

c) This activity can be done in pairs or groups of four.

- Ask students to ask the questions in the bubbles to each other. You can previously read the questions and the words in the box to students, in order to let them feel more confident about the pronunciation.

- Encourage students to read and practice oracy.

d) For this activity, students will need access to the internet, so establish a date for them to use school's computers, let them use their smartphones or even search at home, whatever is better according to the possibilities in your school. During this moment, students will have the opportunity to explore jobs and professions that are related to ICT.

- Read the information in the chart to students and tell them they are going to use it as an example for the search they will make.
- Ask students to search on the internet for jobs and professions that are deeply related to ICT.

e) Establish a date for students to present the searches they have made.

- Ask students to share the professions they have found, using the frame given as an example.

MOMENT 3

- a) Do you know what ICT is? Read the text, don't forget to circle the words you don't know, and look up their meaning in a dictionary.

ICT is the acronym for **Information and Communication Technology**, a term that represents all networking components, software, devices (such as smartphones, computers, notebooks, tablets and smart televisions), apps and everything else needed to have access and interact in the digital world. The term is widely used to represent all modern and wireless devices, but by ICT it is possible to understand all common technologies too, such as television broadcast, landline telephones, security cameras, etc. Briefly speaking, it is all the past, present and even future technologies used for communication and information.

Text produced specially for this material

b) In your notebooks, answer the questions according to the text.

1. What does the acronym ICT means?
2. What is ICT?
3. Which devices are considered as ICT?

c) Now that you know more about ICT, it is time to think of the functions and the usage of these technologies. In pairs, interview your partner using the questions in the bubbles. You can also create new questions if you like.

Which devices do you use the most in your daily routine?

Smart TV
Videogame
Notebook
Tablet
Telephone

What do you use this device for?

Play games
Read
Chat
Take pictures
Make videos

The device I use the most is my smartphone.

I usually use my smartphone to listen to music and watch videos.

Can you repeat?
Sorry I didn't understand

Can you repeat it slowly?
Thank you

d) Technology enables people to do many things, including work. Search on the internet the most recent jobs that merged from technology, and make a chart with information about it. Follow the example:

Job:	Cyber Security Specialist.
Activities:	Protect the security of computer systems and networks.
Hours of work a week:	40 hours per week.
Salary:	May vary around 8.000,00 and 9.000,00 R\$ per month.

e) Present your chart to your classmates. You can use the following frame to help you do that:

The job I chose is _____.
 The activities a/an _____ do include _____.
 A/An _____ can work _____ hours a day.
 A/An _____ can earn about _____.

MOMENT 4

a) Teacher, before starting this activity, elicit from students what they know about digital influencers. You can start a discussion about the role they play in the modern society.

- Read the words in the box to students and ask them to repeat after you.
- Ask students to complete the chart with the name of digital influencers they like/know, and the content they produce.
- Schedule a date for students to present the digital influencers they have chosen. Tell them they can bring short videos as examples of the content those digital influencers produce.

b) Ask students to present their charts using the frame given.

c)) During this activity, students will have the opportunity to discuss about the digital influencers and contents they find on the internet that they consider inappropriate or controversial in any way.

- Ask students to complete the chart with the information asked.
- Ask them to share their charts. Students may have different opinions about the same digital influencers, or content, so ask them to be respectful as they share their ideas and listen to their classmates' point of view.

d) Ask students to pretend they are digital influencers and answer the question.

e) Now, ask students to think about the technology they would need to produce content as a digital influencer. What type of technology would they need? Which social networks would they use to share their content?

MOMENT 4

a) Digital influencers are very popular among people of all ages. It is one of the modern jobs that came from the advent of technology and communication technologies. These professionals may influence people by their knowledge and expertise in positive ways, but also very negative ways. Let's explore this job a little. First, complete the chart with names of digital influencers you like, or know, and the type of content they produce. You can use the words from the box to help you do that.

ANALYSIS – MOVIE REVIEWS – GAME REVIEWS – GAME STREAMING – HUMOR –
 CELEBRITY GOSSIPS – MAKEUP TUTORIALS – ACTIVIST DISCUSSIONS – PHOTOGRAPHY
 – TECHNOLOGY NEWS – DANCE TUTORIALS – MUSIC NEWS

Digital influencer	Content

- b) Share your chart with your classmates, you can bring some short videos of the people you chose to illustrate the presentation. Also use the following frame to help you present your digital influencers.

A digital influencer I know/like is _____. He/she produces _____.

- c) Now, let's focus on the controversial digital influencers, do you know anyone who posts things that you consider inappropriate, or prejudiced in any way? Write in the chart the name of that digital influencer and argument why you consider his/her content inappropriate, or harmful. You can bring short videos of that person to reinforce your argument.

Digital influencer's name	Content Produced	I consider him/her inappropriate because...

- d) As you have studied so far, there are many types of digital influencers out there, people that work producing different contents and using different types of media. If you were a digital influencer, what type of content would you produce? Why?

- e) In order to produce your content, what types of technology would you need? Where would you post this content?

MOMENT 5

- a)** Talk to students about social networks and how relevant they are in the modern world.
- Ask students to write on the lines all the social networks they know.
 - Ask students to read their answers and write them on the board, so you can discuss about them.
- b)** Ask students to complete the chart with the information asked.
- Ask students to read their answers. Write a big and collaborative chart on the board using student's answers.
- c)** Ask students to answer the questions and share it with their classmates.
- d)** Now it is time for students to produce the content they have planned during the past activities. Students can choose the type of content they will produce. To enrich this activity, you can ask students to review the content found in Art's Moment 2 about "one minute videos". Schedule a date for them to present to their classmates what they have made.
- e)** Ask students to present the content they have produced and explain it using the frame given. This activity can be used as assessment for students and the information they will give to you can be used to make a recovery plan.

MOMENT 5

a) During the last Moment, you had the opportunity to explore the world of digital influencers and the media they produce. Now it is time to analyze the “digital vehicles” through where they reach their audience: The social networks. First, write on the lines below, the social networks you know and use.

b) About the social networks you have selected, complete the chart with the types of media (videos, pictures, music, etc.) that is possible to create and/or share through them.

Social network	Media

c) Take back what you have answered in Moment 4d. Which social network(s) would you choose to share/produce your content? Why?

d) Now, it is time to put into practice what you have learned. Thinking about what you answered in the last activity, produce some content to be shared as if you were a digital influencer. It can be a picture, a short video, story, written post, or review about the subjects you like the most, or what you have studied during this learning situation. Don't forget to be respectful and do not produce any content that is prejudiced in any way.

e) Present your content to your classmates and explain your objective. You can use the following frame to help you do that.

The content I created is _____.

My objective was to (show, discuss, analyze, express, review, share) _____..

MOMENT 6

Teacher, this last Moment is important for students to put into a project everything they have learned during this Learning Situation.

a) Elicit from students what they know about the Challenges people make on social networks such as TikTok and Instagram. You can bring some examples for students to watch.

- Ask students to search on the internet, and then answer the questions in their notebooks.

- Ask students to read and share their answers.
- b)** In groups, ask students to discuss and create the project being proposed. Encourage students to make Challenges that have a social or critic appeal. Schedule a date for students to share their Challenges.
- c)** Teacher, now it is time for students to share and do each other's Challenges. Schedule a date for them to do it, it can be at school, or at home, whatever you find better according to your group. Students can post their Challenges using a hashtag, or bring the videos to the class and share with their classmates.
- d)** Ask students to go back to the KWL chart in Moment 1 and complete the third column.

MOMENT 6

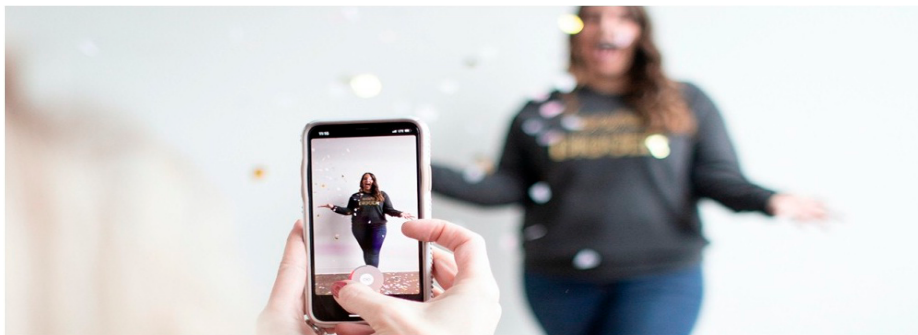


Image available at: <https://is.gd/diw8zc>. Accessed on October 16, 202

- a) The Challenges have become very popular on the internet, and specially on social networks. They are a series of activities people must accomplish involving dance, visual art, comedy, filters, etc. In groups, find the most popular Challenges on the internet, and write in your notebooks:
- What are they about?
 - What is the objective?
 - What people must do to complete the Challenges?
- b) Still in groups, you will create a new Challenge with the objective of promoting good practices, respect and collaboration in your school. You can take subjects you are studying, or have studied in other classes too. Elaborate the Challenge, define what it is about, what is the objective, and what people must do. Use the following box to summarize your Challenge.
- c) Now share your Challenge with the other groups, and try to accomplish one another's. You can use your smartphones to do that. Share the Challenges on the social network page of your class or school.
- d) Go back to the KWL Chart in Moment 1 and complete the third column.

LÍNGUA INGLESA

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

By the end of the lesson(s), students will be better able to:

Culture/ Content/ Cognition (Learning outcomes)		
<ul style="list-style-type: none"> • Select activities from their daily routine where English language is present. • Associate words to the definition of English language. • Articulate frames and structures to talk about activities. • Organize information about English language dialects. • Reflect about English dialects and the groups where they are developed. 		
Communication		
<p>Language of learning: (Key vocabulary)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Game, movie, things, music, TV show, information, clothes, establishment, T-shirt, app, object. • Play, watch, talk, chat, dress up, buy, program, listen, surf, search, use, need, identify, mean. • Origin, country, business, status, lingua franca, nation, group, dialect, peculiarities, vast, diverse. • United Kingdom, Canada, United States, Australia, Ireland, New Zealand. • Language, meaning, accent, first, second, third. 	<p>Language for learning: (Functions & structures)</p> <ul style="list-style-type: none"> • I use English language when I need to search for information. • Compared to the English in England ____. • In the United States there are many accents, such as ____. • The first establishment I found with English words in its name was ____. • The name means ____. 	<p>Language through learning: (Incidental & revisited - Recycled language during the lesson)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smartphone • Computer. • Internet
Instruments of assessment (How will you measure if outcomes met)		
<ul style="list-style-type: none"> • If students successfully use the frames to talk about English language. • If students successfully present their searches about English language dialects. • If students successfully define the acronyms and use them to write sentences. • If students successfully do and present the project in Moment 5. 		

LEARNING SITUATION 2 - LÍNGUA INGLESA.

Tema: *O uso da tecnologia no mundo contemporâneo – Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?*

Competência: *Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.*

Habilidade: **[EM13LGG403]** *Fazer uso do inglês como língua de comunicação global, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo.*

Objetos do conhecimento:

Leitura e compreensão de textos escritos e multissemióticos.

Produção de textos orais, escritos e multissemióticos.

General orientations:

Teacher, this volume has activities to be developed during the third bimester of the school year. Besides the Student's learning guide with directions in each moment (remember, you can add or adjust the activities according to the needs of the group), you will find in the previous box explanations about the approach/methodology, as well as the skills/abilities, and instruments of assessment to be developed by students aligned to *Currículo Paulista*. The template contains some concepts taken from Content and Language Integrated Learning – CLIL. It is an approach or method, which integrates the teaching of content from the curriculum with the teaching of a non-native language.

MOMENT 1

a) The KWL chart is a useful tool to be used in the beginning, during and after a lesson or unit. Write one on the board, just like the example on the student's guide.

- Elicit from students what they know about English Language.
- With students' answers, fill in the first and the second columns on the board.
- Explain to students that in this unit they will learn about English Language.
- By the end of the activities, ask students to come back to this KWL chart and fill in the third column with what they have learned about the topic. The information students will give to you is very important and can be part of a recovery plan, according to their needs.

MOMENT 1

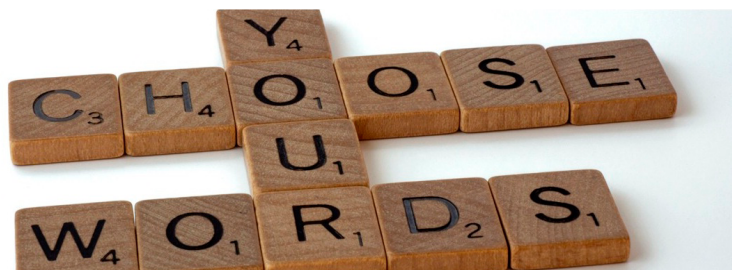


Image available at: <https://is.gd/KjLOjt>. Accessed on October 14, 2020.

a) Fill in the first and the second columns of the KWL chart about English Language.

KWL Chart – English language		
What I know	What I want to know	What I have learned

MOMENT 2

Teacher, during this second Moment, students will have the opportunity to learn new vocabulary and practice language structures that will help them in the next Moments of this Learning Situation. The verbs were selected based on activities that people often use English language. You can also add new verbs you consider important, according to this objective.

a) Before starting this activity, elicit from students the moments and activities where they have contact with English language.

- Read the verbs in the box to students and ask them to repeat after you to improve pronunciation.
- Ask students to tick the activities and situations where they identify English language.
- Ask students to share their answers.

b) This activity can be done in pairs, or groups of four. You can also review the information in Physical education's moment 1 (step 1) to enrich the conversation.

- Ask students to talk to each other about the moments they use English language in their daily routine.
- Encourage students to speak and practice oracy. Also, they can create new questions to ask their friends if they feel confident.

MOMENT 2

a) What do you use English language for? Complete the chart by ticking the activities and situations where you use, or identify, English language in your daily routine.

Play games ()	Watchmovies()	Talk/ Chat ()	Dressup()	Buythings()
Programing()	Listentomusic()	Listentomusic()	Surf on the internet ()	Search information()

Others: _____.

b) In pairs, talk to your friend about English language using the questions in the bubbles to guide your conversation.



MOMENT 3

During this Moment, students will have the opportunity to practice reading and discuss about English language, its usage, status as lingua franca, origin and dialects.

a) Before starting this activity, elicit from students if they know what lingua franca is and the places in the world where English is spoken as a dominant language.

- Read the text to students and ask them to circle the words they don't know.
- Read the text a second time and ask students to repeat after you.
- Elicit from students what they understood about the text.
- It is recommended to discuss about dialects and accents at this moment, because they are going to explore it in the next Moment. You can ask questions like: Is Portuguese spoken in the same way in all states in Brazil? Is English Language spoken in the same way every where?

b) Ask students to search for the words they have circled using a dictionary and write their meaning in their notebooks.

c) Ask students to answer the two questions according to the text they have read.

- Ask students to read their answers and write them on the board.

d) Let students access the internet and find definitions of lingua franca.

- Write the word "lingua franca" on the board and ask students to read the definitions they have found. Write on the board all the definitions students will give you.
- Discuss with students the concept of lingua franca, and why English is considered one.

e) Ask students to complete the visual organizer with words they can relate to English language.

- Ask students to read the words they have selected and make a big and collaborative visual organizer on the board.

MOMENT 3

a) Read the text and circle the words you don't know.

The English language has its origin in England, and is the language spoken in many countries, like the United Kingdom, Canada, the United States, Australia, Ireland and New Zealand. It is the language chosen for business and as a second language in a variety of countries. For that reason, English has earned the status of **lingua franca**.

English has developed over the course of more than 1,400 years. Each nation and group created their own dialect according to their culture. Even in groups where English is used as a second language, there are different characteristics and peculiarities. Nowadays, English language is so vast and diverse as the people that speak it.

Text produced specially for this material

b) Using a dictionary, search for the meaning of the words you have circled in the text and write them in your notebook.

c) Answer the questions according to the text.

1. In which countries is English the dominant language?

_____.

2. Is English the same in all the countries and groups where it is spoken? Why?

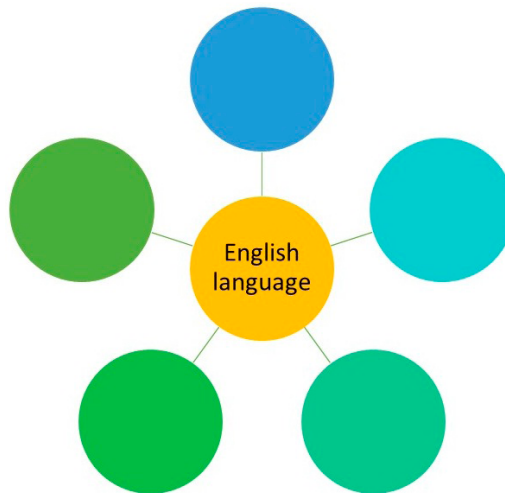
_____.

d) Do you know what lingua franca is? Search on the internet and define it.

Lingua franca is _____.

_____.

e) Complete the visual organizer with words you can relate to English language.



MOMENT 4

Teacher, during this Moment, students will have the opportunity to explore different English accents and dialects. To do so, they will need access to the internet, so schedule a date for students to use school's computers, or let them use their smartphones, whatever is better according to your school possibilities.

a) Before starting this activity, discuss with students what linguistic variation is. Give examples to students using their own language as reference. After that, take the discussion to English language. Tell them the importance of respecting linguistic variations and the culture that is deeply connected to it.

- Ask students to search for information on the internet, and compare the English spoken in England to the English spoken in the United States and Australia in order to find the variations.
- Possible Answers:

United States	Australia
<p><i>Different words with the same meanings:</i> <i>Trainers (Brit.) = Sneakers (US)</i> <i>Chips (Brit.) = French fries (US)</i> <i>Biscuit (Brit.) = Cookies (US)</i> <i>Peckish (Brit.) = Hungry (US)</i> <i>Aubergine (Brit.) = Eggplant (US)</i></p> <p><i>Accents:</i> <i>New York city English, Lowland Southern English, Mountain Southern, Upper Midwestern English, Texan English, Ethnocultural varieties.</i></p>	<p><i>Different words with the same meanings:</i> <i>American (Brit.) = Yank (Aus.)</i> <i>Banana (Brit.) = Nana (Aus.)</i> <i>Bread (Brit.) = Damper (Aus.)</i> <i>Chicken (Brit.) = Chook (Aus.)</i> <i>Game (Brit.) = Brave (Aus.)</i></p> <p><i>Accents:</i> <i>Broad Australian English, Australian Aboriginal English, Ethnocultural varieties.</i></p>

b) Ask students to share their findings using the frame given.

- Write a chart on the board just like the one in the last activity and complete it with students' answers, that way they will have lots of words as examples.

c) During this activity, students will have the opportunity to explore digital dialects, the acronyms and abbreviations people use on the internet. Elicit from students what they know about acronyms and abbreviations. To enrich this Moment, you can go back to Art's Moment 3 and review the most common music slangs.

- Individually or in pairs, ask students to search on the internet the meaning of the acronyms and abbreviations found in the chart.
- Ask students to write the meaning of the acronyms and abbreviations on the lines given.
- Ask students to read their answers and write them on the board.
- Solution:

LOL	Laugh out loud.
IKR	I know, right?
ASAP	As soon as possible.
TBT	Throwback Thursday.
AFK	Away from keyboard.
NYOB	None of your business.
OMG	Oh my god!
THX	Thanks.
TYT	Take your time.
2MORO	Tomorrow.
BRB	Be right back.

GR8	Great.
XOXO	Hugs and kisses.
L8R	Later!

d) Ask students to write sentences in their notebooks using the abbreviations and acronyms they have seen in the last activity.

- Ask students to share their sentences.
- To expand this activity, after the students have written their sentences, you can ask them to work in pairs and produce an online chat conversation, using the acronyms and abbreviations.

e) Read the questions to students and ask them to answer on the lines given.

- Ask students to read their answers.
- Discuss with students the use of acronyms and abbreviation on digital environments. When people use it, for what reason, the moments where it is accepted or not, etc.

MOMENT 4

- a) As you could see during the last Moment, English language is developed differently according to the place and culture of the group using it. Search on the internet and find how different from the English in England (British) is the dialect in the following countries:

United States	Australia
Different words with the same meanings: _____ _____ _____	Different words with the same meanings: _____ _____ _____
Accents: _____ _____ _____	Accents: _____ _____ _____

- b) Present your findings to your classmates. You can use the following frame to help you do that. Also, bring videos, or audios, that illustrate the different dialects you found.

Compared to the English in England, in the United States they have words with different meanings such as _____ that means _____, the same word means _____ in England.
In the United States there are many accents, such as the _____.

- c) It isn't only in physical spaces that English is developed in different ways. The digital culture also created their own dialect and people use it when playing games, texting or posting on social networks. Do you know the meaning of the following acronyms and abbreviations? Search on the internet and write their meanings on the lines given.

d) Use the acronyms and abbreviation from the last activity and write sentences in your notebook using them. Follow the example:

Rebecca, please call me **ASAP**.
I call you **L8R**.

e) Think about the use of acronyms and abbreviations and answer the questions.

1. When do you use acronyms and abbreviations?

2. Why do you use acronyms and abbreviations?

MOMENT 5

Teacher, in this final moment, students will have the opportunity to explore and identify English language around them. For the final project, they will need pictures of spaces and objects they do not find at school, so it is recommended that they take pictures of things they have at home (T-shirts, products, etc.) and establishments near their homes, or on the way to school. If students can't find establishments to take pictures, they can look for pictures online.

a) This activity is recommended to be done in pairs, or small groups. For this activity, students will need a camera to take the pictures they will use to make their projects. Students can use their smartphones, or if they don't have one, tell them they can search for pictures online, whatever is better according to the possibilities of your group. Also, you can ask students to review the activities they have made in Art's Moment 1.

- Ask students to take the requested pictures.
- Ask students to look for things they use an English word to refer to. Examples: mouse, mousepad, touchscreen, shampoo, pen drive, etc.

b) Schedule with students a date for them to present their findings.

- Ask students to prepare a PPT, or poster, presenting the pictures they took.
- Ask students to present the pictures using the frame as an example.
- Encourage students to speak up.
- Teacher, this activity can be used as assessment for students and the information they will give to you can be used to make a recovery plan.

c) Review all the topics and discussion about language and English language they made during this Learning situation.

- Ask students to answer the question.
- Ask students to read and share their answers.

d) Ask students to go back to the KWL Chart in Moment 1 and complete the third column.

MOMENT 5



Image available at: <https://is.gd/SXhBNY>. Accessed on October 14, 2020

a) During the last Moments you had the opportunity to study how English is present in your daily routine and how it has developed in different cultures and groups. Now, it is time to observe how this language is present around you. First, hold your camera and take pictures of:

- 3 establishments with English words in its name;
- 3 products that has English words in its name;
- 3 T-shirts with English sentences on it;
- 3 objects that you call it using an English word.

b) Present your pictures to your classmates. You can gather all the pictures in a PPT presentation or print them. Use the frames to explain why you took each picture:

The **first** (second, third) establishment I found with English words in its name was _____, this place is a/an _____, and the name means _____.

The **first** (second, third) product I found is a/an _____, the name means _____.

The **first** (second, third) T-shirt I found with an English sentence was _____. The sentence means _____.

The **first** (second, third) object I found that I call it using English words was _____.

c) Now, answer the question according to the activities and discussions you have done:
Why is English language so present in our daily life?

d) Go back to the KWL Chart in Moment 1 and complete the third column.

LÍNGUA INGLESA

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3

By the end of the lesson(s), students will be better able to:

Culture/ Content/ Cognition (Learning outcomes)		
<ul style="list-style-type: none"> Define different types of artistic manifestations. Articulate frames and structures to talk about artistic manifestations. Gather information about contemporary artistic tools. Reflect about how technology influences art. Compose a presentation about their favorite artistic manifestations. 		
Communication		
<p>Language of learning: (Key vocabulary)</p> <ul style="list-style-type: none"> Speech balloon, panel, caption, character, gutter, page, comic book. Character, superhero, villain, vampire, werewolf, warrior, fighter, mage, wizard, archer, thief, prince, princess, priest, priestess, monster, fairy. Personality, kind, mean, angry, cool, funny, serious, honest, loyal, fearful, shy, rigid, lively, depressive, stressed, brave, coward. Genre, alternative, crime, fantasy, romance, science fiction. Poem, literature, melody, instrument, guitar, dance, tango, drawing, printer. Play, carve, draw, write. 	<p>Language for learning: (Functions & structures)</p> <ul style="list-style-type: none"> He is not only brave, but also very funny. Unlike batman, the Joker is mean. I like to play the piano. She writes poems. The artistic manifestation(s) I liked the most was(were) ____. The author's name is ____. I liked this ____ because ____. 	<p>Language through learning: (Incidental & revisited - Recycled language during the lesson)</p> <ul style="list-style-type: none"> Art. Dance. Tablet. Paint. Want. Like.
Instruments of assessment (How will you measure if outcomes met)		
<ul style="list-style-type: none"> If students successfully use the verbs, nouns and adjectives to talk and write about artistic manifestations. If students successfully use frames to present their findings and the artistic manifestations that they liked the most. 		

LEARNING SITUATION 3 - LÍNGUA INGLESA.

Tema: *O uso da tecnologia no mundo contemporâneo – Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?*

Competência: *Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.*

Habilidade: **[EM13LGG602]** *Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.*

Objetos do conhecimento:

Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais etc.).

Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de linguagem).

General orientations:

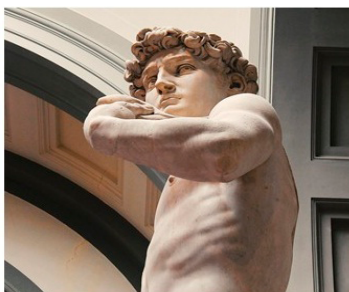
Teacher, this volume has activities to be developed during the third bimester of the school year. Besides the Student's learning guide with directions in each moment (remember, you can add or adjust the activities according to the needs of the group), you will find in the previous box explanations about the approach/methodology, as well as the skills/abilities, and instruments of assessment to be developed by students aligned to *Currículo Paulista*. The template contains some concepts taken from Content and Language Integrated Learning – CLIL. It is an approach or method, which integrates the teaching of content from the curriculum with the teaching of a non-native language.

MOMENT 1

a) The KWL chart is a useful tool to be used in the beginning, during and after a lesson or unit. Write one on the board, just like the example on the student's guide.

- Elicit from students what they know about artistic manifestations.
- With students' answers, fill in the first and the second columns on the board.
- Explain to students that in this unit they will learn about artistic manifestations.
- By the end of the activities, ask students to come back to this KWL chart and fill in the third column with what they have learned about the topic. The information students will give to you is very important and can be part of a recovery plan, according to their needs.

MOMENT 1



a) Fill in the first and the second columns of the KWL chart about artistic manifestations.

KWL Chart – Artistic Manifestations		
What I know	What I want to know	What I have learned

MOMENT 2

Teacher, during this Moment students will have the opportunity to explore comic books' vocabulary and elements. They will talk about their favorite comic books and characters.

a) Elicit from students what they can identify in the picture.

- Read the words from the box to students and ask them to repeat after you to improve pronunciation. Ask them to relate those words to the elements found in the comic book page.
- Ask students to read their answers and write them on the board. Solution:

1- Speech balloon; 2- Panel; 3- Caption; 4- Character; 5- Gutter; 6- Page.

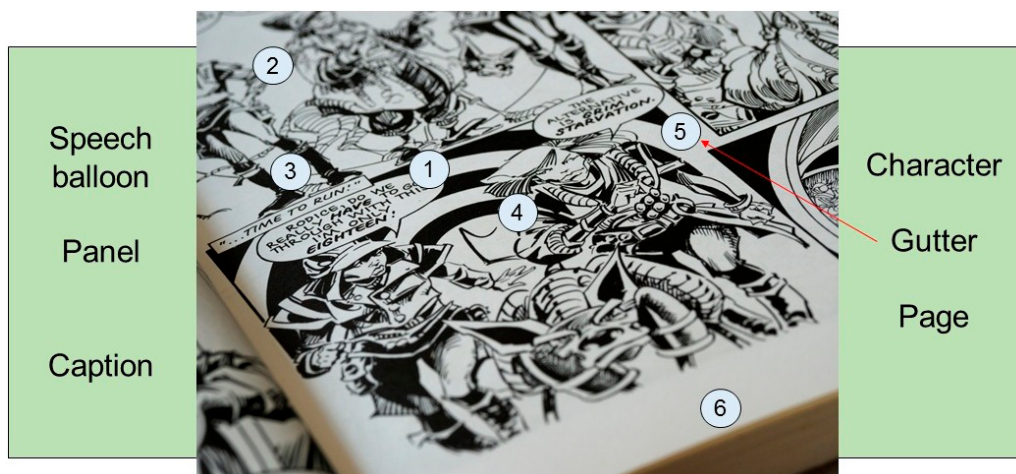
b) Teacher, before starting, elicit from students what they know about comic books, their favorite characters and stories.

- Read the words in the chart to students and ask them to repeat after you.
- Ask students to answer the questions using the words from the chart.
- Ask students to read their answers. They can use their smartphones to share images of their favorite characters with their classmates.

c) During this activity, students will use linking words to talk about their favorite comic book characters. This is a good moment to review linking words, since it is going to be useful for students to better articulate their ideas when speaking and writing.

MOMENT 2

a) Do you like comic books? Link the words to the elements that best represent it. Follow the example.



- b) Fantasy comics are very popular among people of all ages. There you find fictional characters and fantastic stories full of action, drama and romance. Use the chart below to answer the questions about the comic characters and stories you like the most.

Character	Personality	Comic genre	Art Style
Superhero – Villain	Kind – Mean	Alternative	Superhero golden age
Vampire – Werewolf	Angry – Cool	Crime	The Silver age
Warrior - Fighter	Funny – Serious	Fantasy	The Bronze age
Mage – Wizard	Honest – Loyal	Romance	The Dark age
Archer – Thief	Fearful – Shy	Science fiction	The ageless Age
Prince – Princess	Rigid – Lively	Superhero	Manga
Priest – Priestess	Depressive – Stressed		
Monster – Fairy	Brave – Coward		

1. What is the name of your favorite comic character?

2. What type of character is that?

3. What is his/her personality?

4. What is the genre and art style of the comic book that your character came from?

- c) Use the linking words from the box to write sentences about your favorite comic characters. Follow the example.

WITHOUT A DOUBT – NOT ONLY... BUT ALSO... – UNLIKE – INDEED – ALSO – ON THE OTHER HAND.

My favorite character is Dr. Strange, a wizard, he is not only brave but also very funny. Unlike Batman, the Joker is mean.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

MOMENT 3

During this Moment, students will have the opportunity to identify comic books as an artistic manifestation and understand what artistic manifestations are.

a) Read the text to students and ask them to circle the words they don't know. By the end of the reading, ask students to look up the words they have circled in a dictionary and write their meaning in their notebooks.

- Elicit from students what they understood about the text.

- Read the text a second time and ask students to repeat after you.
- b)** Ask students to analyze the word clouds and tick the one that, according to the text, they can relate to artistic manifestations.
- Ask students which word cloud they have chosen and why. Solution: The left word cloud is the one related to artistic manifestations.
- c) Read the questions to students. Ask them to answer the questions according to the text in the first activity.
- Ask students to read their answers and write them on the board. Solution:
 1. *What are artistic manifestations? Artistic manifestations are all art forms used by artists to express their ideas and creativity.*
 2. *Give four examples of artistic manifestations. Music, paintings, sculptures, drawings, dance, literature, and cooking.*
 3. *Why are artistic manifestations important? Artistic manifestations are important because it is through them that people can escape reality, express and communicate. They help people's health and self-esteem.*
 - Discuss with students what they understand as artistic manifestations, you can ask them to tell the ones they know, like and produce. If possible, let them share ideas using pictures and examples.
- d) Ask students to go back to the word clouds in Moment 3b and use the words to complete the sentences.
- Ask students to read their answers and write them on the board. Solution:
 1. *Documentaries and movies are examples of cinema, which is a type of artistic manifestation.*
 2. *Poem is inside what we understand as literature.*
 3. *Artistic manifestations are the expression of someone's creativity and emotion.*
 4. *Samba/Tango is a type of dance.*
 5. *Harps and guitars are examples of cord instruments.*
 6. *Sculptures are modeling art, which is an artistic manifestation.*
 - Read the complete sentences to students and ask them to repeat after you.
- e) This moment is important for students to practice structures and articulate the vocabulary they had the opportunity to study.
- Ask students to write sentences using the words given, just like the example. They can add any other words they want.
 - Ask students to read their answers and write them on the board. You can make corrections if necessary.

MOMENT 3

- a) Comics are very popular types of artistic manifestation. But what exactly are artistic manifestations? Read the following text. Don't forget to circle the words you don't know and look up their meaning in a dictionary.

When people use their creativity to express their ideas, feelings and the way they see the world around them, they are producing artistic manifestations. Music, paintings, sculptures, drawings, dance, literature, and cooking are all examples of artistic manifestations.

It is through Art that people can exteriorize what sometimes they can't by other conventional means. It's a way for them to escape reality, communicate and share their feelings and ideas. That's why artistic manifestations are so important not only to artists' health and self-esteem, but also to people who connect with them and enjoy art.

Text produced specially for this material

- b) According to what you have read, select the word cloud that best represents what artistic manifestations are.



- c) Answer the questions according to the text.

1. What are artistic manifestations?

2. Give four examples of artistic manifestations.

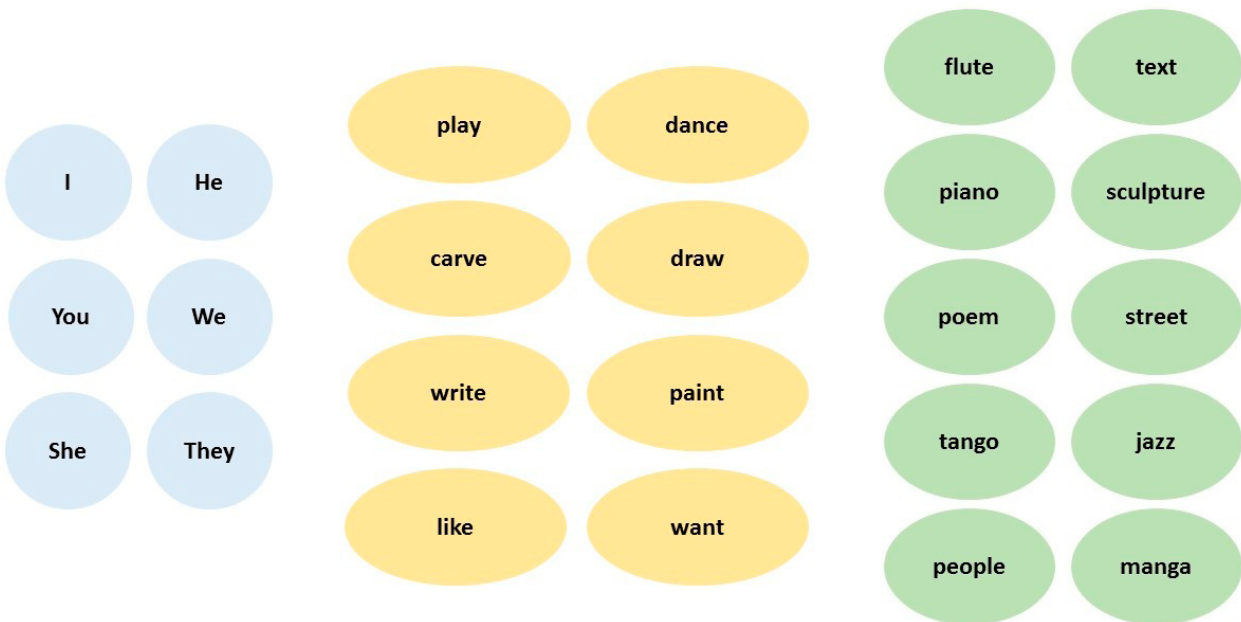
3. Why are artistic manifestations important?

- d) Use the words from the word cloud in Moment 3b to complete the sentences about artistic manifestations. Follow the example.

- Documentaries and movies are examples of cinema, which is a type of artistic manifestation.
- _____ is inside what we understand as literature.
- Artistic manifestations are the expression of someone's creativity and _____.
- _____ is a type of dance.
- _____ is an example of cord instrument.
- _____ are modeling art, which is an artistic manifestation.

- e) Use the subject pronouns, the verbs and the nouns given to write sentences in your notebook. Adjust the verbs when necessary. Follow the example.

I like to play the piano.
 She writes poems.
 They carve sculptures of people.



MOMENT 4

Teacher, during this Moment students will have the opportunity to reflect about the impact of technologies over art, and explore new and modern ways of producing art. Also, this is a good opportunity to review the discussion and information in Physical Education's Moment 2 about dance and technology.

a) Ask students to analyze the pictures, identify the relationship between them and then answer the questions.

- Ask students to read their answers and write them on the board. **Possible Answers:**

1. What is the relationship between images 1 and 2? Both images represent possible ways of producing sculptures and 3D objects.

2. What is the relationship between images 3 and 4? Both images represent possible ways of producing visual arts like drawings and paintings.

3. What is the relationship between images 5 and 6? Both images represent possible ways of producing music.

4. What do the images 2, 4 and 6 represent? The images represent how modern technologic devices can be used to produce art.

b) This activity can be done in pairs, or individually. Teacher, for this activity students will need access to the internet, so schedule a date for them to use school's computers, or use their smartphones to do the search, whatever is better according to your group.

- Elicit from students if they know the devices listed in the chart.
- Ask them to search on the internet the required information.

- Encourage students to search pictures and videos to illustrate the devices.

Possible answers:

Drawing tablet

What is it? A drawing tablet is a computer device that let artists hand-draw illustrations, images, animations and graphics, with a special pen-like stylus, the same way a person draws images with a pencil and paper.

How does it reshape art, and the way it is produced? It allows people to have fast access to a variety of artistic tools and draw precise lines and strokes.

Smart DJ controller

What is it? Smart DJ controllers are microprocessors that allow control of software to mix audio and produce music.

How does it reshape art, and the way it is produced? Smart DJ controllers allow musicians to instantly access different types of instrument sounds, and mix them to produce any kind of music.

3D Printer

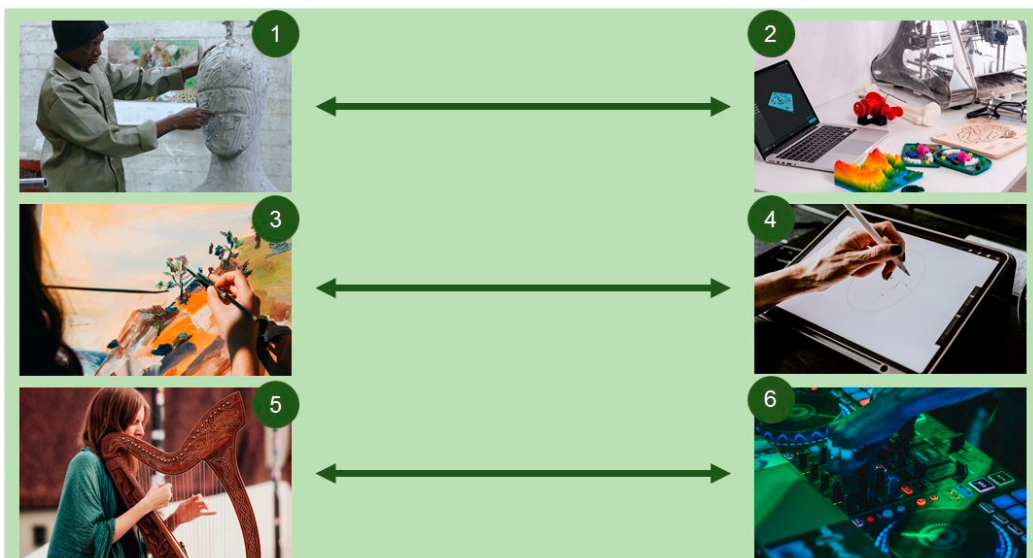
What is it? It is a device capable of processing, joining, or solidifying material under computer control to create a three-dimensional object.

How does it reshape art, and the way it is produced? 3D printers allow artists to create anything they want, any shape in limitless ways.

- c)** Ask students to present the result of their searches. They can use the frame to guide their presentation.

MOMENT 4

- a) Analyze the images below and answer the questions.



Images available at: 1. <https://is.gd/OV3m3E>, 2. <https://is.gd/XrH0nv>, 3. <https://is.gd/j2QaqR>, 4. <https://is.gd/r7Gw6Q>, 5. <https://is.gd/PX6ynl>, 6. <https://is.gd/ebfxce>. Accessed on October 16, 2020.

1. What is the relationship between images 1 and 2?

2. What is the relationship between images 3 and 4?

3. What is the relationship between images 5 and 6?

4. What do the images 2, 4 and 6 represent?

b) Technology has provided new ways for people to express themselves artistically, and offered new tools to produce classical art expressions. Find out information about the following devices:

Device	What is it?	How does the device reshape art, and how it is produced?
Drawing tablet		
Smart DJ controller		
3D Printer		

c) Present your findings. You can use the following frame to help you do that.

A **drawing** tablet is _____. It has changed how artists produce art because _____.

MOMENT 5

Teacher, during this final Moment students will have the opportunity to explore and enjoy many artistic manifestations with the objective of finding the one(s) they are able to connect with. It is a very important Moment where they will be able to freely appreciate art in its many forms and create an opinion about them, to experiment and decide what they like, or don't like. Also, this is a good opportunity to go back to Art's Moment 1 and use the observation guide to do this activity.

a) Ask students to follow the proposed guide and explore the artistic manifestations listed in the activity. Tell students they can also explore other artistic manifestations they know, like and want to share. Students will need access to the internet during this activity, so schedule a date for them to use school's computers. They can also do this activity at home where they will have even more time, space and freedom to enjoy the different artistic manifestations.

b) Ask students to prepare their presentations and schedule a date for them to share it with their classmates. This activity can be used as assessment for students and the information they will give you can be used to prepare a recovery plan.

- Encourage students to speak up and practice oracy. They can use the frames given, or use their own structures if they feel confident.

c) Ask students to go back to Moment 1 and complete the third column of the KWL Chart.

MOMENT 5

a) During this learning situation, you had the opportunity to explore some artistic manifestations and reflect about how technology is reshaping art and providing new tools for people to produce art. Now, during this final Moment, you will explore a variety of artistic manifestations with the objective of enjoying them and finding the one(s) which you better relate to. Look for examples of the following art forms and appreciate them, read, watch them. Then choose the ones you liked the most and save them to present to your classmates.

- Comic books.
- Japanese comic books (manga).
- Illustrations.
- Paintings.
- Music.
- Sculptures.
- Literature (books, novels, poems, fanfictions, tales, etc.).
- Dance styles (street dance, tango, waltz, ballet, hip hop, jazz, etc.).

b) Prepare a PPT presentation of the art you liked the most, you can select pictures, read a poem, present a book, or comic book, show a video of the dance style you liked the most, etc. Use the following frame and the words from the box to present your examples and explain why you liked them.

The artistic manifestation(s) I liked the most was(were) _____. It is _____.
 The author's name is _____, it was produced in _____.
 I liked this _____ because _____.

Useful words		
Interesting	Sad	Delicate
Beautiful	Happy	Unique
Cool	Excited	Inspiring
Weird	Calm	Charming
Scary	Relaxed	Aggressive
Impressive	Reflexive	Abstract
Brilliant	Emotional	Authentic
Creative	Colorful	Complex

c) Go back to the KWL Chart in Moment 1 and complete the third column.

LÍNGUA INGLESA

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

By the end of the lesson(s), students will be better able to:

Culture/ Content/ Cognition (Learning outcomes)		
<ul style="list-style-type: none"> Recognize different types of advertisements. Associate advertisements to its formats and channels. Sketch advertisements according to a theme, objective and format. Analyze and debate about advertisements. Compose an advertisement and campaign. 		
Communication		
<p>Language of learning: (Key vocabulary)</p> <ul style="list-style-type: none"> Brand, product, idea, campaign, advertisement, advertising, visual, verbal, written, message, persuasion, target audience, brochure, coupons, fliers, billboard, commercial, infomercial, banner, pop-up, radio. Illustration, headline, text, layout, newspaper, magazine, expo, agency, airline, news. Algorithm, digital footprint. Visit, travel, fly, eat, buy, watch, persuade, reflect, promote, show, save, create. 	<p>Language for learning: (Functions & structures)</p> <ul style="list-style-type: none"> It has made me reflect about ____. I agree (don't agree) with the information on this ad because ____. 	<p>Language through learning: (Incidental & revisited - Recycled language during the lesson)</p> <ul style="list-style-type: none"> Creativity. Funny. Interesting. Front page.
Instruments of assessment (How will you measure if outcomes met)		
<ul style="list-style-type: none"> If students successfully find and present an advertisement used to promote campaigns. If students successfully use frames to present their findings about advertisements. If students successfully create an advertisement that critically intervene in a social issue. 		

LEARNING SITUATION 3 - LÍNGUA INGLESA.

Tema: *O uso da tecnologia no mundo contemporâneo – Como utilizar a tecnologia de forma ética e consciente?*

Competência: *Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.*

Habilidade: [EM13LGG105] *Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.*

Objetos do conhecimento:

Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multissemióticos.
Aspectos do gênero e do contexto de produção e circulação de textos.

General orientations:

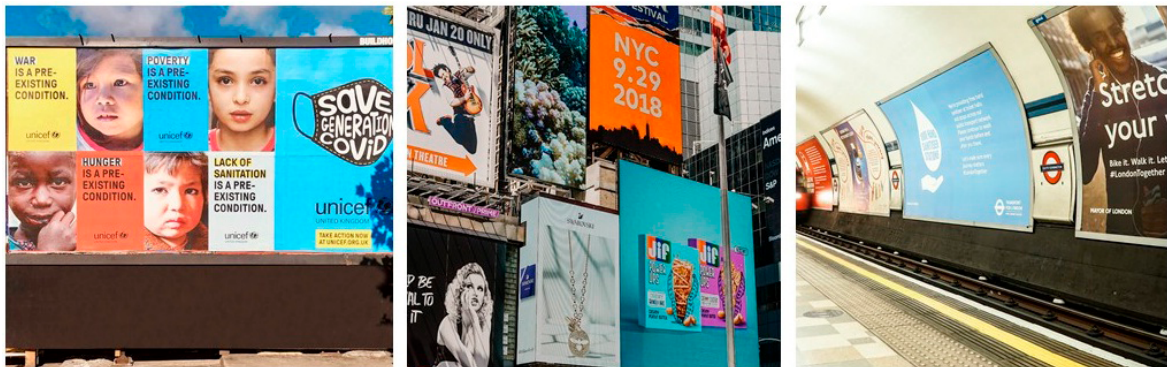
Teacher, this volume has activities to be developed during the third bimester of the school year. Besides the Student's learning guide with directions in each moment (remember, you can add or adjust the activities according to the needs of the group), you will find in the previous box explanations about the approach/methodology, as well as the skills/abilities, and instruments of assessment to be developed by students aligned to *Currículo Paulista*. The template contains some concepts taken from Content and Language Integrated Learning – CLIL. It is an approach or method, which integrates the teaching of content from the curriculum with the teaching of a non-native language.

MOMENT 1

a) The KWL chart is a useful tool to be used in the beginning, during and after a lesson or unit. Write one on the board, just like the example on the student's guide.

- Elicit from students what they know about advertisements.
- With students' answers, fill in the first and the second columns on the board.
- Explain to students that in this unit they will learn about advertisements.
- By the end of the activities, ask students to come back to this KWL chart and fill in the third column with what they have learned about the topic. The information students will give to you is very important and can be part of a recovery plan, according to their needs.

MOMENT 1



Images available at: 1. <https://is.gd/RqENqs>, 2. <https://is.gd/NDowpr>, 3. <https://is.gd/S2Mxqx>.

Accessed on October 23, 2020.

a) Fill in the first and the second columns of the KWL chart about advertisements.

KWL Chart – Advertisements		
What I know	What I want to know	What I have learned

MOMENT 2

Teacher, during this Moment, students will have the opportunity to understand what advertisements are and learn words related to them, as well as their main elements.

a) Read the text to students and ask them to circle the words they don't know.

- Elicit from students what they understood about the text.
- Talk to students about advertisements, the types they know, and the ones they identify in their daily routine.
- Ask students to use a dictionary to look up the words they have circled and write their meaning in their notebooks.
- Read the text a second time and ask students to repeat after you to improve pronunciation.
- Ask students to answer the question according to the text they have read.
- Ask students to read their answers and write them on the board. You can make corrections if necessary. Possible answers:

1. What are advertisements? Advertisements are multisemiotic texts like billboards, fliers, pop-ups, etc.

2. What are advertisements used for? Advertisements have the objective of persuading its target audience to do something, or reflect about specific topics.

3. What are the four main types of advertisements? Print advertisements, television advertisements, internet advertisements and radio advertisements.

4. What types of advertisements do you see the most in your daily routine? Personal questions.

b) During this activity, students will analyze an advertisement and identify its main elements.

- Read the words in the box to students and ask them to repeat after you
- Ask students to connect the words to the proper elements in the advertisement.
- Solution:



c) Read the words in the box to students and ask them to repeat after you.

- Ask students to use the words to name each item found in the pictures.
- Ask students to read their answers and write them on the board. You can make corrections if necessary.
- Solution:



d) Teacher, during this activity, students will have the opportunity to practice the imperative form. This tense is very used in advertisements, so this is a good moment to review this content with students.

- Ask students to write sentences in the imperative form using the words given.

- Ask students to read their answers and write them on the board. You can make corrections if necessary. Personal answers.

MOMENT 2

- a) Read the text and answer the questions. Don't forget to circle the words you don't know and look up their meaning in a dictionary.

When people want to promote a brand, product, idea, campaign, or even other people, they create a multisemiotic text called advertisement. This type of text is a combination of visual, verbal, or written, messages that usually has the objective of persuading its target audience. There are four main types of ads: Print advertisements (brochures, coupons, fliers, billboards, etc.), television advertisements (commercials, infomercials, etc.), internet advertisements (banners, pop-ups, etc.) and radio advertisements.

1. What are advertisements?

2. What are advertisements used for?

3. What are the four main types of advertisements?

4. What types of advertisements do you see the most in your daily routine?

- b) An effectively advertisement has important elements that together will persuade people. Analyze the following advertisement and identify each element. Follow the example.

- c) Look at the images and use the words from the box to name each of the following advertisement channels.

TELEVISION – INTERNET – BILLBOARD – BROCHURE – FLIER – NEWSPAPER – MAGAZINE

- d) In order to persuade the target audience, most advertisements use verbs in the imperative form. Use the following verbs and nouns to write sentences in the imperative, follow the example.

1. Save/ money

Save time and money with our new free accounts.

2. Visit/ expo

3. Travel/ agency

4. Fly/ airline

5. Eat/ restaurant

6. Buy/ groceries

7. Watch/ news

MOMENT 3

Teacher, during this Moment, students will have the opportunity to explore and discuss about how technology influences the way advertisements reach their target audience on the internet. During some activities, students will need access to the internet, so schedule a date for them to use school's computers, or their smartphones, whatever is better according to your group.

a) Teacher, before starting the search, discuss with students about the types of advertisements they have contact with on the internet. You can ask questions like: what types of advertisements do you see online? Are these advertisements about things you have searched online?

- Ask students to do the search on the internet, and write their findings in their notebooks.
- b)** Ask students to share their findings. You can make a chart on the board with the two topics students have searched about and complete it with the information students will give you.
 - Tell students they can use the frame given to help them present their findings.
 - Possible answers:

Algorithms are finite sequences of well-defined, computer-implementable instructions, typically used to solve a class of problems or to perform a computation.

Digital footprint is traceable digital activities, actions, contributions and communications manifested on the Internet or on digital devices.

Digital advertisements show content adapted to people's interests because they use algorithms and digital footprint to personalize advertisements according to user's online searches.

- Discuss with students about algorithms behind digital advertisements, digital footprint and how they are related to people's online privacy.

c) Talk to students about the advertisements that digital influencers make.

- Ask students to search on the internet the information needed to answer the questions.
- Ask students to read their answers and write them on the board. Possible answers:

1. How digital influencers make advertisements? Digital influencers can show advertisements during, or in the middle of, the content they produce on their channels, or even present and indicate products, brands, events, etc.

2. Are digital influencers paid for the advertisements they make? How? Yes, influencers are paid to present, or indicate products on their channels. Some influencers also receive money from brands to wear their clothes, shoes, etc.

d) This activity can be done in pairs, or groups of four students.

- Ask students to use the questions in the bubbles to talk about advertisements.
- Encourage students to speak up and practice oracy.
- Tell students they can also make new questions, if they feel confident enough.

e) Before starting this activity, discuss with students about social advertisements. Give examples of advertisements used to raise consciousness, inform and promote campaigns. You can use the picture in Moment 2b as an example.

- Ask students to search on the internet for advertisements used to raise consciousness or promote an idea, or social campaign.
- Ask students to analyze the advertisements they found, focusing on its objective and structure (headline, text, picture, etc.).
- Schedule a date for students to share their findings. They can make a PPT presentation or bring pictures of the advertisements they have found.
- Ask students to share the advertisements and explain it using the frame given.
- Teacher, this activity can be used as assessment for students, and the information they will give you can be used to make a recovery plan.

MOMENT 3

- a) Have you ever noticed? When you are surfing on the internet, it is very common encountering a constant stream of digital advertisements related to your likes and interests. Do you know why that happens? Search on the internet for the following topics and write notes in your notebook, reflect about how those topics are related to digital advertisements.
1. Algorithms Behind Digital Advertisements;
 2. Digital Footprint.
- b) Share your notes with your classmates. You can use the following frame to help you do that.

Algorithms are _____.

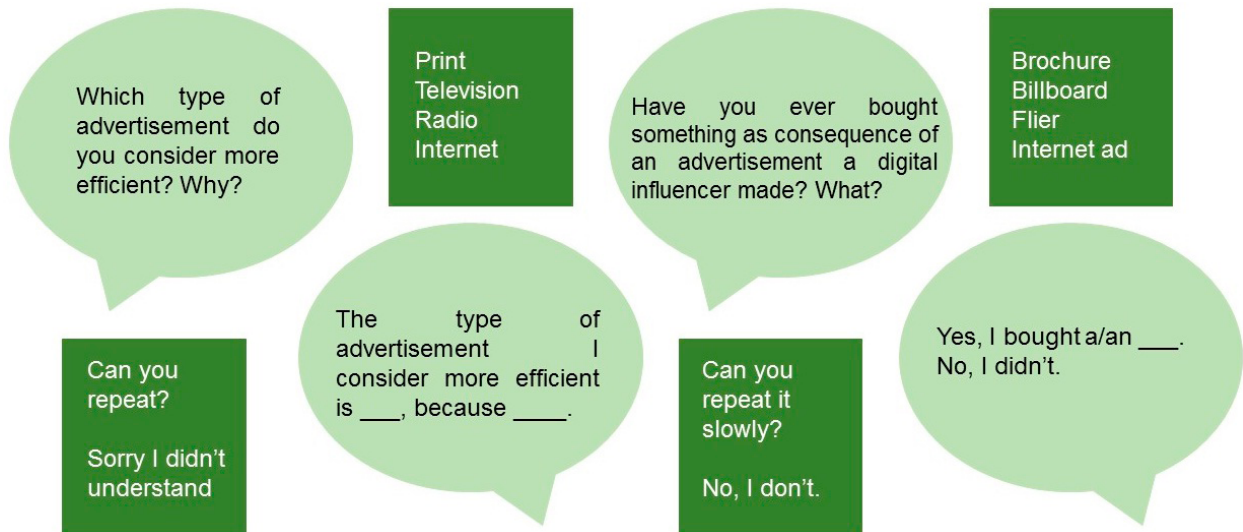
Digital footprint is _____.

Digital advertisements show content adapted to people's interests because _____.

- c) The internet and social media have given ad agencies and publishers new possibilities of maximizing the amount of time internet users are exposed to ads and consequently the number of items they buy. Besides that, digital influencers also have an important role in this business. Search on the internet the information needed to answer the following questions:
1. How digital influencers make advertisements?

 2. Are digital influencers paid for the advertisements they make? How?

- d) Now, talk to a classmate about advertisements. You can use the following bubbles to guide your conversation and make your own questions.



- e) As you could see, advertisements are very used by agencies to promote their products and make people buy. But, despite commerce, advertisements can be used to promote campaigns related to diseases prevention, fight prejudices, fight violence, fund raise, etc. Search on the internet for examples of these types of advertisement and present to your classmates. You can use the following frame to help you do that.

The advertisement I found is a/an _____. It is being used to promote a campaign about _____.
The objective of the advertisement is _____. For that they use a headline/ picture/ illustration which says _____.
For me, the most interesting element of this advertisement is _____.

MOMENT 4

Teacher, during this final Moment, students will have the opportunity to put everything they have studied into practice and create an advertisement that promotes reflection about any social issue. It is recommended that students elaborate this project in groups, that way they can discuss, argue and brainstorm ideas.

a) Before starting this activity, it is recommended to review the concepts of the structure of advertisements with students.

- In groups, ask students to start planning an advertisement that promotes reflection about a social issue.
- The questions found in this activity are intended to guide students on their projects.
- Read the questions to students and discuss each topic. You can give examples for students, so they have a better idea of what they must do.
- Ask students to use the space given to sketch their advertisements.

b) Schedule with students a date for them to present and share their projects. Students can make a digital version of their advertisements, print it, or make a poster, whatever is better according to your group. This activity can be used as assessment for students, and the information they will give you can be used to make a recovery plan.

c) Now it is time for students to analyze each other's advertisements. Tell students to express their opinion with respect.

- Ask students to analyze the advertisements their classmates have made.
- Ask students to express their ideas and opinions using the frame given.
- Discuss about the topics that each group has selected.
- If possible, share student's advertisements on school's walls, or using school's social network page.

d) Ask students to go back to the KWL Chart in Moment 1 and complete the third column.

MOMENT 4

a) During this learning situation, you had the opportunity to see different advertisements' types, functions and channels. Now, it is time to put everything you have learned into practice and create an advertisement for a social campaign with the objective of critically intervene in any social issue you consider important to be discussed or reflected. Use the following questions and the box to sketch your production.

1. Which social issue I consider important to be discussed?
2. What is the objective of my advertisement?
3. What is the format of my campaign? A flier, a video, a brochure?
4. What is the headline? What is the text?
5. What type of visual message will I use? A picture, an illustration?
6. How will I relate the visual message and the verbal message?

b) Share your advertisement with your classmates. If you have made a flier, or brochure, you can distribute copies, or if you have made a video ad, you can share it on your class' social network.

c) Analyze each other's ads and discuss about them. You can use the following frame to help you do that.

One of the things I found interesting about this ad is ____.

It has made me reflect about ____.

I agree (don't agree) with the information on this ad because ____.

d) Go back to the KWL Chart in Moment 1 and complete the third column.

EDUCAÇÃO FÍSICA

3º BIMESTRE

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

Tema: o uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

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

Competência da área: Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.

Habilidade da Área:

(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo.

Objetos de Conhecimento: Jogos Eletrônicos.

Caro professor:

Neste bimestre, é proposto o estudo da **Unidade Temática: Brincadeiras e Jogos**, por meio do objeto de conhecimento **jogos eletrônicos**, no qual os estudantes irão experimentar diferentes jogos eletrônicos que envolvem práticas corporais ou não; analisar a influência dos jogos eletrônicos no desenvolvimento do comportamento ético e moral; refletir sobre o papel dos jogos eletrônicos em sua vida.

Cada **Momento** será dividido em quatro **Etapas** durante o bimestre, caberá a você professor, a organização do número de aulas no desenvolvimento dessa situação de aprendizagem. Durante o percurso vivenciado pelos estudantes ao longo das etapas anteriores, houve contato com diversas experiências relacionadas às práticas corporais.

Algumas delas, inclusive, semelhantes às que serão apresentadas neste caderno. Em vista disso, espera-se que as vivências aqui apresentadas sejam diversificadas e aprofundadas, promovendo assim, o desenvolvimento das habilidades previstas.

Importante salientar que, embora nesta situação de aprendizagem o foco seja a unidade temática “Brincadeiras e Jogos”, a habilidade de explorar as tecnologias digitais, pode ser desenvolvida com qualquer uma das sete unidades temáticas (Brincadeiras e Jogos, Ginástica, Esportes, Lutas, Danças, Corpo, Movimento e Saúde, Práticas Corporais de Aventura). Afinal, a tecnologia está presente em qualquer prática, quer seja num scout durante uma modalidade esportiva, ou num equipamento como os utilizados nas práticas corporais de aventura da natureza ou urbana.

Bom trabalho!

MOMENTO 1 – A EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA:

ETAPA 1 – O JOVEM E A TECNOLOGIA

Professor, nos anos finais do Ensino Fundamental, os estudantes puderam ter contato com o objeto de conhecimento: Jogos eletrônicos. Entretanto, para o segmento do Ensino Médio, será importante que sua turma amplie as capacidades sobre as múltiplas possibilidades da linguagem digital e possa produzir novas formas e sentidos nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.

Nesta situação de aprendizagem, iremos analisar, primeiramente, o quanto a tecnologia está presente na vida dos estudantes. Para isso, a sugestão é que você inicie a proposta, realizando uma tempestade de ideias (*brainstorming*) em torno da palavra tecnologia. Escreva no centro da lousa ou em um flipchart a palavra tecnologia. Peça para que os estudantes digam a primeira palavra que vem à cabeça deles relacionada à tecnologia. Verifique, então, as palavras que mais apareceram na fala dos estudantes, será que apareceu a expressão “jogos eletrônicos”? Se sim, aproveite esse momento para apresentar o objeto de conhecimento que estudaremos. Se não, discuta com os estudantes os termos que mais apareceram e, em seguida, apresente o objeto de conhecimento.

Agora é a hora de ampliarmos o aprendizado sobre as influências que este tema desperta nos jovens. Entendemos que os jovens possuem múltiplas formas de aprender. Nesta etapa, o objetivo é que o jovem possa se tornar um sujeito ativo, produtor de sua aprendizagem. Para tanto, sugerimos a realização de um estudo por estações.

SAIBA MAIS

Para uma aula diferente, aposte na Rotação por Estações de Aprendizagem.

Disponível em: <https://cutt.ly/7Hfzcpm>.

Acesso em: 10 mar. 2021.



Os estudantes organizados em grupos irão fazer a rotação pelas estações: na Estação 1 farão a leitura do texto e responderão as questões; na Estação 2 irão realizar a leitura do texto e pesquisa sobre o tema; na Estação 3 assistirão ao vídeo e responderão um roteiro de questões sobre o tema; na Estação 4 os estudantes irão fazer leitura do texto “A influência da tecnologia nas práticas corporais” destacando os pontos importantes. O tempo de rotação nas estações deverá ser organizado e cronometrado, para que todos os grupos possam realizar o percurso atendendo à demanda de cada estação. O professor poderá se utilizar de vários ambientes como: laboratório, quadra, pátio, classe etc., a fim de dar maior autonomia para sua turma.

ESTAÇÃO 1: OFF-LINE - LEITURA DO TEXTO E TAREFA NO ROTEIRO.

Texto - Jovens e influências digitais

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

As tecnologias possuem grande influência no meio escolar e fora dele e isto faz com que os jovens de hoje passem a ter desejos e interesses diferentes de antigas gerações. O jovem atual nasceu na era da velocidade de informação, com as diversas mídias e recursos: *internet*, TV digital, redes sociais, jogos eletrônicos e *on-line*, celular, relógios com aplicativos, entre outros. Tais tecnologias interferem na forma como as relações humanas se dão, na maneira como os jovens se conscientizam sobre a importância da prática de atividades físicas, seus hábitos e consumo, o

que, conseqüentemente, modifica seu estilo de vida com adoção de hábitos saudáveis como: alimentação, materiais esportivos adequados tecnologicamente para minimizar lesões, consulta de aplicativos para prática de atividades físicas, entre outros.

Todos estes progressos advindos da inovação tecnológica acarretam mudanças e impactam diretamente nos costumes de uma sociedade contemporânea, devendo ser utilizados de forma crítica, reflexiva e ética.

Texto produzido para este material.

Após a leitura, os grupos irão responder às seguintes questões:

- Quais as influências da tecnologia para os jovens?

Espera-se que os estudantes respondam que a tecnologia tem bastante influência em suas vidas, estão inseridas no dia a dia, dentro e fora da escola e desperta desejos e diferentes interesses das gerações anteriores.

- Como as tecnologias podem influenciar o hábito de vida das pessoas?

Espera-se que os estudantes respondam que tais tecnologias interferem na forma como as relações humanas se dão, na maneira como eles (os estudantes) se conscientizam sobre a importância da prática de atividades físicas, seus hábitos e consumo, que, conseqüentemente, modifica seu estilo de vida com adoção de hábitos saudáveis como: alimentação, materiais esportivos adequados tecnologicamente para minimizar lesões, consulta de aplicativos para prática de atividades físicas.

- Quais os impactos sofridos pela sociedade em decorrência do avanço tecnológico?

Espera-se que os estudantes respondam que há impactos diretamente nos costumes de uma sociedade contemporânea.

ESTAÇÃO 2: ON-LINE. LEITURA DO TEXTO E PESQUISA.

Nesta estação, os estudantes farão a leitura do texto e, em seguida, uma pesquisa tendo como foco:

- O significado do termo Tecnologia.
- Quais as modificações que o avanço da tecnologia promove no meio ambiente?
- Quais as tecnologias de informação e de comunicação e para que servem?
- Quais as tecnologias avançadas e quais as possibilidades de utilização?

Texto - Conexão entre passado e presente e o uso da Tecnologia

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

A Tecnologia emprega a produção de conhecimentos para a fabricação de objetos e para modificação do meio ambiente em que vivemos. Atualmente, se sobressaem no universo contemporâneo as tecnologias de informação e de comunicação devido ao aperfeiçoamento das telecomunicações, uso de computadores, ampliação de acesso à internet, incluindo as tecnologias avançadas como a Energia Nuclear, a Nanotecnologia e a Biotecnologia. As diversas tecnologias influenciam a sociedade, nossa casa, nosso lazer, o trabalho e a escola.

Texto produzido para este material.

ESTAÇÃO 3: FRUIÇÃO DO VÍDEO – ON-LINE OU OFF-LINE E TAREFAS DO ROTEIRO.

Nesta estação, os estudantes irão apreciar o vídeo, e, em seguida, responder às questões.

- O que você entende por tecnologia?
- Quais os benefícios trazidos pela tecnologia?
- Será que essa tecnologia pode trazer malefícios para nossa sociedade?
- A quais recursos tecnológicos você tem acesso?

5 Formas em que a tecnologia mudou nossas vidas.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=019vprcLoik>. Acesso em: 13 nov. 2020.



ESTAÇÃO 4: A INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NAS PRÁTICAS CORPORAIS.

Nesta estação, os estudantes farão a leitura do texto, destacando os pontos importantes do uso da tecnologia nas práticas corporais.

O uso da tecnologia nas práticas esportivas. Disponível em: <http://gg.gg/obx9v>. Acesso em 13 nov. 2020.



Professor distribua os roteiros de perguntas aos grupos a fim de fomentar as pesquisas e produção de registros.

Ao final, reúna os estudantes para sistematizar as informações obtidas pelos grupos. A ideia é que os grupos tragam suas dúvidas em torno dos assuntos que foram discutidos:

- Definição do conceito de tecnologia.
- As tecnologias de informação e de comunicação.
- As tecnologias avançadas.
- Os benefícios e malefícios dos recursos tecnológicos.
- A influência das tecnologias nas práticas corporais.

Diálogos Possíveis:

Professor, visite o Momento 1 do componente Arte: “A Dança em telemática”, em que telemática é a possibilidade de armazenar e transmitir quase em tempo real uma quantidade grande de dados e a captura de movimento (*Motion Capture ou mocap*), convertidos em movimentos digitais. Conseguimos associar a telemática ao mundo dos games interativos, pois ao realizarmos um movimento, ele é transportado para a tela que faz a leitura e mostra se a ação realizada teve êxito ou não.

ETAPA 2 – OFICINA DOS GAMES!

Professor, agora, chegou o momento de colocar em prática as discussões sobre as tecnologias digitais e os jogos eletrônicos através da **Gamificação**.

A **gamificação** se refere à aplicação de recursos de jogos digitais em atividades, como por exemplo: avatares, desafios, *rankings*, prêmios etc. Esta prática geralmente conta com competição, feedback, evoluções e recompensas.

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

Os jovens do século XXI são da geração de videogames que os “obrigam” a realizar movimentações em posse de um controle sem fio, em frente a uma tela de televisão ou de computador, celulares, *tablets* etc. Deste modo, assim como as brincadeiras e jogos tradicionais passam de geração para geração, os jogos eletrônicos estão evoluindo cada vez mais, com a criação e recriação de games que imitam jogadores de futebol, basquete, das lutas, de tênis, de danças etc.

Texto produzido para este material.

Professor, ao desenvolvermos a **Gamificação** em aulas de Educação Física reafirmamos o momento histórico que nossos jovens estão vivendo. Destacamos que, a partir dos jogos, os estudantes do Ensino Médio possuem maior interação social, aulas mais dinâmicas, desenvolvem a criatividade, a autonomia e a colaboração, pois esse tipo de metodologia promove o diálogo, estudantes mais engajados, apropriação do conteúdo, o protagonismo, a resolução de problemas, a ludicidade e permite que desenvolvam as competências socioemocionais. Durante suas aulas, procure observar estes aspectos nos estudantes.

A Gamificação será um campeonato de *games* na escola. Para isso, identifique com os estudantes quais jogos eletrônicos fazem parte do contexto deles e solicite a escolha de alguns jogos, que possam ser experimentados/vivenciados na escola; os jogos poderão ser selecionados por meio de votação.

A competição no primeiro momento será realizada com a classe, mas poderá ser ampliada para as outras turmas da escola. Para que os estudantes possam organizar a Gamificação com a mediação do professor, organize cartazes explicativos e chamativos contendo algumas regras:

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1. Definição de público-alvo e faixa etária dos games. | 5. Plataforma, ambiente. |
| 2. Área dos <i>Games</i> : esportes, lutas, danças etc. | 6. Regras do jogo. |
| 3. Missão do <i>Game</i> , objetivo. | 7. Como será feito o <i>ranking</i> . |
| 4. Narrativa do Jogo, história, contexto. | 8. Materiais e recursos. |
| | 9. Estratégia do jogo. |

Caso seja necessário, proponha que os estudantes criem alternativas para a experimentação desses jogos, como transformar o jogo eletrônico em uma atividade prática, como elaborar um tapete de dança (*Just dance*).

ETAPA 3 – OS *GAMES* E AS PRÁTICAS CORPORAIS

Professor, na etapa 2, os estudantes vivenciaram alguns jogos eletrônicos, será que apareceu algum que envolve prática corporal? Se sim, retome com eles esses jogos e acrescente outros jogos eletrônicos que envolvam danças, esportes, lutas etc. A proposta é que eles vivenciem esses jogos e, em seguida, realizem uma discussão em torno das seguintes questões:

Por que alguns jovens optam por jogos eletrônicos que envolvem movimentos? Será que o jogo eletrônico que envolve uma prática corporal pode substituir a prática de um exercício físico?

Levante com os estudantes as hipóteses, e, em seguida, organize-os em grupos para que realizem uma pesquisa em torno das questões anteriores.

Ao final, proponha uma discussão e sistematização em torno das questões apresentadas.

Professor para subsidiar a discussão propomos a leitura:

Atividade física associada a games ajuda a promover a saúde. Disponível em: <https://g1.globo.com/pr/parana/especial-publicitario/puc-pr/profissionais-do-amanha/noticia/2019/01/16/atividade-fisica-associada-a-games-ajuda-a-promover-a-saude.ghtml> . Acesso em 08 set. 2021.



ETAPA 4 – GAMIFICAÇÃO NA PRÁTICA. MÃO NA MASSA!

Agora a proposta é que os estudantes criem um jogo eletrônico com o uso de ferramentas tecnológicas. Nesta etapa, eles poderão criar e produzir conhecimento conforme os seus interesses, através da virtualidade. Sendo assim, realize uma leitura compartilhada do texto a seguir com sua turma, a fim de despertar ideias para a Gamificação

Texto - Profissão dos Gamers

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

Os jogos eletrônicos estão em alta na sociedade contemporânea. O desenvolvimento tecnológico e a facilidade de acesso aos recursos estão ampliando as possibilidades deste mercado que contempla: jogadores, produtores executivos, desenvolvedores, ilustradores etc.

O Brasil é um dos países da América Latina onde mais cresce a paixão pelos gamers, que hoje é mundial. Um exemplo disto são as competições do Mundial *The League Of The Legends*, que é assistido por todo o mundo e faturando alto.

O mercado de trabalho também cresce com esta possibilidade dos gamers e há diversos cursos oferecidos, tais como: Jogos digitais, *Designer de Games*, *Designer Gráfico*, Artes visuais, Engenharia de *Software*, Tecnologia da Informação, Ciência da Computação, Engenharia da Computação, *Marketing*, Publicidade e Propaganda e Jornalismo.

Também vale destacar que muitos jogos eletrônicos envolvendo práticas corporais têm a função de repetir e reproduzir os movimentos motores, com experimentação, formulação de hipóteses, tomada de decisões, resolução de situações-problema entre outras. Entretanto, alguns jogos virtuais recebem muitas críticas, pois se alega que estimulam a violência e ocupam em excesso o tempo dos jogadores, ocasionando problemas de personalidade.

Vale lembrar:

Um jogo eletrônico tem a finalidade de entretenimento, representação, interação, conflito e segurança. Já os jogos de internet, ou seja, os jogos virtuais estimulam a relação do jogador não só com o software, e sim com outros jogadores, a partir do ciberespaço.

Texto produzido para este material.

Diálogos Possíveis:

A competição Mundial "*The League Of The Legends*" poderá ser uma ponte para o trabalho integrado com o componente Língua Inglesa trabalhando em parceria, a fim de que os estudantes possam ser orientados em pesquisa e seleção de informações em língua inglesa, tendo de utilizar estratégias de leitura diversas, para darem conta de ler/assistir os/aos textos/ vídeos.

Após a leitura, solicite que os estudantes realizem a fruição dos vídeos a seguir:



10 Melhores Jogos de Esportes para Android e iOS (2021).

Disponível em: [em: http://jogsmobilebr.com.br/melhores-jogos-de-esportes-para-android-e-ios/](http://jogsmobilebr.com.br/melhores-jogos-de-esportes-para-android-e-ios/). Acesso em: 08 set. 2020.

7 Rings - Ariana Grande | Just Dance 2020 | PS4 Camera Gameplay.

Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=cByDhcXDx8M&feature=youtu.be>.

Acesso em: 10 nov. 2020.



Em seguida, oriente os estudantes para a produção dos *games*. **O game deve ser relacionado ao contexto da Educação Física, com abordagem de esportes, lutas, danças, práticas corporais de aventura, ginástica etc.** A sala poderá ser dividida em grupos mistos, nos quais cada estudante terá uma tarefa, como se fosse desenvolver uma profissão descrita no texto.

Roteiro para a Gamificação:			
Tema, nome do jogo	Faixa etária	Objetivos	Ferramenta utilizada, plataforma
Desenhos e imagens criadas e ou reais.	Regras principais, premiação etc.	Materiais	Recursos

A apresentação poderá ser realizada em forma de sorteio. Os estudantes irão apresentar os jogos criados, destacando os itens do roteiro.

Diálogos Possíveis:

Professor aqui traz a Gamificação na prática. No *Moment 6* de Língua Inglesa, é proposto algo parecido, em que os estudantes irão criar, por meio de aplicativos, *Challenges* sobre *Fake News* ou algum outro assunto abordado. Por isso, seria interessante propor aos estudantes fazer uma visita a essa atividade proposta.

MOMENTO 2 – TECNOLOGIA E ÉTICA DOS USUÁRIOS!

ETAPA 1 – INICIANDO O BATE PAPO!

Nessa etapa, os estudantes farão uma retomada de tudo que vivenciaram no Momento 1. Inicie a proposta dizendo para os estudantes que eles receberam uma informação em um aplicativo de mensagens ou em uma rede social com as seguintes manchetes:

O jogos eletrônicos que envolvem movimentos gastam mais energia que um exercício físico!

Os jogos eletrônicos que têm violência tornam seus praticantes mais violentos!

Os praticantes de jogos eletrônicos se tornam introvertidos.

Os jogos eletrônicos praticados de forma consciente só causam malefícios para a saúde.

Professor, escreva em um papel, de forma que as frases fiquem bem visíveis aos estudantes. Se preferir, organize-os em grupos para que analisem cada uma das frases: será que essas afirmações são verdadeiras?

Observe se os estudantes conseguem analisar e refletir sobre as afirmações, com base no que estudaram no Momento 1, ou precisam buscar outras informações sobre o assunto.

Ao final da análise, peça para os grupos dizerem o que fariam, caso recebessem uma dessas informações por um aplicativo de mensagem:

- Compartilhariam a informação; mas, após a análise e conclusão de que a informação não é verdadeira, informariam as pessoas para quem compartilharam.
- Compartilhariam a informação, mesmo sabendo que a informação é falsa, não opinando sobre seu conteúdo.
- Analisariam a informação e não a compartilhariam por entenderem que ela é falsa. A proposta é que os estudantes reflitam sobre como se comportam diante de uma informação recebida: procuram saber mais sobre a informação ou compartilham sem buscar mais informações? E, nesse último caso, é importante que eles justifiquem por que a compartilhariam sem ter certeza de que se trata de uma informação verdadeira, ou mesmo de que se trata de *fake news*.

Após esse momento de reflexão, realize a leitura do trecho abaixo:

VOCÊ SABIA?

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

Sabemos que a tecnologia trouxe muitos avanços para a humanidade, entretanto, a tecnologia e as mídias sociais podem trazer alguns malefícios, como a circulação de notícias falsas, as chamadas “*Fake News*”. Essas manchetes incluem, com apenas um clique, a veiculação de diversas informações que estão nas palmas de nossas mãos e que podem ser inverdades. Ao postar, circular e compartilhar, essas falsas notícias ganham corpo e proporção, ameaçando com seu conteúdo, que seja conhecida a veracidade dos fatos.

Texto produzido para este material.

Em seguida, proponha uma reflexão individual em torno das seguintes questões:

1. Você já viu uma notícia falsa circular com grande repercussão? Qual? Em qual mídia social?
2. Qual ou quais mídias sociais você comumente utiliza? O que é mais atrativo nestas mídias?

3. Com que frequência você utiliza as mídias sociais e/ou compartilha publicações?
 4. Suas publicações incluem imagens ou notícias que não possuem comprovação de autenticidade?

Todas as respostas são pessoais dos estudantes e o aprofundamento no tema determinará o nível da reflexão. Espera-se que eles se dediquem e contribuam com respostas consistentes que os façam refletir sobre o tema.

Peça que leiam o quadro, a fim de observar como fazer para identificar uma *fake news*.

Avalie a fonte e o <i>site</i> , o autor do conteúdo	Avalie a estrutura do texto	Preste atenção na data da publicação	Leia mais que só o título e subtítulo
Pesquise em outros <i>sites</i> de conteúdo	Veja se não se trata de <i>site</i> de piadas	Só compartilhe após checar se a informação é correta	É um áudio ou um vídeo? Resuma acontecimento e faça uma pesquisa no buscador

Professor, os estudantes devem ser estimulados a interagir e dialogar a partir dos questionamentos acima. Toda opinião deve ser respeitada, pois cada turma carrega consigo uma experiência própria.

Sugestões de recursos ao professor:

Quero trabalhar Fake News e checagem de informações em sala de aula. Por onde começo?

Disponível em: <https://site.geekie.com.br/blog/fake-news-sala-de-aula/>.

Acesso em 10 de nov. 2020.



Diálogos Possíveis:

Professor, solicite aos estudantes para que façam a visita ao Moment 4 de Língua Inglesa, em que são abordadas as postagens dos influenciadores digitais que, em suas redes, podem disparar notícias falsas (*fake news*) influenciando negativamente os usuários.

ETAPA 2 – OS JOGOS ELETRÔNICOS E O DESENVOLVIMENTO DA ÉTICA

Professor, na etapa anterior, os estudantes tiveram a oportunidade de refletir sobre como lidar com informações recebidas e como identificar se uma informação é falsa ou verdadeira. E com relação à ética, os estudantes e nós mesmos estamos preparados para lidar com a informação e comunicação? Ou publicamos e acreditamos em tudo que vemos, ouvimos e recebemos?

Nesta etapa, sugerimos a leitura dos artigos:

Ciberética: a ética no espaço virtual dos jogos eletrônicos: Disponível em:

<https://www.scielo.br/pdf/edreal/v37n1/2175-6236-edreal-37-01-319.pdf>.

Acesso em: 12 nov. 2020.



Jogos eletrônicos e juízo moral: um estudo com adolescentes do ensino médio.

Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-36872012000100008 Acesso em: 12 nov. 2020.



Organize os estudantes em grupos, de modo que alguns grupos fiquem responsáveis pela leitura do primeiro artigo, e os outros grupos fiquem responsáveis pela leitura do segundo artigo.

O objetivo da leitura é que os estudantes analisem se os jogos eletrônicos podem influenciar o comportamento ético e moral de seus usuários.

Professor, quanto aos jogos de RPG: será que nossos estudantes os conhecem? Proporcione aos estudantes que assistam ao vídeo para conhecer os tipos de jogos de RPG.

A origem dos RPGs.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zxLz9R5HwBs>. Acesso em: 08 set. 2021.



Após apreciação dos vídeos, proponha a discussão em torno das seguintes questões:

- Os jogos eletrônicos podem influenciar o comportamento ético e moral de seus usuários?
- Os jogos de RPG podem revelar características dos usuários?

Os artigos sugeridos anteriormente darão suporte para a discussão da questão 1.

Para dar suporte para a questão 2, sugerimos para aprofundamento temático o texto:

Avatares usados em jogos podem revelar características dos usuários. Disponível em: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/ciencia-e-saude/2015/01/14/interna_ciencia_saude,466235/avatares-usados-em-jogos-podem-revelar-caracteristicas-dos-usuarios.shtml. Acesso em: 12 nov. 2020.

ETAPA 3 – OS JOGOS ELETRÔNICOS E EU!

Professor, para finalizar essa situação de aprendizagem, sugira aos estudantes a reflexão sobre como os jogos eletrônicos estão presentes em sua vida.

- Você sente necessidade de usar a internet e os jogos digitais por períodos de tempo cada vez maiores?
- Você já tentou diminuir o tempo na frente do computador e videogame, mas não conseguiu?
- Você já mentiu para familiares para esconder quanto tempo você estava jogando?
- Você já deixou de fazer tarefas ou atividades de que gosta por não conseguir se desconectar ou parar de jogar?

Se muitas dessas respostas forem sim, pensamos ser importante realizar uma reflexão acerca do momento atual e sobre as possíveis razões pelas quais os jogos ocuparam um lugar tão central na vida dessa pessoa.



Qual a função dos jogos virtuais na sua vida?

Disponível em: <https://conexoesclinicas.com.br/video-game-ate-que-ponto/> Acesso em: 12 nov. 2020.

6 Benefícios Científicos de Jogar Vídeo Games que Você nem Imagina. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=USW-9hBfGWY> . Acesso em: 13 nov. 2020.



Motivos Para Jogar Videogame e seus Benefícios na Vida. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=V07xoh2wIQM>. Acesso em: 13 nov. 2020.

EDUCAÇÃO FÍSICA

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

Tema: o uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

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

Competência da área: Compreender as línguas como fenômeno (geo) político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.

Habilidades da Área::

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

Objetos de Conhecimento: Esportes: Invasão ou territorial; Rede / quadra dividida; Campo e taco.

Caro professor:

Neste bimestre, é proposto o estudo da **Unidade Temática: Esporte**. E rever as Unidades Temáticas: Dança, Ginástica, Lutas e Práticas Corporais de Aventura. A partir dela, analisaremos reflexões fundamentadas na abordagem cultural, especificamente na “Cultura Corporal de Movimento”, para que os estudantes compreendam as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.

Cada **Momento** será dividido em quatro **Etapas** para serem ministradas durante o bimestre, a divisão do tempo de cada uma delas em aulas caberá à sua organização. Durante o percurso vivenciado pelos estudantes, ao longo das etapas anteriores, houve contato com diversas experiências relacionadas às práticas corporais. Algumas delas, inclusive, semelhantes às que serão propostas neste caderno. Em vista disso, espera-se que as vivências aqui apresentadas sejam diversificadas e aprofundadas, promovendo assim, o desenvolvimento das habilidades previstas.

Importante salientar que, embora nesta Situação de Aprendizagem o foco seja as unidades Temáticas: Esporte, Dança, Ginástica, Lutas e Práticas Corporais de Aventura, a habilidade trata do uso da língua inglesa e o tema do uso da tecnologia no mundo contemporâneo e pode ser desenvolvida com qualquer uma das sete unidades temáticas (Brincadeiras e Jogos, Ginástica, Esportes, Lutas, Danças, Corpo, Movimento e Saúde, Práticas Corporais de Aventura).

Bom trabalho!

MOMENTO 1 – ELEMENTOS DA LINGUAGEM ESTRANGEIRA E SUA RELAÇÃO COM AS PRÁTICAS CORPORAIS.

ETAPA 1 – PARA INÍCIO DE CONVERSA

Professor, ao longo da escolaridade anterior, os estudantes tiveram a oportunidade de conhecer e se apropriar de conteúdos nas diversas **Unidades Temáticas** que compõem a **Cultura Corporal de Movimento** da qual o componente curricular de Educação Física faz parte, tais como: esportes, lutas, danças, ginásticas e práticas corporais de aventura. Nesta situação de Aprendizagem, o estudante navegará por caminhos ainda não explorados e poderá ampliar seus conhecimentos, estabelecendo uma relação com a Língua estrangeira e as Unidades Temáticas já vivenciadas.

IMPORTANTE: Tal aprendizagem só se dará satisfatoriamente se o estudante compreender o processo histórico, cultural, social, e o contexto em que aquele objeto de conhecimento está inserido. Por isso, a mediação do professor será imprescindível.

É importante esclarecer que realizaremos o estudo desta Situação de Aprendizagem a partir de uma abordagem antropológica. Para facilitar o entendimento, segue a definição:

Antropologia:

É a ciência do homem que realiza um estudo a partir das origens, da evolução, do desenvolvimento físico, material e cultural, da psicologia, das características raciais, dos costumes, das crenças etc.

O Estrangeirismo e a Educação Física

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

A Linguagem é estudada como meio de comunicação e interação entre os seres humanos, tornando-se um elemento imprescindível para a sociedade e sua cultura. A partir dela, podemos ter uma visão melhor do mundo, raciocinar a origem da palavra, sendo um fenômeno mundial. No campo das práticas corporais do qual a Educação Física faz parte, temos uma linguagem própria e universal, que diversos atletas, jogadores, técnicos e mídia utilizam entre si, nos mais variados esportes, lutas, danças, ginásticas e práticas corporais de aventura. E, mesmo não sendo sua língua materna ou possuindo pouca proficiência, é possível utilizar-se de termos e palavras estrangeiras que não precisam ser adaptadas, uma vez que são compreendidas por todos e conhecidas como estrangeirismos! Vamos conhecer mais sobre o assunto?

Texto produzido para este material.

Após compreender o sentido do estudo antropológico, da linguagem e do estrangeirismo, sugerimos a exploração dos conhecimentos prévios de sua turma acerca da relação dos Objetos de Conhecimento com a Língua Estrangeira. Para isso, realize uma roda de conversa utilizando um questionamento aos estudantes, a partir da leitura do trecho a seguir e da exposição do Quadro das Unidades Temáticas e Objetos de Conhecimento que compõem a Educação Física Escolar.

Trecho 1:

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

“Os esportes, as danças, as ginásticas, as lutas e as práticas corporais de aventura tiveram sua origem em diversos países e localidades distintas. Ao longo dos anos, passaram por infinitas transformações e ressignificações. Foram adaptados, modificados e seguem evoluindo conforme a tecnologia se desenvolve. Sua linguagem, termos, símbolos, expressões e identidades foram criados, incorporados, convertidos e remodelados a partir de metamorfoses necessárias para o seu desenvolvimento”.

Texto produzido para este material.

Quadro explicativo	
Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento
Brincadeiras e Jogos	Jogos tradicionais, jogos eletrônicos, brincadeiras tradicionais.
Esportes: de marca, de precisão, Futebol, voleibol, basquetebol, handebol, tênis de mesa, tênis de campo, beisebol, rugby, futebol americano, atletismo, ginástica técnico combinatório, rede/quadra dividida ou parede de rebote, campo e taco, invasão ou territorial, combate.	Futebol, voleibol, basquetebol, handebol, tênis de mesa, tênis de campo, beisebol, <i>rugby</i> , futebol americano, atletismo, ginástica artística, ginástica rítmica, nado sincronizado.
Ginástica: geral, condicionamento físico, consciência corporal.	Musculação, zumba, <i>step</i> , <i>crossfit</i> , aeróbica, acrobática, funcional, corporal, laboral, localizada, ginástica laboral corretiva, pilates, yoga.
Lutas: do Mundo do Brasil	Capoeira, <i>huka-huka</i> , luta marajoara, judô, <i>aikido</i> , <i>jiu-jitsu</i> , <i>muaythai</i> , boxe, <i>chinesboxing</i> , esgrima, <i>kendo</i> , <i>karate</i> , <i>kung Fu</i> .
Dança: do Mundo do Brasil	Samba, tango, merengue, salsa, <i>hip hop</i> , <i>street dance</i> , <i>funk</i> , bolero, <i>ballet</i> , dança do ventre, dança contemporânea, <i>fit dance</i> , sapateado, <i>flamenco</i> , <i>jazz</i> , <i>styletto</i>
Práticas corporais de aventura: Urbana, na natureza	<i>Parkour</i> , <i>skate</i> , patins, <i>bike</i> , corrida orientada, corrida de aventura, corridas de <i>mountain bike</i> , rapel, tirolesa, arvorismo.

Fonte: BNCC, 2018

Professor, o quadro contém **informações e palavras-chaves** acerca das Unidades Temáticas e Objetos de Conhecimento que sofrem transformações ao longo do tempo. Utilize-os como apoio expositivo. A partir dele, os estudantes irão lembrar seus estudos anteriores.

Primeiramente, solicite que os estudantes identifiquem, circulem e/ou grifem as palavras do quadro que possuem origem estrangeira. Em seguida, realize e/ou solicite a **leitura, reflexão sobre o trecho e a comparação** com o quadro. Realize algumas proposições com os estudantes, a partir das questões norteadoras:

1. Quais esportes, lutas, danças, ginásticas, jogos e brincadeiras e práticas corporais você conhece ou já praticou? Com qual você mais se identifica e por quê?

Resposta pessoal do estudante.

2. Observe o quadro, as palavras grifadas e reflita sobre a língua estrangeira presente. Qual você destacaria?

Resposta pessoal do estudante, mas espera-se que ele destaque as seguintes, algumas bem conhecidas, tais como: rugby, step, crossfit, chinese boxing, street dance, parkour.

3. Escolha um objeto de conhecimento do quadro e sintetize o que você se lembra sobre sua origem, regras, características, transformações, evoluções etc.

Resposta pessoal do estudante.

4. Quais palavras estrangeiras o objeto de conhecimento que você escolheu possui? Estas palavras estão relacionadas à sua origem e ou à sua transformação? Explique com base no trecho anterior.

Resposta pessoal do estudante.

5. Você conhece alguma palavra estrangeira que está relacionada a algum esporte, luta, dança, jogo, ou prática corporal que não consta no quadro? Qual ou quais?

Resposta pessoal do estudante.

Professor, exponha na lousa ou em *flipchart* as principais respostas dos estudantes, com foco nas palavras estrangeiras citadas por eles, oriundas dos objetos de conhecimento da Educação Física. A proposta é que eles já iniciem as reflexões sobre essa linguagem ser universal.

ETAPA 2 – INCORPORANDO A LÍNGUA ESTRANGEIRA NOS ESPORTES.

Na etapa anterior, foi possível iniciar os estudos sobre a língua estrangeira e verificar o que os estudantes já vivenciaram. Agora será o momento de ampliar os estudos acerca da língua como forma de comunicação global. Iremos iniciar esta discussão a partir dos esportes de invasão e/ou territorial e de rede/taco: **futebol, voleibol, beisebol e tênis**. Para isso, realize a análise do texto, a seguir, utilizando-se da **leitura compartilhada** em um local tranquilo e ou aberto como o pátio ou quadra. A leitura pausada com anotações e grifos das palavras chaves, uso de um dicionário e ou recurso tecnológico para identificação do significado e tradução do vocabulário estrangeiro, bem como a mediação do professor, irão contribuir para as reflexões futuras, para entendimento do tema, reconhecimento das informações explícitas e implícitas, como para a compreensão da língua estrangeira no futebol e demais objetos de conhecimento.

Texto: O Futebol a partir de uma análise histórica.

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

Sabemos que o futebol em nosso país é sinônimo de identidade nacional e é paixão dos brasileiros. Mundialmente conhecido, assumiu uma heterogeneidade, sendo manipulado de forma lúdica e consciente por diversos grupos e locais. Como um instrumento de diversidade, ao longo dos anos ele se transformou em uma ferramenta midiática e tecnológica. Entretanto, sua origem foi construída a partir de uma realidade social e histórica, de forma dinâmica e multifacetada. O futebol, assim como os mais variados esportes, possui relação direta com as mudanças ocorridas na conjuntura econômica, social, e política da Inglaterra. Quando surgiu, era praticado pelas elites, primeiramente como forma de recreação, até mesmo usado com o caráter civilizador da metade do século XIX ao início do século XX.

Posteriormente, surgiram as *Public Schools* inglesas e a elite jovem era enviada às escolas a fim de aprender valores sociais, tais como: coragem, altruísmo, trabalho em equipe, lealdade, entre outros. No Brasil, foi introduzido pelo inglês Charles Miller em meados de 1895 e se popularizou desde então. Os termos deste esporte de invasão vieram do inglês football (pé+bola). Outra curiosidade é o termo *goal* (gol) do inglês objetivo, meta. A palavra time, comumente utilizada no Brasil para distinguir equipes, é original do inglês *team*, se referindo a um grupo de pessoas. Por fim, vale saber que a palavra *penalty*, do inglês, indica penalidade. A partir disso, podemos dizer que o futebol possui uma linguagem dos pés, que nunca falha.

estrangeirismo: palavra de outra língua, usada em Língua Portuguesa, que se adaptou perfeitamente.

public schools: escolas públicas inglesas.

Texto produzido para este material.

Trecho - Vôlei e sua Linguagem.

O esporte de rede/parede voleibol também possui diversas palavras estrangeiras. Sua origem data por volta de 1895, criado pelo professor de Educação Física da YMCA *William Morgan* nos EUA. Inicialmente chamado de *mintonette*, porém considerado muito feminino, logo depois foi alterado para *volleyball*, que significa, bola que voa. Possui termos como a posição de líbero originada do latim, o *set*, *block*, *attack*, *serve* (saque), *tie-break*, *ace*, *time-out*, entre outros.

Trecho- Beisebol e seus termos.

Embora haja controvérsias sobre sua origem ser inglesa, francesa, ou americana, o *rounders*, como inicialmente foi chamado, foi trazido pelos ingleses para a América, que o modificaram para o que conhecemos como beisebol. Este esporte muito popular nas Américas: do Norte e Central, também possui adeptos em todo o mundo. Possui linguagem própria que não se modifica: *homerun*, *pitcher*, *catcher*, *first baseman*, *strike*, *ball*, *base*, *home plate*, *homeruns*, *fair ball*, *inning*, *save*, *swing*, *walk playoffs*, e outras mais.

Trecho- O Tênis e seu vocabulário.

O tênis é um esporte de rede praticado em todo o mundo. Algumas fontes o datam com origem na França no século XII, porém, originou-se na Inglaterra como é jogado atualmente. Sua linguagem é universal e pode ser compreendida por todos. Em suas partidas, comumente ouvimos os termos a seguir: *ace*, *set point*, *serve*, *advantage*, *double falt*, *let*, *love*, *match point*, *tie-break*, *volley*, *backhand*, *bye*, *breakpoint*, *drop shot*, *challenge*, *forehand*, *grand slam*, *golden set*, *out*, *rally*, *smach*, *spin*, *winner* e muitos outros.

ETAPA 3 – REFLEXÃO/AÇÃO. SE LIGA NESSA IDEIA!

Professor, após a leitura da etapa anterior, identificação do vocabulário estrangeiro e grifo dos termos, prosseguiremos os estudos, com questões direcionadas acerca da temática desta Situação de Aprendizagem. **A proposta é que os estudantes vislumbrem como a língua estrangeira está presente no cotidiano dos esportes, sem a necessidade de ser modificada ou adaptada para ser compreendida.** Para isso, divida sua turma em grupos mistos para reflexão das questões a seguir:

1. O que os textos têm em comum? Qual a temática abordada?

Espera-se que os estudantes respondam que os textos retratam o quanto a língua estrangeira está presente nos esportes e que, apesar desse fato, é uma linguagem universal que pode ser entendida e compreendida por todos. A temática é o vocabulário estrangeiro nos esportes.

2. Qual a importância da língua estrangeira nos esportes mencionados pelos textos? Justifique com uma passagem do texto

O tênis é um esporte de rede praticado em todo o mundo. Algumas fontes o datam com origem na França no século XII, porém, originou-se na Inglaterra como é jogado atualmente. Sua linguagem é universal e pode ser compreendida por todos.

3. Qual a relação entre a origem dos termos estrangeiros dos esportes citados e seu uso cotidiano?

Espera-se que os estudantes compreendam que, os termos em diferentes idiomas tornam-se parte do nosso vocabulário que são modificados, ficando mais próximos da nossa língua.

4. Podemos dizer que estes esportes possuem uma linguagem própria? Explique.

Espera-se que os estudantes respondam que sim, que é uma linguagem que pode ser entendida por todos.

5. Você conseguiu identificar alguma palavra do texto que você já conhecia? Qual ou quais?

Resposta pessoal do estudante.

Os estudantes poderão registrar as reflexões e depois passar em forma de **mapa mental**.

ETAPA 4 – PRATICANDO O ESTRANGEIRISMO. LET'S GO TEAM!

Professor, após a reflexão sobre os esportes e a língua estrangeira, chegou a hora de vivenciarmos na prática!

Primeiramente, converse com os estudantes que muitas palavras estrangeiras são comumente usadas no Brasil, a fim de contextualizar.

Questione sua turma se eles conhecem outras palavras de origem estrangeira e que estão presente nos esportes, nas lutas, nas danças, nos jogos e brincadeiras e nas práticas corporais de aventura. Como eles as utilizam? Com que frequência? Em que momentos? *Resposta pessoal do estudante.*

Seguem alguns exemplos para apoio ao professor:

NBA	UFC	Champions League	World Cup	NFL
penalty	goal	pass	running	attack
offense	corner	set	tie break	set point
líbero	attack	bloq	fair play	bump
jump service	ace	time-out	ouchdown	endzone

Posteriormente, com sua turma na quadra, é o momento dos estudantes realizarem a prática do esporte futebol e/ou outro esporte que possua origem estrangeira como: **voleibol, handebol, basquetebol, beisebol, rugby, futebol americano** etc. A proposta é levar os estudantes a reconhecerem a linguagem corporal e a língua estrangeira presente. Primeiramente, realize um **alongamento** com toda a turma a fim de prevenir lesões dos membros superiores e inferiores.

DICA:

Para esta atividade, estabeleça uma parceria com o professor de língua estrangeira de sua escola e/ou apoio de algum estudante que seja fluente ou que se comunique bem em outra língua. Todas as comandas podem ser realizadas em inglês para verificar se os estudantes compreendem. Concomitantemente, pode haver uma tradução em língua portuguesa.

<p>Situações de mini jogos desportivos: voleibol, basquetebol, beisebol, <i>rugby</i>, futebol americano, handebol (bola+mãos) etc.</p>	<p>Os estudantes divididos em grupos mistos iriam vivenciar situações reais de minijogos comunicando-se apenas pelas palavras e termos estrangeiros, tais como os vivenciados nas etapas anteriores.</p>
--	--

Apoio ao professor: Seguem alguns exemplos de termos em língua estrangeira utilizados nos esportes para seu planejamento da aula prática:

- Expressões do beisebol em Inglês. <http://www.blogdobeisebol.com/glossarioexpressoes-do-baseball/>. Acesso em: 13 mar 2021.
- Esportes em Inglês. <https://www.youtube.com/watch?v=ULIHnUKySPQ>. Acesso em: 13 mar 2021.

Durante a realização dos jogos, é importante que sejam realizadas pausas e interrupções para a pronúncia dos termos e palavras estrangeiras.

ARBITRAGEM: A arbitragem das partidas pode ser realizada por estudantes e pronunciada pelo professor ou vice e versa. O mais importante é que sejam realizadas na língua estrangeira.

ETAPA 5 – *CRITICAL AND EMANCIPATORY STUDENT!* ESTUDANTE CRÍTICO E EMANCIPATÓRIO!

Professor, após a realização de minijogos esportivos, reflita com sua turma algumas questões importantes sobre a prática. A proposta é que o estudante compreenda que a língua estrangeira é comumente utilizada nos esportes, sem a necessidade de sofrer adaptações (estrangeirismo). Seguem alguns questionamentos para orientá-lo:

1. Durante a realização dos minijogos esportivos, quais termos foram utilizados pelo professor e por seus colegas que são de origem estrangeira e utilizada em nosso país?
2. Os termos utilizados na prática esportiva foram de fácil compreensão? É possível entender seu significado facilmente?
3. Quais termos vivenciados na prática precisaram ser traduzidos?

Resposta pessoal do estudante.

MOMENTO 2 – INTERCÂMBIO CULTURAL! *INTERNATIONAL TRIP!* (VIAGEM INTERNACIONAL)

ETAPA 1 – “TÁ DE BRINCATION TO ME”?

No momento anterior os estudantes puderam compreender o uso da língua estrangeira nos variados esportes. Agora, chegou a hora de oportunizar o uso dessa língua de forma global, em outros contextos da Educação Física Escolar. Para isso, iremos fazer uso do inglês como língua de comunicação global, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo. Para isso, primeiramente, realize a leitura do trecho a seguir com sua turma, a fim de despertar o uso da língua em outros contextos.

Texto 1 - Guia do VAR. Tecnologia do Futuro.

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

O universo da Educação Física é cercado de estrangeirismos, a começar pelos mais variados esportes e seu âmbito mundial. Um exemplo disto é o ambiente dos coaches/técnicos esportivos. Além de serem responsáveis por conduzir seus teams/equipes rumo à vitória, também são grandes comunicadores sociais, pois se utilizam de termos e palavras que justificam seus planos e metas nos campeonatos. Vale lembrar que são os grandes responsáveis por dar as entrevistas e estão frente a frente com os jornalistas e a mídia.

Outro aspecto interessante existente na contemporaneidade é o uso de recursos tecnológicos para verificação de lances que geram dúvida durante uma partida, tais como: *penaltys*, *goal*, cartão vermelho, situações relacionadas à identidade dos jogadores, impedimento, faltas, bola fora, entre outros. O uso dos recursos de áudio e vídeo, como o VAR (*videoassistant referee*), auxiliam a diminuir os erros durante as partidas. Já nos campeonatos de tênis, *rugby* e críquete é utilizado o recurso tecnológico do *Hawk-Eye* ou (olho de falcão) a fim de apoiar a arbitragem nas decisões corretas. Também é chamado de “tira-teimas”, o sistema que utiliza câmeras de ultra velocidade e imagem em 3D de alta precisão. No tênis e no voleibol ele é chamado de Desafio (*challenge*).

Texto produzido para este material.

Texto 2 - Entrevistas e suas Linguagens.

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

Antes mesmo de se tornar propaganda, a forma divertida com que um técnico de futebol realizou a pronúncia das palavras em inglês viralizou nas mais diversas mídias. O grande *show* aconteceu quando este mesmo técnico deu uma entrevista aos jornalistas, durante um jogo com o time da África do Sul. Sua forma de realizar a pronúncia das palavras alcançou muitas curtidas e virou meme devido ao tom humorístico e crítico ao mesmo tempo. Sua imagem e vídeo se concretizaram e foram difundidos maciçamente na internet. Ademais, os técnicos estrangeiros estão dominando o mercado do futebol brasileiro e virando moda. Uma moda que reflete em resultado. Não bastasse isso, os técnicos também enfrentam dificuldades e se superam no uso da língua estrangeira durante a comunicação com jornalistas, equipes, jogadores e comissão técnica.

Outra situação que envolve a comunicação são as entrevistas que os atletas concedem ao final de partidas e campeonatos, afinal muitos atuam no exterior mesmo não possuindo a proficiência do idioma na língua desejada.

Texto produzido para este material.

Professor, após a leitura dos textos, realize a fruição dos vídeos para abordagem da língua estrangeira e sua articulação com o mundo da tecnologia.



AVALIANDO O INGLÊS do NEYMAR vs. DANI ALVES: QUEM FALA MELHOR? (Gabriel Poliglota). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oklyCLrYqeA>. Acesso em: 24 nov. 2011.

A última entrevista pós-luta da lenda Anderson Silva | UFC Vegas 12.
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hM5eLxcx5SE>.
Acesso em: 24 nov. 2011.



Após a fruição dos vídeos, reflita com a turma:

1. O que os dois meios de informação (textos e vídeos) possuem em comum?
Ambos tratam do modo como é utilizada a linguagem no ambiente esportivo.
2. Qual a temática e os objetivos dos textos e vídeos?
A Comunicação social dentro do ambiente esportivo. O objetivo é mostrar as dificuldades de se fazer entender em um idioma diferente e o improvisado ao adequar tal idioma à sua própria língua.
3. Foi possível compreender corretamente as palavras ditas pelos atletas?
Resposta pessoal do estudante, mas espera-se que muitos respondam que sim, que apesar da mistura de línguas, é possível compreender o que querem dizer sim, em algumas situações.
4. Quais palavras estrangeiras ditas nas entrevistas você considera serem universais, ou seja, sem necessidade de traduções?
Resposta pessoal do estudante.
5. Como você analisa a comunicação dos atletas?
Resposta pessoal do estudante.
6. Como os recursos tecnológicos e sua linguagem auxiliam a interpretação durante uma partida ou campeonato? Justifique com base no texto.
O uso dos recursos de áudio e vídeo, como o VAR (videoassistant referee), auxiliam a diminuir os erros durante as partidas. Já nos campeonatos de tênis, rugby e críquete é utilizado o recurso tecnológico do Hawk-Eye ou (olho de falcão) a fim de apoiar a arbitragem nas decisões corretas. Também é chamado de “tira-teimas”, o sistema utiliza câmeras de ultra velocidade e imagem em 3D de alta precisão. No tênis e no voleibol ele é chamado de Desafio (challenge).
7. Você faz uso de algum recurso, ferramenta tecnológica e/ou Jogos esportivos que são constituídos por palavras estrangeiras? Como você as compreende?
Resposta pessoal do estudante.

ETAPA 2 – TECNOLOGIA E LÍNGUA ESTRANGEIRA. HORA DE RELACIONAR!

Professor, anteriormente os estudantes já puderam reconhecer o uso da Língua nos esportes. Nesta etapa os estudantes poderão ampliar as possibilidades sobre o uso da língua estrangeira a partir de uma pesquisa fazendo grande uso de tecnologia. A **tecnologia** e as **mídias** utilizam comumente termos, palavras e símbolos mundialmente utilizados. Na Educação Física, os objetos de conhecimento também fazem uso das línguas de forma global.

Para esta compreensão, solicite uma pesquisa chamada de **intercâmbio cultural**, devido à possibilidade de reconhecer as línguas de diversos países. Os estudantes deverão ser divididos em duplas, trios e ou grupos mistos e escolher um objeto de conhecimento a partir do quadro explicativo constante no Momento 1 - Etapa 1 desta Situação de Aprendizagem. A proposta é que a turma explore o uso da língua além dos esportes e amplie as possibilidades nas **danças, nas ginásticas, nas lutas, nos jogos e nas práticas corporais de aventura**.

Professor, oriente os estudantes a não pesquisar sobre o futebol, pois já foi devidamente apropriado nesta Situação de Aprendizagem.

ROTEIRO DA PESQUISA

1. Unidade Temática.

2. Objeto de Conhecimento.

3. Pesquise sua origem, as características, as mudanças, a evolução, o uso da língua, termos e palavras mais usadas, curiosidades

4. Recursos: *internet, sites, blogs*, livros, ferramentas diversas, produção de memes

ETAPA 3 – JORNALISMO DIGITAL. O MEME E O VÍDEO COMO RECURSO.

Após a pesquisa, solicite que a turma apresente a produção da pesquisa em formato de vídeo jornalístico. Os grupos poderão realizar o registro com ferramentas digitais, produção de memes, fazendo uso de texto e informação jornalística, como se fosse uma entrevista ou apresentação de uma matéria esportiva. Imagens e sínteses são bem vindas. Sugerimos um vídeo de, no máximo, 5 minutos contendo as **DICAS** a seguir:

Tema da Unidade Temática, título criativo, público-alvo, pauta, assunto, redação, slides, frases curtas, legendas, imagens, desenhos, roteiro, opinião, palavras estrangeiras da modalidade escolhida, nome dos entrevistados, edição de áudio, de vídeo, afirmações, produção de memes, créditos finais.

Os estudantes devem abusar da criatividade e colocar-se no lugar do espectador. A proposta é que eles utilizem a tecnologia de forma ética e consciente! Os vídeos podem ser divulgados em rede social com a hashtag #jornalismodigital e ou por meio da criação de um canal na internet com o nome/série/ano da turma.

Como os estudantes estão acostumados com os chamados youtubers, é importante refletir e direcionar a pesquisa. Promova data, prazos, ambiente, recursos e planejamento prévio para a apresentação das produções tecnológicas feitas pelos estudantes. Durante as apresentações, os estudantes poderão elaborar mapas mentais referente aos principais aspectos dos vídeos apresentados pelos outros colegas.

ETAPA 4 – SUGESTÕES DE RECURSOS AO PROFESSOR.

Esta Situação de Aprendizagem chegou ao fim, por isso, sugerimos alguns materiais de apoio para o professor.

Vocabulário do Futebol em Inglês.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DVXso2Yroo0>. Acesso em: 18 nov. 2020.

Vocabulário do esporte no dia a dia: expressões do baseball.

Disponível em: <https://blog.influx.com.br/vocabulario-do-esporte-no-dia-a-dia-expressoes-do-baseball>. Acesso em: 18 nov. 2020.

Conheça o vocabulário desportivo do Futebol e Basquete.

Disponível em: <https://cutt.ly/mHfzMRQ>. Acesso em: 18 nov.2020.

Vocabulário de Futebol Americano em inglês.

Disponível em: <https://blog.influx.com.br/vocabulario-de-futebol-americano-em-ingles>. Acesso em:18 nov.2020.

Filme: O Gênio e o Louco. (classificação indicativa 14 anos). A história real de dois homens ambiciosos que tentam concluir um dos maiores projetos do mundo: a criação do Dicionário Oxford. Um deles é o Professor James Murray (Mel Gibson), que tomou a decisão de iniciar o compilado em 1857, e o outro é Doutor W.C. Minor (Sean Penn), que contribuiu com mais de 10.000 verbetes para o dicionário estando internado em um hospício para criminosos. Os dois têm suas vidas ligadas pela loucura, genialidade e obsessão. O filme aborda as public schools inglesas e o esporte.

EDUCAÇÃO FÍSICA

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3

Tema: o uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

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

Competência da área: Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.

Habilidades da Área:

(EM13LGG602) Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.

Objetos de Conhecimento: Danças do Mundo.

Caro professor:

Neste bimestre, é proposto o estudo da **Unidade Temática: Dança**. A partir dela, analisaremos reflexões fundamentadas na abordagem cultural, para que os estudantes apreciem esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.

Cada **Momento** será dividido em quatro **Etapas** para ser ministradas durante o bimestre; a divisão do tempo de cada uma delas em aulas caberá à sua organização. Durante o percurso vivenciado pelos estudantes ao longo das etapas anteriores, houve contato com diversas experiências relacionadas às práticas corporais. Algumas delas, inclusive, semelhantes às que serão apresentadas neste caderno. Em vista disso, espera-se que as vivências aqui apresentadas sejam diversificadas e aprofundadas, promovendo assim, o desenvolvimento das habilidades previstas.

Importante salientar que, embora nesta Situação de Aprendizagem o foco seja a unidade Temática: Dança, a habilidade trata de fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade, caberia qualquer uma das sete unidades temáticas (Brincadeiras e Jogos, Ginástica, Esportes, Lutas, Danças, Corpo, Movimento e Saúde, Práticas Corporais de Aventura).

MOMENTO 1 – ARTE E CULTURA. APRECIANDO A ESTÉTICA E CONSTRUINDO SIGNIFICADOS NAS PRÁTICAS CORPORAIS

ETAPA 1 – PRIMEIROS PASSOS ...

Professor, ao longo da escolaridade, os estudantes tiveram a oportunidade de conhecer e se apropriar das diversas **Práticas Corporais** do componente curricular de Educação Física, tais como: esportes, lutas, danças, ginásticas e prática corporal de aventura. Nesta situação de Aprendizagem, o estudante poderá utilizar-se dos conhecimentos anteriormente adquiridos e ampliá-los. Por isso, primeiramente, vamos realizar uma sondagem referente às **danças**, apreciando e identificando as imagens a seguir.

Imagem 1 - Tango Argentino



O Tango é uma dança de pares, com coreografia complexa que se originou nos subúrbios de Buenos Aires, Argentina.

Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/tango-dan%C3%A7a-argentina-190026/> .

Imagem 2 - Zumba



Zumba é um programa fitness que viralizou nas academias e é inspirado nas danças latinas.

Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/zumba-celebra%C3%A7%C3%A3o-maratona-esporte-4333580/>.

Imagem 3 - Dança Balinês



Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/dan%C3%A7a-balin%C3%A7as-tradicionais-mulheres-4271941>

A dança de Bali envolve espiritualidade e cultura da Indonésia.

Imagem 4 - Dança indiana



Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/dan%C3%A7a-balin%C3%A7as-tradicionais-mulheres-4271941>

A Dança Clássica Indiana possui a junção do teatro e da música. Antigamente, a dança era considerada uma oferenda aos deuses.

A proposta deste diagnóstico inicial é que os estudantes possam apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas a fim de construir significado. Para isso, realizaremos a sondagem a partir da análise das imagens de alguns tipos de danças. Exponha as imagens em Data Show e solicite que os estudantes realizem a leitura e análise das imagens das danças a partir dos questionamentos a seguir:

1. Você saberia dizer qual ou quais são os objetivos das imagens?

Resposta pessoal do estudante, espera-se que eles compreendam que as imagens retratam tipos diferentes de danças, culturas, suas belezas, intencionalidades, entre outras.

2. Quais relações as imagens estabelecem com o espectador? Quais significados elas trazem?

Resposta pessoal do estudante.

3. Há informações nos rodapés que nos ajudam a interpretá-las e apreciá-las?

Resposta : sim

4. Quais os elementos que compõem as imagens? Quais cores? Quais linhas? Movimentos? Quais sentimentos?

Resposta: Tango: romance, cores fortes, movimentos sensuais. Zumba: atividade física, cores leves, alegria. Dança Balinesa: graça, espiritualidade, cores leves, harmonia, suavidade. Dança Indiana: cores vivas, mística, teatral.

5. Em que espaços se dão estas danças, onde elas acontecem?

Resposta: As danças são realizadas ao ar livre, quadra, rua.

6. Quais os trajes utilizados nas danças? Eles trazem algum significado cultural?

Resposta: Os trajes utilizados são adequados a cada tipo de dança, refletindo sua intencionalidade, sua cultura e época. São clássicos, esportivos.

7. A partir das imagens, você saberia dizer a origem das danças representadas?

Resposta pessoal do estudante

8. Você já praticou ou teve a oportunidade de apreciar alguma dança artística ou cultural? De qual região?

Resposta pessoal do estudante

Apoio ao professor:



Como analisar obras de arte. Disponível em: <http://www.falandodeartes.com.br/2014/05/como-analisar-obras-de-arte.html>
Acesso em: 24 nov. 2020.

Elementos do Movimento na Dança. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/174968/2/eBook_Elementos_do_movimento_na_Danca-Licenciatura_em_Danca_UFBA.pdf. Acesso em: 24 nov. 2020.



Diversidade cultural no Brasil. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/geografia/diversidade-cultural-no-brasil.htm>. Acesso em: 24 nov. 2020.

Realize as reflexões dos questionamentos em forma de roda de conversa ou outras formatações que proporcionem a interação entre os estudantes.

Diálogos Possíveis:

No material de Arte, o momento 1 traz a apreciação de Artes Visuais: apreciar, fruir e produzir – Pintura, em que podemos estabelecer uma relação com as imagens estáticas de dança, que trazemos, observando as diferentes formas de apreciação entre os componentes. Vale a pena ler a definição de Arte para fruição estética: é o ato de apreciar significativamente a Arte e o universo a que ela está relacionada, por meio de observação, leitura crítica e percepção de mundo,

conhecimento de códigos, símbolos e significados, sentindo prazer, nessa ação, seja pelos padrões de beleza, ou pelos sentimentos que despertam nos espectadores, como tristeza, alegria, paz, tranquilidade, frustração, entre outros.

ETAPA 2 – A DIVERSIDADE DAS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS.

Na etapa anterior, foi possível iniciar a discussão sobre algumas manifestações artísticas e culturais. Nesta etapa, iremos aprender um pouco mais sobre elas.

IMPORTANTE: Professor, pelo caráter pedagógico que a Educação Física ocupa, faz-se importante ressaltar que mesmo em objetos artísticos, acontecem processos pedagógicos significativos. Desta forma, você tem papel fundamental em propiciar aos estudantes a construção de conhecimentos para fruição e produção.

Ao abordarmos a **dança** em um ambiente educativo, busca-se apresentar maneiras diferentes de empregar e criar movimentos, não apenas de técnicas específicas. Pretende-se fornecer aos estudantes elementos amplos e abrangentes que abarcam os elementos do espaço, as diversas dinâmicas que a dança possui, planos coreográficos, improvisação e criação artística juvenil, proposto por Rudolf Laban, pai da dança moderna. A concepção de dança inclui envolver os elementos que ela aborda e o contexto em que ela se insere. A dança propicia aos praticantes, diferentes tipos de movimentos **físicos, intelectuais e emocionais**. Através da dança, o estudante ampliará seu **repertório, vocabulário corporal e sua criatividade**.

Diálogos Possíveis:

Assista aos vídeos do momento 4 do material de Arte, em **“Apreciação de imagens em movimento”** que traz cinco links para entender um pouco mais sobre o pai da dança moderna, Rudolf Laban, fluência, peso, espaço e tempo.

Lembre-se que já falamos de contexto. Ele não é só um lugar. Nele há pessoas, que por mais que façam os mesmos movimentos, são diferentes nos modos de pensar e de agir!

Professor, em **dança** o entendimento de **texto**, enquanto um corpo em movimento pode ser mais abrangente do que a compreensão de um texto verbal. Para a dança, o texto pode ser não-verbal: uma pintura, um som, gestos, uma escrita inventada, movimentos, um diagrama, traços, imaginações... As alterações fisiológicas, como aumento da frequência respiratória e ritmo cardíaco causados por esta prática, também podem ser tratados como textos do corpo que dança. Nesta etapa, proponha um **ambiente de leitura e pesquisa** para sua turma como a sala de leitura e/ou de informática da escola. Divida a turma em grupos mistos e solicite a leitura do texto a seguir.

Texto 1 - Diversidade Cultural

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

As manifestações artísticas e culturais brasileiras são riquíssimas e sua diversidade remete à cultura de uma sociedade. Entre as principais manifestações temos: danças, vestimentas, culinária, tradições, rituais religiosos etc. Elas se diferem devido ao Brasil ser extenso territorialmente. A cultura brasileira carrega influências de povos europeus, indígenas e africanos. Posteriormente,

também fomos influenciados pelos imigrantes italianos, árabes, japoneses, alemães, entre outros, que contribuíram para a pluralidade cultural brasileira. Neste contexto, algumas regiões de nosso país possuem manifestações culturais peculiares tais como: danças e festas folclóricas como o bumba meu boi, maracatu, caboclinhos, carnaval, ciranda, o coco, a marujada, o frevo, a capoeira, o carimbó, o batuque, o samba de lenço, a congada, o samba de gafeira e outras.

Texto produzido para este material.

Texto 2- Dança para todos

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

A dança não se limita ao ballet, ao *jazz*, ao *street dance* ou ao samba. Ela é para todos. Também não é só para meninas ou para grupos de biótipos específicos. Não podemos querer que todas as pessoas sejam iguais! Mas sejamos iguais no direito de que todos, sem exceção, possam dançar, criar, improvisar e se expressar. Desta forma, a disposição dos lugares e espaços quando se dança significam e determinam uma importância, como o *ballet*, que possui o uso do espaço com níveis hierárquicos vindos da cultura das cortes ocidentais. Toda dança tem algo a dizer, ou sobre sua forma ou sobre seu mundo. Já a pessoa que dança é formada por um conjunto de múltiplas experiências com identidades diversas, culturas pessoais e coletivas que não são fixas e se transformam.

Texto produzido para este material.

Após a leitura dos textos, faça a exibição dos vídeos indicados para fruição dos estudantes.



8 Tipos de Dança - Melhores Vídeos. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Lm8sOZmZDHE>. Acesso em: 25 nov.2020.

Danças de A-Z. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qrWFbTM68dY>. Acesso em: 25 nov. 2020.



Os vídeos apresentam diversos tipos de dança do Brasil e do mundo. Após a fruição, reflita com a turma:

1. Quais os tipos de dança que você e seu grupo identificaram nos vídeos?
Ballet clássico, jazz, contemporânea, sapateado, flamenco, afro, hip hop, stiletto, danças do mundo, do Brasil.
2. As danças apresentadas possuem o mesmo local de origem? Justifique.
Não, as danças apresentadas têm sua origem em países diversos, e representam sua cultura. Muitas são praticadas por pessoas de países distintos e são bem conhecidas.

3. Quais semelhanças e diferenças você e seus colegas observaram nos tipos de danças apresentadas?

Resposta pessoal do estudante.

4. Os movimentos, espaço, vestimentas, estilos das danças são iguais? Explique.

Não. A dança não se limita ao ballet, ao jazz, ao street dance ou ao samba. Ela é para todos. Também não é só para meninas ou para grupos de biótipos específicos. Pode ser realizada em lugares específicos, ao ar livre, na rua, enfim, em qualquer lugar. As vestimentas são de acordo com o tipo de dança.

5. A dança pode ser vista como um elemento de inclusão e de diversidade? De que forma?

Explique com base nos textos e ou vídeos.

Espera-se que os estudantes respondam que a dança é sim um elemento de inclusão e diversidade e que remete à cultura de uma sociedade. Entre as principais manifestações temos: vestimentas, culinária, tradições, rituais religiosos etc.

Professor é importante esclarecer que as danças apresentadas no texto e nos vídeos possuem origem, contextos e culturas diferentes. Procure mediar as reflexões.

ETAPA 3 – CORPO, DANÇA E SUAS POSSIBILIDADES NA ESCOLA.

Nas etapas anteriores, foi possível vislumbrar a manifestação artística e cultural das danças. Agora sua turma irá realizar uma atividade prática desses movimentos.

Professor, nos momentos em que você vier a conduzir seus estudantes e a si mesmo para movimentos estereotipados, reflita que cada um dos estudantes tem seus próprios contextos familiares, de amizade, de conjuntura, seu lugar de fala e de sentimento. Procure se colocar no lugar do outro e abarcar estes aspectos.

Para esta aula solicite que a turma faça uso de trajes confortáveis para ampliação dos movimentos. Conduza seus estudantes para um local com amplo espaço como a quadra e ou pátio. Primeiramente, realize alongamentos ao som de uma música calma e relaxante a fim de prevenir lesões. Durante o processo, reflita algumas questões com os estudantes:

Mexa-se um pouco. Espreguice! Perceba como se mexer ajuda a pensar. Ou melhor, pensar é mover. É exatamente isto! Não está tudo se mexendo? Sangue, neurônios, coração? Na dança também acontece isso. Nós pensamos enquanto dançamos! Quanto tempo vocês permanecem sentados durante um dia? Todos ficamos limitados quanto a movimento e a espaço?

Ao permanecermos parados limitamos nosso intelecto, nossa expressão e criatividade. É nos momentos destinados à dança que o estudante poderá ter oportunidade de se conhecer - seus limites e possibilidades, valorizando-se e confiando em si mesmo e nos outros.

Professor, realize uma atividade prática envolvendo alguns movimentos advindos de vários estilos de dança. Isso facilitará a criação e o reconhecimento de identidade de vários estudantes. Alguns preferem rock, outros samba, outros música clássica. Por isso, selecione previamente alguns estilos e movimentos diversos que abarcam o roteiro a seguir.

ROTEIRO DA PESQUISA

Manifestações artísticas nacionais e internacionais: frevo, zumba, tango, samba de roda, *reggae*, dança do ventre, *street dance*, salsa, *kizomba*, *funk*, dança afro, *afrobeat*.

Espaço: linhas, formas, volumes, reto e/ou retas, curvas, direto, sinuoso etc.

Tempo: ritmo, duração, pulsação etc

Fluência: expansão, projeção de sentimentos e/ou emoções, contenção etc.

O fazer dança: experimentar movimentos, vivenciar noções de anatomia e postura, fazer aulas, testar movimentos em improvisações, criar movimentos, experienciar os níveis, as partes do corpo mais empregadas em cada tipo de dança.

Contextualização da dança: identificar, reconhecer que dança estamos fazendo, qual a sua história (regional, nacional, internacional), estudar qual o uso de espaço de determinada dança, conhecer como é o passo de dança que estamos fazendo, descrever qual a função do músculo esquelético para um movimento, saber sobre qual o contexto social de determinada dança, pesquisar se é representante de determinada cultura, assistir a vídeos, ensaios, espetáculos, filmes e a outros tipos de registro de dança.

O fruir na dança: ter uma apreciação significativa, reconhecer e distinguir diversas modalidades de dança e suas combinações ou não, analisar formas, volumes, corpos, desenhos do corpo no espaço, analisar ritmos, velocidades, o desenho de luz, analisar códigos e pesquisas de movimento.

Para início, sugerimos movimentos básicos ao som da **música eletrônica, pop e da música africana**.



Coldplay - A Sky Full Of Stars (Live In São Paulo). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QoLC9vuY9Zc>. Acesso em: 25 nov. 2020.

Masaka Kids Africana Dancing Jerusalema By Master KG Feat Nomcebo&Burna Boy. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZUGFQ8OUMgs>. Acesso em: 25 nov. 2020.



- Solicite que os estudantes realizem movimentos improvisados como se estivessem em uma festa, organize-os em um grande círculo. Eles devem dançar conforme sentem a música e a partir de suas experimentações anteriores. O importante é que cada um compreenda que todos têm um jeito próprio de se expressar.
- Em seguida, conduza-os com passos e movimentos simples e coreografados por você, utilizando-se de outros ritmos e músicas como *funk*, samba, *kizomba* etc.
- Por fim, solicite que os estudantes dancem em duplas livremente e depois com alguns passos característicos de dança de casal.

Professor, durante as experimentações da dança, é importante dividir a turma em grupos mistos, alternando um grupo só, duplas mistas, trios, quartetos, movimentos em linha, em diagonal etc.

Reflexões durante a experimentação: O que de meu tem no movimento do outro? O que tem do outro no meu movimento? O movimento é algo que se tem ou algo que se compartilha? O que você sentiu ao ouvir as músicas? Vontade de dançar? Se expressar? Como a cultura pode ser percebida nos movimentos e nos ritmos? Como foi dançar livremente? E em duplas?

É importante que sua turma perceba que cada manifestação artística compreende características diferentes, conforme sua origem e seu contexto histórico cultural.

MOMENTO 2 – TECNOLOGIA E MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS.

ETAPA 1 – PIXEL E A COMPOSIÇÃO COREOGRÁFICA.



Fonte: <https://pixabay.com/pt/photos/dan%C3%A7a-movimento-dan%C3%A7arina-4819295/>

Dança e tecnologia digital.

Isabela Muniz dos Santos Cáceres

A tecnologia, definitivamente, já faz parte do contexto da dança, estando em sua composição devido aos avanços tecnológicos, à facilidade de acesso aos recursos de filmagem, de computador e de internet, possibilitando sua inserção no mundo das composições coreográficas. Após algumas experiências e intervenções, diversos artistas e bailarinos deixaram de usar a tecnologia apenas como um meio utilitário, sendo apropriado como um componente de suas obras, ou seja, passando para um uso estético por meio de objetos cênicos, estéticos, técnicos, onde homem e máquina são atores da mesma rede. Na história da dança, a tecnologia sempre se fez presente na cenografia com iluminação, cenários, figurinos, notação coreográfica, entre outros.

Também vale saber que no contexto da tecnologia digital, as mídias e as redes sociais exercem grandes influências nas escolhas dos jovens. Algumas pessoas inspiram seus comportamentos em atitudes e valores característicos de seus ídolos. Além do que, o consumismo cresce cada vez mais através das propagandas e produtos que geram desejos e necessidades de status.

Texto produzido para este material.

Neste momento, iremos utilizar os conhecimentos sobre as diferentes manifestações artísticas advindas do Momento 1 e articulá-los ao uso da tecnologia com ética. Para isto, reflita com sua turma sobre o texto **Dança e tecnologia digital**.

Você já assistiu, apreciou ou praticou alguma composição coreográfica que envolvesse a tecnologia? Qual? Onde? Como as tecnologias estão presentes nas composições coreográficas? Você fez ou faz uso de algum aplicativo ou ferramenta pra dançar? Qual?

Diálogos Possíveis: se possível visite o Moment 4 de Língua Inglesa, em que explora a análise de imagens de formas clássicas de produzir arte e formas modernas de produzir arte, ou seja com o uso da tecnologia. Tudo em sintonia com os vídeos da Etapa 2, em que se utiliza a tecnologia na dança.

ETAPA 2 – FRUINDO E APRECIANDO A TECNOLOGIA ÉTICA E ESTÉTICA.

Professor, agora realize a exibição dos vídeos abaixo. Todos abordam a dança e a tecnologia dentro da composição coreográfica.



Pixel - Show de dança. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Mfn5W_XmM-o. Acesso em: 14 dez. 2020.



Dança de luz - Nova Arte... Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yIj3YgVPddU>. Acesso em: 14 dez. 2020.



Release | Cia de Dança Deborah Colker (espétáculos). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=m-oFNmTss_I. Acesso em: 14 dez.2020.

Solicite que os estudantes observem como a tecnologia se faz presente nas composições coreográficas. De que forma ela se torna parte integrante da cena e da composição coreográfica. Solicite a produção de mapas mentais a partir das principais anotações feitas sobre os vídeos.

ETAPA 3 – REFLETINDO SOBRE A TECNOLOGIA.

Após realizar a exibição dos vídeos envolvendo dança e tecnologia, reflita sobre seu uso.

Os vídeos apresentam tecnologia durante a exibição das danças? Como ela é apropriada? Há uso ético da tecnologia? Quais emoções são possíveis sentir e experimentar ao assistir aos vídeos? Há uso da criatividade?

As respostas são pessoais, mas espera-se que os estudantes compreendam e expliquem que houve sim o uso da tecnologia, de forma ética, que desperta diferentes sensações e emoções, além do uso da criatividade.

ETAPA 4 – CONSTRUINDO MINHA COMPOSIÇÃO/MANIFESTAÇÃO.

Agora sua turma poderá se utilizar dos conhecimentos sobre as diferentes manifestações artísticas, inclusive com uso de tecnologia, para **construir** sua própria composição coreográfica. Eles devem pesquisar e utilizar uma **ferramenta tecnológica** para construir o movimento.

Divida-os em turmas mistas para escolha do estilo da dança. Primeiramente, eles deverão realizar uma pesquisa sobre:

Histórico, origem, características, vestimentas, rituais, objetivos desta dança e depois recriar, a partir de seus próprios movimentos, uma nova composição coreográfica. Ao se utilizar da tecnologia deverão fazer uso da ética e da consciência, através de informações pertinentes e que venham ao encontro da dança escolhida.

Professor, preveja em suas aulas tempo, espaço e recursos para a apresentação das composições coreográficas. É importante privilegiar manifestações nacionais e internacionais.

Diálogos Possíveis: Visite o Moment 5 de Língua Inglesa em que é proposto aos estudantes a criação de um produto final das várias manifestações artísticas que experimentaram. Destacamos: “*Dance styles (street dance, tango, waltz, ballet, hip hop, jazz, etc.)*”, todos relacionados ao objeto de conhecimento trabalhado no bimestre.

Esta situação de aprendizagem está terminando, sugerimos alguns recursos para seu apoio.

SUGESTÃO DE RECURSO AO PROFESSOR.



Deborah Colker: Frenética e circense. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AGDaHzJRkyM>. Acesso em: 14 dez.2020.

Cerimônias Olímpicas Rio 2016 - Deborah Colker. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=2k1OZd_8l0o. Acesso em: 14 dez. 2020.



VeRo - Deborah Colker. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Dm9604KxG7Y>. Acesso em: 14 dez. 2020.

Coldplay usa tecnologia para intensificar a experiência dos fãs no show.

Disponível em: <http://gg.gg/ni0nd>. Acesso em: 14 dez. 2020.



AFROBEAT - Coreografia fácil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zs1XiMqdFSw> . Acesso em: 14 dez.2020.



EDUCAÇÃO FÍSICA

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

Tema: o uso da tecnologia no mundo contemporâneo.

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

Competência da área: Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.

Habilidades da Área:

(EM13LGG105) - Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.

Objetos de Conhecimento: Práticas Corporais de Aventura Urbana e da Natureza.

Caro professor:

Neste bimestre, é proposto o estudo da **Unidade Temática: Práticas Corporais de Aventura**. A partir do Objeto de Conhecimento: **Práticas Corporais de Aventura Urbana e da Natureza**, analisaremos reflexões fundamentadas na abordagem cultural, para que os estudantes compreendam o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais).

Cada **Momento** será dividido em quatro **Etapas** para serem ministradas durante o bimestre, a divisão do tempo de cada uma delas em aulas caberá à sua organização. Durante o percurso vivenciado pelos estudantes ao longo das etapas anteriores, houve contato com diversas experiências relacionadas às práticas corporais. Algumas delas, inclusive, semelhantes às que serão apresentadas neste caderno. Em vista disso, espera-se que as vivências aqui apresentadas sejam diversificadas e aprofundadas, promovendo assim, o desenvolvimento das habilidades previstas.

Importante salientar que, embora nesta Situação de Aprendizagem o foco seja a unidade Temática: Práticas Corporais de Aventura, a habilidade proposta trata de analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social, caberia qualquer uma das sete unidades temáticas (Brincadeiras e Jogos, Ginástica, Esportes, Lutas, Danças, Corpo, Movimento e Saúde, Práticas Corporais de Aventura).

Bom trabalho!

MOMENTO 1 – QUE PRÁTICA É ESSA?

ETAPA 1 – DESVENDANDO O TEXTO

Professor, divida os estudantes em grupos de acordo com a realidade de sua turma e solicite que façam a leitura do texto, tentando desvendar o tipo de prática corporal a que o texto está se referindo. Ao final da leitura, peça para que os grupos socializem suas considerações.

Desafios e superação.

Luiz Fernando Vagliengo

Na Educação Física existe um leque muito grande de possibilidades, com diversas práticas corporais, algumas mais leves e outras mais dinâmicas e intensas. O Brasil possui uma grande variedade de práticas corporais, para todos os gostos, idades e biotipos. O perigo e a sensação de medo provocados por atividades como a velocidade, altura e saltos elevam o nível de adrenalina corporal, esses fatores externos e a emoção desse tipo de atividade fazem com que surjam mais adeptos a cada dia. Essas práticas corporais que aumentam a produção de neurotransmissores como: adrenalina, noradrenalina e endorfina trazem uma sensação de liberdade, motivação e bem-estar, diminuindo os riscos de doenças, além de aumentar a flexibilidade e o tônus muscular. Porém, mesmo com todos esses benefícios, sua prática requer um preparo antecipado, um nível de concentração elevado e, em alguns casos, equipamentos de segurança. No mundo, essas práticas corporais são amplamente praticadas e existem vários circuitos de competição. Já no Brasil, com a divulgação pelos meios de comunicação como a televisão e principalmente a internet, vêm aumentando o interesse pela prática. E então, já sabem de que tipo de práticas estamos falando?

Texto produzido para este material.

ETAPA 2 – QUE MODALIDADE É ESSA?

Ao longo da escolaridade, os estudantes tiveram a oportunidade de conhecer e se apropriar de diversas **Práticas Corporais de Aventura Urbana e da Natureza**. Você irá fazer uma retomada de recortes de textos do material do Ensino Fundamental, a respeito de algumas práticas corporais de aventura. A proposta é aproveitar a formação dos grupos da atividade anterior, distribuindo filipetas dos quatro textos; não há problema em repetir os papéis em mais de um grupo. A intenção é que cada grupo faça a leitura dos trechos e consiga acertar a modalidade à qual o texto se refere. Você poderá pesquisar outras práticas corporais de aventura e criar fragmentos de textos para essa atividade.

Uma estratégia para engajar os alunos na atividade é anotar na lousa ou *flip chart* as respostas dos estudantes, solicitando que estabeleçam a relação. Após elencadas, solicite que relacionem quais são as práticas corporais de aventura da natureza e quais são urbanas.

Texto 1.

Essa modalidade surgiu nos anos 1960, na Califórnia, e foi inventada por praticantes de surfe como uma forma de surfar nos dias em que não havia ondas. Inicialmente eram utilizadas rodas de patins. Os primeiros campeonatos, no entanto, só surgiram em 1965. Conquistando maior relevância na década de 1990, quando um americano realizou movimentos aéreos e flips revolucionários. Em São Paulo, sua prática foi proibida por volta de 1980, devido à sua influência com o punk. Apesar disso, na atualidade, essa modalidade irá fazer parte dos Jogos Olímpicos, uma grande conquista para os Jogos de Tóquio. Que modalidade é essa?

Caderno do Aluno – 7º Ano – 3º bim. 2021.

Texto 2.

É uma modalidade na qual os competidores navegam de forma independente através do terreno. Os competidores, auxiliados somente por mapa e bússola, devem visitar no menor tempo possível uma série de pontos de controle marcados no terreno. O percurso, definido pela localização dos pontos de controle, não é revelado aos competidores antes de suas partidas. Que modalidade é essa?

Fonte: CBO. Disponível em: <https://www.cbo.org.br/arquivo?caminho=Regras>. Acesso em 25 Set 2019.

Texto 3.

É uma modalidade que teve seu início na França por volta de 1980, por David Belle, que ajustou e criou técnicas para saltar obstáculos como rampas, muros, escadas, calçadas, corrimãos, árvores, qualquer lugar com apenas o movimento do corpo de forma ágil e superando seus limites. É uma atividade recreativa e esportiva, praticada em áreas urbanas ou rurais, que consiste em deslocar-se o mais rápido e eficientemente, de um ponto a outro, usando habilidades atléticas para superar os obstáculos.

Caderno do Aluno – 6º Ano – 3º bim. 2021.

Texto 4.

É uma modalidade que se baseia na montagem de trilhas, passarelas, redes, tirolesas e diferentes atividades suspensas, utilizando-se de cordas e cabos de aço colocados de forma estratégica. O objetivo deste esporte é proporcionar a cada participante uma boa dose de adrenalina e desafio, sempre com muita segurança, permitindo que o participante percorra o trecho aéreo, onde a dificuldade vai aumentando progressivamente.

Caderno do Aluno – 8º Ano – 4º bim. 2021.

Texto 5.

É considerado um esporte de equilíbrio corporal, realizado sobre uma fita de nylon suspensa, estreita e flexível, presa entre dois pontos fixos, podendo ser praticada em qualquer lugar. Seu objetivo é transpassar esse percurso equilibrando-se sobre a fita, permitindo ao praticante realizar várias manobras, geralmente a uma altura de 30 cm do chão. É também conhecido como corda bamba, que significa “linha folgada”. Sua prática se desenvolveu através da união das artes circenses e do alpinismo.

Caderno do Aluno – 8º Ano – 4º bim. 2021.

ETAPA 3 – URBANAS OU DA NATUREZA? SERÁ QUE EXISTEM PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA QUE SE INCORPORAM AOS DOIS AMBIENTES?

Professor, recorde algumas Práticas Corporais de Aventura e solicite aos estudantes classificarem entre Urbanas e da Natureza. Mas será que alguma dessas práticas poderia se enquadrar nas duas categorias?

Primeiro, temos que entender o conceito de cada uma delas, portanto, leia com os estudantes as definições dessas práticas. Após o entendimento de cada uma delas, peça um exemplo não citado na definição.

Práticas Corporais de Aventura na Natureza

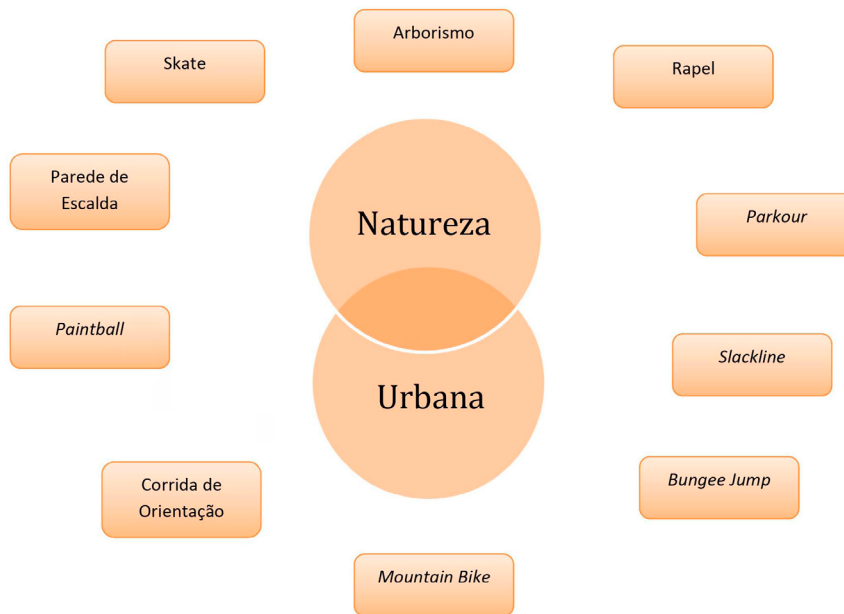
As práticas corporais de aventura na natureza se caracterizam por explorar as incertezas que o ambiente físico cria para o praticante, na geração da vertigem e do risco controlado, como em

corrida orientada, corrida de aventura, corridas de *mountain bike*, rapel, tirolesa, arborismo etc. (Currículo Paulista, 2019). Nas práticas corporais de aventura, exploram-se expressões e formas de experimentação corporal centradas nas perícias e proezas provocadas pelas situações de imprevisibilidade que se apresentam quando o praticante interage com um ambiente desafiador.

Fonte: BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação, 2017. SÃO PAULO (Estado). Currículo Paulista. São Paulo. 2019..

Práticas Corporais de Aventura Urbanas: exploram a “paisagem de cimento” para produzir essas condições (vertigem e risco controlado) durante a prática de *parkour*, *skate*, patins, *bike* etc. (BRASIL, 2017).

Agora que os estudantes já compreenderam a definição de práticas corporais de aventura da natureza e urbanas, vamos ver se conseguem estabelecer a relação? Neste exercício, espera-se que a classe relacione quais as práticas da Natureza e quais são urbanas. Proponha também que estudantes identifiquem quais podem ser praticadas nos dois ambientes, direcionando a seta para intersecção dos círculos.



ETAPA 4 – TECNOLOGIA E PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA.

Professor, nessa etapa faça com os estudantes a leitura compartilhada, assista ao vídeo e analise as imagens.

Práticas radicais e suas tecnologias.

Luiz Fernando Vagliengo

Quando pensamos em tecnologia, logo nos vem à mente computadores, tablets, smartphones, celulares, robôs, câmeras etc., mas será que tecnologia é somente isso?

No mundo contemporâneo, cada vez mais o uso da tecnologia e inovação vem melhorando tanto a qualidade de vida, no que diz respeito à praticidade e comodidade, como à segurança e aperfeiçoamento de produtos. Um exemplo disso são as indústrias automobilísticas que fazem testagem de colisões com bonecos para testar os equipamentos de segurança (air bag, cinto de

segurança, lataria do carro etc.) com o intuito de diminuir o risco de morte. Os carros antigos tinham a lataria dura, o que ocasionava uma absorção de impacto muito grande no motorista em um acidente; hoje, numa colisão, a lataria do carro tem um efeito sanfona para diminuir a absorção de impacto.

E nas práticas corporais de aventura?

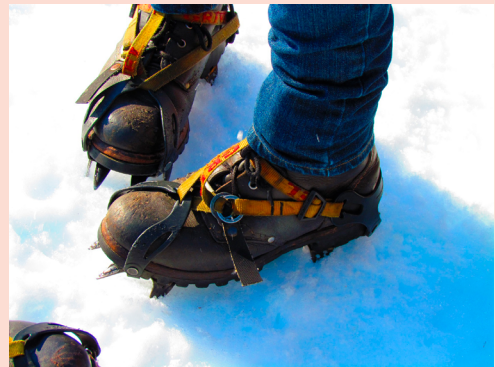
As práticas corporais, de um modo geral, têm tido uma evolução tecnológica para melhorar o conforto e a segurança do praticante.

O *Bungee Jump* é um esporte radical que surgiu de um ritual de uma tribo da ilha Pentecost no Oceano Pacífico em que os aborígenes saltam presos a um cipó, amarrados aos tornozelos. O salto, como é praticado pelos aborígenes, têm um alto grau de impacto nas articulações. O desenvolvimento tecnológico aliado à prática de aventura fez com que se alcançasse melhora na segurança dos praticantes. Cordas elásticas adequadas ao peso corporal, ancoramento da corda no tornozelo e presilhas na linha da cintura, similares às utilizadas em escalada e no rapel, são elementos que foram incluídos nessa prática em busca de gerar menor impacto e atribuir segurança aos praticantes. A corda do Bungee Jump possui também uma tecnologia muito importante que é um sistema anti-alongamento que é uma “corda dentro da corda”, por fora você vê a corda elástica e internamente tem outra corda, produzida com poliamida, que tem a função de não deixar que a elástica exceda seu comprimento e se rompa, e mesmo se romper, ela garante a segurança.

No alpinismo e em escaladas, onde o ar é mais rarefeito, foi desenvolvido por um engenheiro da RAF (Força Aérea Britânica) o *TapOut*, equipamento que têm dois cilindros um de oxigênio e outro que armazena o ar expirado pelo alpinista; em suspiros mais longos o ar expirado é liberado proporcionando uma maior economia do oxigênio puro. Ainda no Alpinismo, antigamente era utilizada, abaixo do solado das botas, uma espécie de solado com pregos que era bem precário, hoje temos o crampons, espécie de sapato de ferro que se calça por fora das botas.

Temos ainda a tecnologia *Gore-Tex* nas vestimentas, que é composta por micro furos vinte mil vezes menores que uma gota d'água e que impedem que o vento, a chuva e neve possam passar, e ao mesmo tempo permitem que o usuário tenha uma troca com o ambiente sem “sufocar”.

Poderíamos citar ainda inúmeras outras tecnologias que melhoram o desempenho e a segurança dos praticantes, mas vamos parar por aqui, acreditamos que já tenham compreendido como a tecnologia é importante na prática corporal de aventura. E não somente nela, como vimos em situações de aprendizagem anteriores, existe também a tecnologia nas vestimentas, análise de lances durante partidas esportivas etc. Vale a pena revisitar esses materiais.



Fonte: Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/caminhadas-sapatos-picos-de-gelo-1582295/>

Texto produzido para este material.

ANÁLISE DOS VÍDEOS:



O pulo radical de wingsuit de UeliGegenschatz.

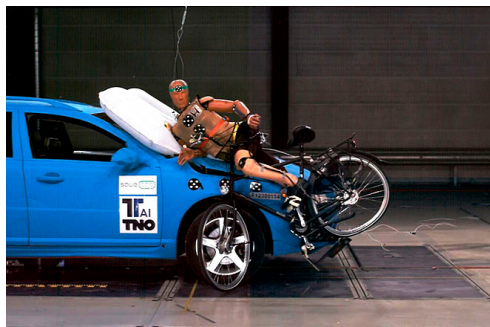
Disponível em: https://www.ted.com/talks/ueli_gegenschatz_extreme_wingsuit_flying/transcript?language=pt-br#t-189. Acesso em: 20 Jan. 2021.

Lisa Peters – Ranrun Alicante 2.0.Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=k7o2XafYLB4>.

Acesso em: 20 Jan. 2021.



RollerCoaster Road Street Luge. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rOzT8ZZj9Qg>. Acesso em: 20 Jan. 2021.



Fonte: Go Outside – Terra esportes <https://gooutside.com.br/1993-airbag-deciclista/>

Airbag de Ciclista

Criado por uma empresa holandesa após perceber o aumento de acidentes com ciclistas, no trânsito, considerando que o lado mais fraco sempre leva a pior.



Fonte: Pixabay <https://pixabay.com/pt/photos/subir-cursode-cordas-de-alta-3285342/>

Arvorismo e equipamentos de segurança: capacete, cadeirinha, corda, mosquetão etc.

Agora que você realizou a leitura do texto com os estudantes e socializou os vídeos e imagens, peça para que eles respondam às seguintes questões:

- O que vocês entendem por tecnologia? Vocês acreditam que a tecnologia pode melhorar a vida das pessoas?
Espera-se que, ao ler o texto e assistir aos vídeos, os estudantes possam compreender que a tecnologia, principalmente destinada à segurança, tem influenciado na qualidade de vida dos praticantes.
- Qual é a preocupação dos laboratórios de testes das empresas de materiais esportivos, no âmbito tecnológico, com relação aos praticantes?
Espera-se que os estudantes após ler os textos; assistir aos vídeos e apreciar as imagens perceba que, cada vez mais, as empresas têm a preocupação de garantir uma prática segura ao esportista.
- No vídeo “**O pulo radical de wingsuit de UeliGegenschatz**”, o palestrante diz que para praticar esportes radicais de alto nível, precisa-se de algumas recomendações. Quais recomendações?
Espera-se que o estudante responda que UeliGegenschatz orienta que precisa praticar passo a passo com uma evolução gradual, desenvolvendo muito suas habilidades e conhecimento, ter condições físicas adequadas (muito treino), melhor equipamento possível e o mais importante de tudo trabalhar suas habilidades mentais, sua preparação mental, estar concentrado para a prática.

4. Qual ponto comum entre os materiais analisados?
Espera-se que o estudante perceba que os equipamentos de segurança, mesmo que sejam específicos para cada modalidade, ainda são comuns a todas elas.
5. Qual a importância dos equipamentos de segurança na prática corporal de aventura?
Espera-se que os estudantes percebam que os equipamentos de segurança são importantes para todos os esportes e práticas, mas que também reconheçam as necessidades quanto à segurança do praticante nos esportes radicais. Mesmo diante dos riscos calculados e do preparo físico do praticante. Os riscos, apesar de controlados, podem ter outras origens aleatórias.
6. Na imagem *Airbag* de Ciclista, você acredita que esse equipamento seja eficiente? Justifique.
A resposta é pessoal, mas espera-se que o estudante compreenda que é um equipamento que passa por vários testes com o objetivo de melhorar a segurança do praticante, portanto é mais eficiente do que não pedalar com equipamento algum.

MOMENTO 2 – PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA NA ESCOLA.

ETAPA 1 – ESPORTES RADICAIS NA ESCOLA

Professor, solicite aos estudantes que realizem uma pesquisa de campo, dentro e fora da escola, analisando possibilidades de práticas corporais de aventura. Dependendo da região pode ser que a prática escolhida seja relacionada à natureza, ou talvez urbana, o ideal é que seja uma prática que possa ser adaptada aos dois ambientes, como os estudantes relacionaram no momento 1 – etapa 3. Pesquisa de campo:

Prática Corporal de Aventura.	Natureza	Urbana	Mista	Possibilidade de local para prática	Desenvolvimento da atividade
<i>Parkour</i>			X	<i>Quadra da escola ou praça no entorno da escola</i>	<i>Se na quadra, montar um circuito na quadra com alguns obstáculos para serem transpostos pelos estudantes; os obstáculos terão que ter vários níveis de dificuldade. Se for numa praça no entorno da escola, utilize-se de obstáculos do próprio local como: bancos, desníveis do terreno etc. Em ambos os casos, observar a segurança e respeitar o limite dos participantes, cada um vai no seu ritmo.</i>
<i>Parede de Escalada Horizontal</i>		X		<i>Parede da escola.</i>	<i>Essa prática dá um pouco de trabalho, você terá que fixar na parede as agarras que podem ser parafusadas ou coladas com cola epóxi.</i>

PARA SABER MAIS:

Qual o percurso? Le Parkour na escola. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tSKH09EP9bQ>. Acesso em 21 Jan. 2021.

Parkour das ruas da cidade para a quadra. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/3488/parkour-das-ruas-da-cidade-para-a-quadra>. Acesso em 21 Jan. 2021.



Parede de escalada caseira, saiba como fazer #EmCasa. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2flmqo8H-3w>. Acesso em: 20 Jan. 2021.

Escalada como proposta segura na escola. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd175/escalada-como-proposta-segura-na-escola.htm>. Acesso em: 20 Jan. 2021..



Escalada na Educação Física Escolar. Orientação adequada para uma prática segura. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd139/escalada-na-educacao-fisica-escolar.htm>. Acesso em: 20 Jan. 2021.

Professor, na pesquisa de campo da etapa anterior, os estudantes trouxeram muitas possibilidades de esportes radicais que possam ser adaptados para a quadra, na aula de educação física. Poderá ser *skate*, patins, bicicleta, *parkour*. Você poderá fazer um percurso em formato de circuito para os estudantes vivenciarem, organizando um rodízio com os materiais para que todos possam experimentar.

Lembre-se de orientá-los sobre os equipamentos de segurança e o cuidado que essas práticas corporais exigem.

Se a prática escolhida for o *parkour*, ensine os estudantes como fazer as aterrissagens; não há a necessidade de montar um circuito com obstáculos altos, mas sim com várias possibilidades até no plano baixo. Os vídeos “Para saber mais” lhe darão uma ideia para um circuito seguro. Lembre-se que o estudante tem que se sentir à vontade para superar os obstáculos, cada um tem um ritmo, não force.

Num outro momento, você poderá montar com os estudantes uma parede de escalada horizontal, a vantagem desta é que você poderá fixar a agarras mais alta a 2 metros do chão, assim a cintura ficaria cerca de 1,5 do chão e mesmo que o estudante soltasse, dá para fazer uma aterrissagem com segurança.

ETAPA 2 – CONHECENDO OUTRA PRÁTICA CORPORAL DE AVENTURA. O *PAINTBALL*.

A História do Paintball

Luiz Fernando Vagliengo

O *paintball* começou meio que por acaso. Madeireiros dos EUA e Canadá utilizavam um tipo de marcadora, que espirrava um *spray* para marcar com tinta as árvores que deveriam ser cortadas. Porém, o alcance desse jato de tinta era limitado, dificultando a marcação de árvores que ficavam

em locais distantes ou de difícil acesso. Em busca de resolver o problema, a madeireira em que trabalhavam solicitou a outra empresa a invenção de um dispositivo, que tivesse um alcance mais longo e foi aí que surgiu a marcadora de pressão que arremessa cápsulas de tinta.

O jogo de paintball aconteceu como se fosse uma brincadeira em que os madeireiros espirravam os jatos de tinta uns nos outros, mas os primeiros a pensar em transformar a atividade em jogo foram os amigos Bob Gurnsey, Charles Gaines e Hayes Noel. O primeiro jogo foi em 1981, quando os três e mais nove amigos competiram cada um por si, considerando a regra: o último a ficar sem marca na roupa seria o vencedor.

Com o tempo, o jogo e as regras foram criadas. Convencionou-se a formação de duas equipes com o objetivo de pegar a bandeira da equipe adversária e levá-la até sua base sem ser marcado de tinta. Outras formas de jogo foram surgindo com o avançar dessa prática, como a versão onde uma bandeira no meio do campo precisa ser pega; na sequência deve-se fincá-la na base adversária sem ser marcado de tinta. Um detalhe é que no campo há vários obstáculos para que o jogador possa se esconder. O paintball é um jogo que trabalha estratégia em equipe e exige inteligência, velocidade e agilidade.

Assim como toda prática corporal de aventura, o *Paintball* tem equipamentos de segurança, como óculos próprios para prática, máscara e peitoral, mas também podem ser utilizadas joelheiras, cotoveleiras, calças e blusas acolchoadas e mais resistentes para ralar.

As bolinhas de tinta são cápsulas de um tipo de gelatina com tinta não tóxica e biodegradável, que não polui o meio ambiente.

Na partida, que tem a duração de aproximadamente 10 minutos com 5 jogadores em cada equipe, tem um ranger, ou juiz, que identifica quem foi atingido e assim eliminado do jogo.

Durante o jogo, pode ser solicitado para o juiz o *Paintcheck*, que é um pedido para verificar se um jogador foi marcado com tinta ou não. Em partidas de brincadeira, só é eliminado se acertar no colete; mas, em partidas oficiais, qualquer marcação de tinta faz com que o jogador seja eliminado. Quando o jogador é marcado, ele tem que se entregar e sair do jogo; caso o ranger perceba que um jogador não está querendo se entregar, ele deve eliminar o jogador e, como penalização pelo anti-desportivismo, poderá eliminar mais um jogador da equipe.

Geralmente, nas partidas tem 2 jogadores no fundo, 2 nas laterais e o **Front Player**, jogador de frente, que é como um *kamikaze* que tenta pegar a bandeira adversária. Os obstáculos no campo de jogo são chamados de **Bunkere** quando um jogador marca outro, que está escondido atrás do *bunker* se denomina **Bunkear**.

Texto produzido para este material.

ETAPA 3 – VAMOS JOGAR O *PAINTBALL* ADAPTADO PARA A ESCOLA.

Professor, agora é o momento de experimentar o *paintball* na escola; é claro que será uma prática adaptada. Divida os estudantes em grupos de 7 a 10 jogadores para formar as equipes. Enquanto duas equipes jogam, as outras fazem uma filmagem da partida que terá uma duração de 10 minutos. Você poderá ser o ranger ou juiz da partida, ou uma equipe de fora poderá fazer esse papel; quanto mais árbitros melhor, por ser um jogo muito rápido.

Prepare o campo de jogo com a ajuda dos estudantes, coloque os obstáculos (*bunkers*) que poderão ser bancos deitados, tambores, tatames de EVA encaixados em pé. Para marcar os jogadores adversários, pode-se utilizar copinho de café com um pouco de tinta guache colorida; só que, ao invés de lançar a tinta para eliminar o adversário, o estudante terá que tocar no braço do outro para marcá-lo. Se você não tiver tinta guache, substitua-a por uma fita pendurada na linha da cintura: se a fita for retirada, o jogador será eliminado.

O objetivo do jogo será a equipe pegar a bandeira da base adversária e levar até sua base, mas sem ficar marcado com guache ou sem que a fita seja tirada da cintura do jogador.

No vídeo abaixo outra variação que poderá ser vivenciada.



Queimada Paintball. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=v2T1ESdsvfs>. Acesso em 22 Jan. 2021.

Atividade para aula de Educação Física. Queimada Paintball. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=5tBDVa-fHt4&feature=emb_logo. Acesso em 22 Jan. 2021.



Trecho de 10 coisas que odeio em você dublado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hgGWaHzxFM8>. Acesso em 22 Jan.2021.

ETAPA 4 – REESCREVENDO O *PAINTBALL*.

Professor, na Etapa 3, os estudantes experimentaram a prática do *paintball* adaptado e foi solicitado que filmassem o jogo. Esta filmagem será utilizada nessa etapa. Mantendo as equipes da vivência anterior, os estudantes irão reescrever o *paintball*. Organize o tempo para realizarem a atividade e também para a apresentação de cada um dos grupos. Se tiver mais que quatro grupos, você pode repetir a comanda em mais de um grupo, o que será interessante para verificar que apesar das comandas serem similares, a criatividade dentro das produções poderá gerar resultados totalmente diferentes.

Grupo 1 – Produzir um *podcast* narrando o jogo.

Grupo 2 – Escrever o jogo relatando os acontecimentos do início até a vitória de alguma equipe.

Grupo 3 – Gravar um jornal esportivo com os comentaristas discutindo a tática de cada equipe e o que fez com que uma equipe chegasse à vitória.

Grupo 4 – Elaborar um jogo de tabuleiro tendo como base a filmagem do *paintball*.

Após as apresentações, faça uma roda de conversa e discuta sobre os trabalhos realizados, destaque os pontos de vista, a criatividade e o protagonismo. Lembre-se de reservar um tempinho para experimentarem o jogo de tabuleiro, será que ficou parecido com o *paintball*?

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 Georget

Diretora do Centro de Ensino Médio – CEM

Ana Joaquina Simões Sallares de Mattos Carvalho

Diretora do Centro de Projetos e Articulação de Iniciativas com Pais e Alunos – CEART

Deisy Christine Boscaratto

Coordenadora Estadual do Currículo Paulista

Maria Adriana Pagan

Coordenadora de Etapa do Ensino Médio

Helena Cláudia Soares Achilles

Assessor Técnico de Gabinete para Ensino Médio – SEDUC/SP

Gustavo Blanco de Mendonça

Equipe Técnica e Logística

Aline Navarro, Ariana de Paula Canteiro, Barbara Tiemi Aga Lima, Cassia Vassi Beluche, Eleneide Gonçalves dos Santos, Isabel Gomes Ferreira, Isaque Mitsuo Kobayashi, Silvana Aparecida de Oliveira Navia.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Coordenação de área:

Marcos Rodrigues Ferreira – Equipe Curricular de Língua Portuguesa – COPED.

Organização e redação: Eduardo Martins Kebbe - Equipe Curricular de Arte – COPED; Elisângela Vicente Primit - Equipe Curricular de Arte – COPED; Evania Rodrigues Moraes Escudeiro - Equipe Curricular de Arte – COPED; Carlos Eduardo Povinha - Equipe Curricular de Arte – COPED; Daniela de Souza Martins Grillo - Equipe Curricular de Arte – COPED; Priscila de Sousa e Silva -- Equipe Curricular de Arte – COPED; Luiz Fernando Vagliengo - Equipe Curricular de Educação Física – COPED; Mirna Léia Violin Brandt - Equipe Curricular de Educação Física – COPED; Isabela Muniz dos Santos Cáceres - PCNP da D.E. Votorantim; Marcelo Ortega Amorim - Equipe Curricular de Educação Física – COPED; Lúgia Estronioli de Castro - PCNP da D.E. Bauru; Emerson Thiago Kaishi Ono – Equipe Curricular de Língua Estrangeira Moderna – COPED; Jucimeire de Souza Bispo (in memoriam) – Equipe Curricular de Língua Estrangeira Moderna – COPED; Liana Maura Antunes da Silva Barreto – Equipe Curricular de Língua Estrangeira Moderna – COPED; Pamella de Paula da Silva – Equipe Curricular de Língua Estrangeira Moderna – COPED; Leandro Henrique Mendes – Equipe Curricular de Língua Portuguesa – COPED; Mary Jacomine da Silva – Equipe Curricular de Língua Portuguesa – COPED; Michel Grellet Vieira – Equipe Curricular de Língua Portuguesa – COPED.

Leitura crítica: Débora Regina Vogt; Helena Cláudia Soares Achilles; Maria Paula Cintra Naves.

Revisor Conceitual: Eliane Aguiar.

INSTITUTO AYRTON SENNA

Redação: Ana Carolina Cabral Melo Netto

Revisão: Cynthia Sanchez e Camila Antunes

Análise e explicação das competências socioemocionais nas atividades: Regina Marino e Mayara Souza

Revisão: Gisele Alves e Catarina Sette

Diagramação: Tikinet Edição Ltda.



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação