



**GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO**  
Secretaria da Educação

# Currículo em Ação

**LINGUAGENS, TECNOLOGIA E  
INOVAÇÃO & PROJETO DE VIDA**

# 6

**SEXTO ANO**  
ENSINO FUNDAMENTAL  
ANOS FINAIS  
CADERNO DO ESTUDANTE

**4º BIMESTRE**

**Governo do Estado de São Paulo**

Governador

**Tarcísio de Freitas**

Secretário da Educação

**Renato Feder**

Secretário Executivo

**Vinicius Mendonça Neiva**

Chefe de Gabinete

**Myrian Mara Kosloski Prado**

Coordenador da Coordenadoria Pedagógica

**Renato Dias**

Presidente da Fundação para o Desenvolvimento da Educação

**Jean Pierre Neto**

## CARO ESTUDANTE

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

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

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

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

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

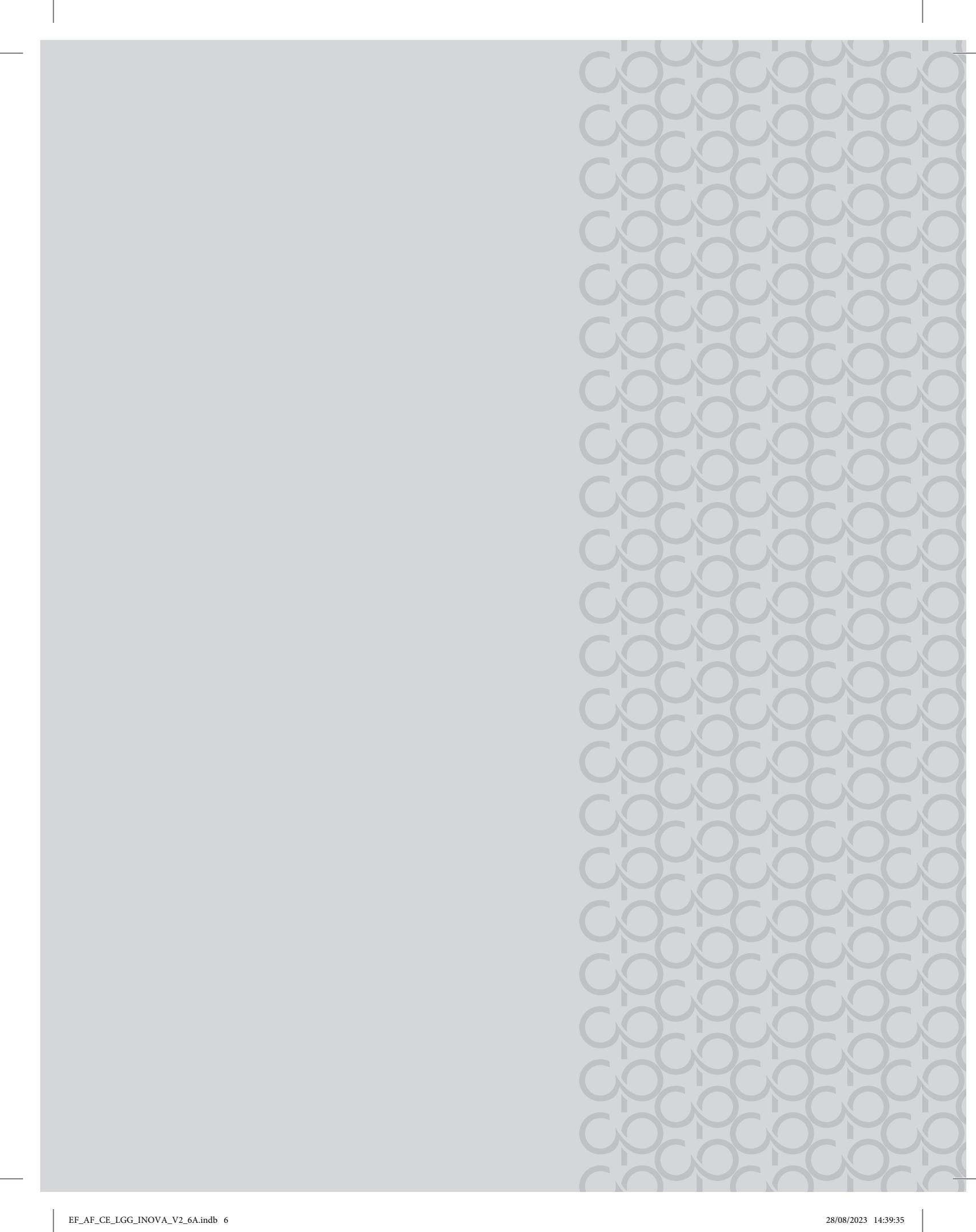
Bons Estudos!

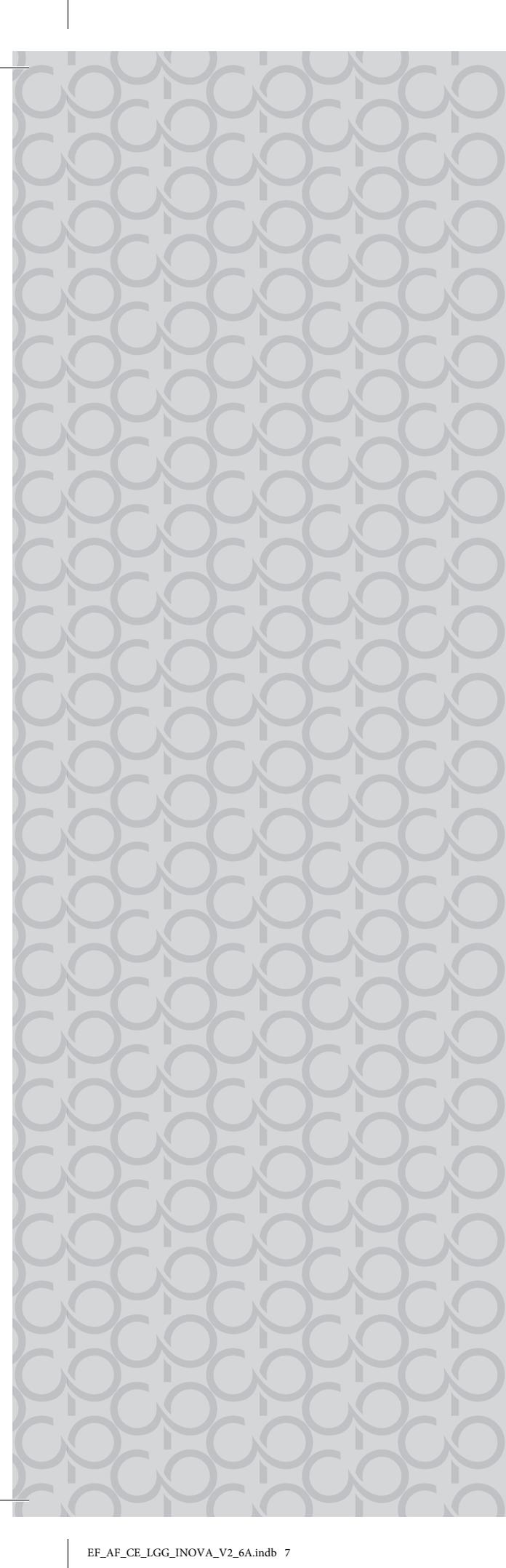
Secretaria da Educação do Estado de São Paulo



# SUMÁRIO

Linguagens.....	7
Arte .....	8
Língua Portuguesa .....	20
Língua Inglesa .....	63
Educação Física .....	100
Tecnologia e Inovação.....	117
Projeto de Vida .....	147





# Linguagens

Arte

Língua Portuguesa

Língua Inglesa

Educação Física

## ARTE – 4º BIMESTRE

Caro estudante, chegamos ao último bimestre desta etapa de ensino, em que será abordada a linguagem das Artes Visuais, que complementarás as aprendizagens junto às linguagens da Música, da Dança e do Teatro.

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

Sendo assim, neste bimestre você apreciará, analisará, pesquisará e desenvolverá processos de criação envolvendo dobraduras, gravuras, lambe-lambes, animações e intervenções artísticas, portanto, participe e abuse da sua criatividade no desenvolvimento das atividades em sala de aula.

Bons estudos!

### SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

#### ATIVIDADE 1 – SONDA GEM

Seu professor irá conversar com a turma sobre os assuntos que serão tratados neste bimestre. Participe da conversa e responda às questões:

1. Quais dobraduras você sabe fazer? Que tipos de dobradura você já viu? Você sabe o nome de algum tipo de dobradura tradicional japonesa?
2. Os cartazes colados em postes ou paredes, para você, são Arte ou não? Por quê?
3. O que você entende por arte do lambe-lambe?
4. Antes do computador e das gráficas modernas, como os livros, cartazes e folhetos eram ilustrados? Ou seja, como eram feitas essas ilustrações?
5. O que você sabe sobre gravura? O que diferencia uma gravura de um outro tipo de desenho ou ilustração?
6. O que é animação? Que tipos de animação (vídeos animados ou desenhos animados) você conhece? Como elas são produzidas?

## ATIVIDADE 2 – APRECIÇÃO

Agora seu professor irá apresentar e conversar sobre alguns exemplos de produções artísticas tradicionais e contemporâneas, nacionais e estrangeiras, de dobradura, gravura, lambe-lambe e animação. Você pode acessá-los usando a câmera de um *smartphone* para ler os *QR Codes* a seguir, ou digitando os *links*. Aguarde orientações do seu professor.



**Akira Yoshizawa Origami Collections.** Fonte: Rajamanickam Antonimuthu. Akira Yoshizawa Origami Collections. 2012. Disponível em: <http://gg.gg/h0mw6>. Acesso em 20 fev. 2020.



**Cartão Árvore de Natal (Kirigami - pop up).** Fonte: Art & Crafts. *Arbol de Navidad: Tarjeta Pop Up. DIY Regalos para Navidad – Tarjetas Navideñas fáciles*. 2018. Disponível em: <http://gg.gg/h0on4>. Acesso em: 26 mar. 2020.



1.



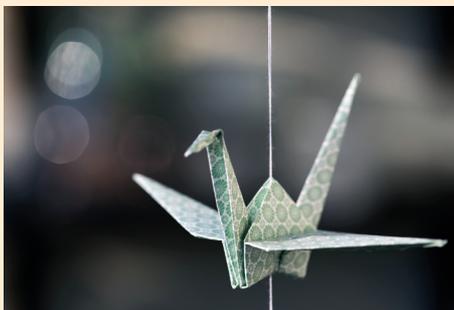
**Exemplo de lambe-lambe.** Fonte: Peggy und Marco Lachmann-Anke/Pixabay. Disponível em: <http://gg.gg/h26rd>. Acesso em: 26 mar. 2020.

**Lambe-lambe é reconhecido como arte urbana.** Fonte: Jornal da Gazeta. Disponível em: <https://bit.ly/3tfzMib>. Acesso em: 11 jan. 2022.



**Flipbook.** Homem Palito. Fonte: Kytie. *A Stick Man FLIPBOOK*. 2018. Disponível em: <http://gg.gg/h28th>. Acesso em 19 fev. 2020.

**Animação Scrambled.** Animação em 3D. Fonte: Rubik's. Disponível em: <https://bit.ly/3FglaAx>. Acesso em: 10 jan 2022.



**Tsuru (Origami).** Fonte: Anke Sundermeier/Pixabay. Disponível em: <http://gg.gg/h0n29>. Acesso 26 mar. 2020.



**Kirigami.** Fonte: Rafael Javier/Pixabay. Disponível em: <http://gg.gg/h28h4>. Acesso 26 mar. 2020.



**Matrizes de madeira.** Fonte: Stux/Pixabay. Disponível em: <https://bit.ly/3zM3s7R>. Acesso em 10 jan 2022.



**Xilogravura.** Fonte: Thanks for your like/Pixabay. Disponível em: <http://gg.gg/h0pqq>. Acesso em: 23 mar. 2020.



**Placa de linóleo, tintas e ferramentas.** Fonte: Thanks for your like /Pixabay. Disponível em: <http://gg.gg/h28jx>. Acesso 26 mar. 2020.



**Linoleogravura.** Fonte: Catherine Francois/Pixabay. Disponível em: <http://gg.gg/h28lh>. Acesso 26 mar. 2020.

### ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Nesta atividade, sua turma será dividida em grupos e vocês irão realizar uma pesquisa que será orientada pelo professor. A seguir estão algumas questões para colaborar com vocês:

- A. Existe algum artista renomado da modalidade e período que você pesquisou? Fale um pouco sobre ele e seu trabalho.
- B. Analisando o que você pesquisou, quais são os espaços em que essa modalidade aparece? Existe algum local onde ela é mais praticada?
- C. Descreva algumas características e/ou acontecimentos importantes sobre a modalidade pesquisada e o artista.

### ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Agora, junto com seus colegas, vocês organizarão uma exposição na sala de aula com as imagens e as informações coletadas nas pesquisas. Analisem como cada modalidade foi modificada no decorrer dos anos. Analisem também os trabalhos expostos quanto às características e elementos que se mantiveram ou foram muito modificados. Ao final, conversem com o professor e os colegas e registrem em seus cadernos o que aprenderam.

## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

### ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

O professor irá organizar uma conversa com todos. Participe e depois responda:

1. O que você entende por Arte Visual?
2. Quais modalidades artísticas você conhece? E linguagens artísticas?
3. Qual a diferença entre modalidade e linguagem artística?
4. Como você percebe a integração das artes visuais num vídeo?
5. Como você percebe a integração das artes visuais num livro?

### ATIVIDADE 2 – APRECIÇÃO

Agora que todos conversaram e responderam às questões acima, o professor irá apresentar algumas imagens e vídeos e conversar sobre eles. Você pode acessá-los usando a câmera de um *smartphone* para ler os *QR Codes* ou digitando os *links*. Aguarde orientações de seu professor.



**Loving Vincent: Animação sobre a vida de Van Gogh.** Fonte: DW Brasil. 2017. Disponível em: <http://gg.gg/hu2n3>. Acesso em: 04 mar. 2020.

**Spellbound - Quando fala o coração** (Alfred Hitchcock, 1945). Fonte: Cinema e Fundamentos do audiovisual.2015. Disponível em: <http://gg.gg/hu2nf>. Acesso em: 04 mar. 2020.



- a) **Oficina de xilogravura.** Imagens a1 e a2 – Fonte: Acervo pessoal de Elisângela Vicente Primit – Diretoria de Ensino Centro-Oeste, São Paulo, SP/2014.



a1

Imagem a1 - xilogravura - letras - matriz



a2

Imagem a2 - produção de xilogravura

- b) **Imagens de Design Gráfico**



b1



**Imagem b1: Design gráfico.** Fonte: stux/Pixabay. Disponível em: <http://gg.gg/h0qdr>. Acesso em: 04 mar. 2020.



b2



**Imagem b2: Design gráfico.** Fonte: ArtTower/Pixabay. Disponível em: <http://gg.gg/h0qdw>. Acesso em: 04 mar. 2020.



b3



**Imagem b3: Cartaz Black Cat.** Fonte: *No-longer-here/Pixabay*. Disponível em: <http://gg.gg/h0qf0>. Acesso em: fev. 2020.

### ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Nesta atividade, seu professor irá distribuir fichas para que você analise algumas modalidades artísticas e as classifique dentro das quatro linguagens artísticas: ARTES VISUAIS, TEATRO, DANÇA E MÚSICA. Aguarde orientações dele.

### ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Nesta atividade, o professor irá orientá-lo sobre como reproduzir uma gravura e um lambe-lambe. Para isso, você precisará trazer para a escola os seguintes materiais:

- Bandejas de isopor, tinta guache preta, folhas de sulfite e um rolinho de espuma.

A ideia é que você escolha uma frase de uma música de que você gosta e a escreva na bandeja de isopor, afundando o desenho do texto e fazendo um vinco no isopor. Depois disso, com a ajuda do rolinho, passe a tinta guache por toda a extensão da bandeja. Em seguida, coloque a folha de sulfite sobre ela e, com cuidado, passe a mão para ajudar na impressão. Retire a folha e deixe secar. Aguarde novas orientações do professor.

Fique atento às orientações do professor e manuseie os materiais com cuidado.

## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

### ATIVIDADE 1 – SONDAAGEM

Nesta atividade, o professor irá conversar com a turma e apresentar informações sobre os elementos que compõem a dobradura, o lambe-lambe e a animação, e também sobre processos de criação, materiais, instrumentos, recursos e tecnologias necessárias para produzir cada uma dessas modalidades. Participe da conversa e depois responda:

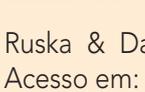
1. Como reconhecemos uma dobradura?
2. Quais elementos uma dobradura possui para que possamos reconhecê-la como tal?
3. Na pesquisa realizada na **Situação de Aprendizagem I**, quais foram as características identificadas que compõem um lambe-lambe?
4. Quais são as características que um filme precisa ter para ser considerado como animação?
5. O que você entende por processo criativo na arte?
6. Quais materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e/ou digitais você já utilizou nas suas produções escolares?
7. Quais tecnologias e recursos digitais você já utilizou em seus trabalhos escolares?

### ATIVIDADE 2 – APRECIÇÃO

Nesta atividade, seu professor irá apresentar e conversar sobre alguns vídeos que apresentam possibilidades de trabalhar a Arte por meio da animação, do lambe-lambe e da gravura. Participe da conversa e fique atento aos detalhes. Você pode acessá-los usando a câmera de um *smartphone* para ler os QR Codes ou digitando os *links*. Aguarde orientações do seu professor.



**Vídeo 1 - Um desenho animado feito só com dobraduras!** Fonte: Zuch tv. 2015. Disponível em: <http://gg.gg/hu2wk> . Acesso em: 19 fev. 2020.



**Vídeo 2 - Mundo de papel.** Curta metragem de animação 3D de László Ruska & David Ringeisen. Fonte: CGMeetup. Disponível em: <http://gg.gg/p1oh0>. Acesso em: 19 fev. 2020.



**Vídeo 3 - Matéria: Documentário "Cola na Veia".** Fonte: Manos e Minas. Disponível em: <https://bit.ly/3FpVdQb>. Acesso em: 11 jan. 2022.

**Vídeo 4 - Fayga Ostrower - A intuição, a criação e a beleza.** Fonte: Instituto Fayga Ostrower. Disponível em: <http://gg.gg/hu2xe> . Acesso em: 03 mar. 2020.



### ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Nesta atividade você irá escrever uma frase de efeito sobre um tema que considera importante, ou mesmo sobre algo a que queira chamar a atenção da comunidade escolar. Em seguida, em uma folha de sulfite escreva essa frase em letras grandes, de forma semelhante aos lambe-lambes que você apreciou na atividade anterior. A frase deve ser curta e de impacto, afinal, trata-se de um cartaz que será colado em um espaço público. Após a escrita (e correção gramatical), pense num local para expor seu lambe-lambe.

Registre todo o processo de criação e, a partir desses registros, produza com seus colegas um vídeo sobre como foi esse processo, desde a criação no papel até a divulgação. Divulguem tanto o documentário quanto os lambe-lambes nas redes sociais da escola. Se for o caso, criem uma *hashtag* (#) para divulgarem o trabalho realizado.

### ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Nesta atividade, você e seus colegas, em grupo, irão produzir uma animação. Para isso, vocês deverão elaborar um pequeno roteiro no qual os personagens sejam feitos a partir de dobraduras. Consulte o professor de Tecnologia sobre a possibilidade de utilizar programas ou aplicativos para editar sua animação.

A seguir, há um exemplo de animação com dobradura:



**Origami Stop Motion.** Fonte: Henri Origami. Disponível em: <http://gg.gg/p1nky>. Acesso em: 03 mar. 2020.

## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM IV

### ATIVIDADE 1 – SONDAAGEM

Estamos chegando ao final deste bimestre. Por isso, o professor irá organizar uma retomada daquilo que você já aprendeu sobre Arte. Para isso, participe da conversa proposta por ele e responda às questões:

1. O que é Arte?
2. O que é artesanato?
3. O que é folclore?
4. O que é *design*?
5. Como artesanato, folclore e *design* se relacionam com a arte?

6. Onde a Arte surgiu? Como?
7. Por que a produção artística de alguns países é mais valorizada do que a de outros?
8. Qual a sua opinião sobre a influência de aspectos históricos, sociais e políticos na produção artística?

## ATIVIDADE 2 – APRECIÇÃO

Acompanhe e analise junto com seu professor os vídeos e imagens a seguir, e faça suas observações. Aguarde as orientações do seu professor.



**História da Arte - Linha do tempo.** 2016. Fonte: Jess Moccelini. Disponível em: <http://gg.gg/p1oin>. Acesso em: 20 fev. 2020.

**O Cinema - Enraizando #5.** Fonte: Enraizando. Disponível em: <https://bit.ly/33x7Uvg>. Acesso em: 13 jan. 2022.



**Arte efêmera - Instalações, performances e happenings.** Fonte: Alencar, V. P. UOL Educação. Disponível em: <http://gg.gg/h25v7>. Acesso em: 04 mar. 2020.

**Qual a diferença entre Artes Visuais e Artes Plásticas? E o que são as Belas Artes?** 2019. Fonte: *Art Insider* by Aline Pascholati. Disponível em: <http://gg.gg/hu34p>. Acesso em: 04 mar. 2020.



**Artes decorativas.** Fonte: Britannica Escola. Disponível em: <http://gg.gg/hu34w>. Acesso em: 04 mar. 2020.

As imagens, a seguir, complementam os vídeos:



**Imagem 1 - Arte decorativa** - Detalhe de mosaico do Mausoléu de Gala Placídia, Itália. Fonte: chatst2/Pixabay. Disponível em: <http://gg.gg/p1nox>. Acesso 29 mar. 2020.

1



2



**Imagem 2 - Estátua de divindade (Ásia).** Fonte: Erik\_Karits/Pixabay. Disponível em: <http://gg.gg/h25w5> . Acesso 29 mar. 2020.



3



**Imagem 3 - Artesanato africano.** Fonte: sharonang/Pixabay. Disponível em: <http://gg.gg/h25wc> . Acesso 29 mar. 2020. |



4



**Imagem 4 – Um dos Doze Profetas (detalhe) – Aleijadinho.** Esculturas em pedra-sabão do Santuário de Bom Jesus de Matosinhos, Congonhas/MG. Fonte: geraldoobici/Pixabay. Disponível em: <http://gg.gg/h25wk> . Acesso 29 mar. 2020.



5



**Imagem 5 - A sesta (depois de Millet) - Vincent van Gogh.** Óleo sobre tela, 1890. Fonte: ajs1980518/Pixabay. Disponível em: <http://gg.gg/h25yl> . Acesso 29 mar. 2020.



6



**Imagem 6 - A Criação de Adão** - Michelangelo. Teto da Capela Sistina, Vaticano. Fonte: janeb13/Pixabay. Disponível em: <http://gg.gg/h25z1> . Acesso 29 mar. 2020.



7



**Imagem 7 - Vaca decorada** - Arte de rua. Fonte: chefkeem/Pixabay. Disponível em: <http://gg.gg/h25ze>. Acesso 29 mar. 2020.



8



**Imagem 8 - Pintura mehndi** - tatuagem henna indiana. Fonte: Free-Photos/Pixabay. Disponível em: <http://gg.gg/h25zk>. Acesso 29 mar. 2020.

### ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Agora que você já conheceu um pouco mais sobre a história da Arte, o professor irá orientar uma pesquisa com a finalidade de analisar e relacionar obras de arte de artistas nacionais e internacionais ao longo do tempo. A ideia é que você crie uma linha do tempo, sozinho ou em dupla, selecionando os estilos e fatos artísticos que achar mais importantes. Participe dando sugestões sobre as formas de construir e apresentar essas linhas do tempo.

Após a finalização das pesquisas e construções, responda às perguntas a seguir:

1. Quais semelhanças e diferenças existem entre a sua produção e a dos colegas? O que lhe chamou mais a atenção?
2. De que países são os estilos e artistas que apareceram nas linhas do tempo?
3. Quais épocas foram mais lembradas? É possível perceber alguma influência do momento histórico na obra?
4. Nas obras selecionadas, algum país ou continente apareceu em maior número? Qual o motivo disso?
5. A arte brasileira teve influência de outros países. Cite quais obras expostas confirmam essa influência e porque ela ocorre.
6. Nas obras selecionadas, quais vocês classificam como cultura popular?

Ao final, participe da conversa e compartilhe suas opiniões.

Aguarde orientações de seu professor, que irá organizar um momento para que você e seus colegas compartilhem suas opiniões. Participe.

## LÍNGUA PORTUGUESA – 4º BIMESTRE

**Olá!**

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

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

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

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

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

Equipe Pedagógica de Língua Portuguesa

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

## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM – 1

### HÁ ALGO A SER CONTADO?

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

#### Mapa Cognitivo de Aprendizagem



## ATIVIDADE 1 – EXPERIÊNCIAS SURGIDAS A PARTIR DE OUTRAS EXPERIÊNCIAS

1. O prefixo **pan-** ajuda na formação de diversas palavras e significa *todo, inteiro, completo*. É seguido de hífen quando o segundo termo é iniciado por **h, m, n** ou por *uma vogal* (**pan-**helênico, **pan-**mítica, **pan-**negritude, **pan-**americano). Está presente na palavra **pandemia**.

**Pandemia** – Doença que se alastra rapidamente. É capaz de atingir regiões inteiras de um país e de mais de um país. A palavra **pandemia** vem do grego **pandemias** ("pan" = todo, tudo; "demos" = povo).

Para mais informações, consulte o artigo "O que é uma pandemia", disponível em: <https://www.bio.fiocruz.br/index.php/br/noticias/1763-o-que-e-uma-pandemia>. (acesso em: 7 fev. 2022).

2. Em que uma **pandemia** é diferente de uma **epidemia**? Para responder à questão, você pode consultar o *link* disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/saude/2020/03/12/qual-a-diferenca-entre-epidemia-e-pandemia> (acesso em: 7 fev. 2022) ou outro meio de pesquisa.

O mesmo assunto pode ser acessado pelo *QRCode*:



3. Os acontecimentos causados pela pandemia COVID-19 fizeram as pessoas se adaptarem a novas condições de vida. Uma delas é procurar fazer coisas que nunca fizeram antes. Alguns exemplos: aprender a mexer em aplicativos para assistir às aulas (não só as da escola); aprender, via *sites*, a editar vídeos; a tricotar; a pintar quadros; a praticar exercícios físicos e, até mesmo, a tocar um instrumento musical, como é o caso que vamos ler a seguir.

### Acordes promissores

**Estava** decidido! 2020 **seria** o ano em que a menina **aprenderia** tocar violão. Ela havia conversado com seus pais sobre o seu desejo. Mais do que depressa, compraram o instrumento.

O que não se **imaginava**? Viver uma pandemia, um isolamento social. Assim foi 2020 inteiro, adaptando-se ao contexto das aulas remotas, sentindo falta dos colegas, dos professores, dos familiares.

Foram inúmeras as vezes em que se observou a garota quieta, olhando fixamente para o violão e recordando os planos que havia feito para eles dois. O desejo de tocar, cantar e encantar estavam ali parados, como o próprio instrumento que permanecia no mesmo lugar desde que fora trazido da loja para a casa.

Já em 2021, a adolescente olhou para aquele objeto musical encostado ali, num cantinho, incorporado à decoração do quarto. Tomou coragem, pegou o instrumento, se colocou a dedilhar sem noção alguma, apenas emitindo um barulho. A garota olhou em volta e percebeu que além dela e o violão havia um terceiro elemento: o computador, objeto que, antes de 21, era utilizado, às vezes, para

realizar as pesquisas escolares; ouvir músicas; **assistir** a vídeos, agora ganhou uma importância nunca imaginada, se tornando uma janela para o mundo, um canal imprescindível para acompanhar as aulas. Quem diria?!

**Foi** em meio a todos esses pensamentos que **lhe ocorreu** a ideia: por que não utilizar a *internet* para aprender a tocar violão? Desde então, ainda que timidamente, a jovem **tem aprendido** os primeiros acordes. Atualmente **é capaz** até de arriscar alguns trechos de músicas. Ela **sabe que tem** muito a aprender, mas a sensação de que já **começou** e **não está parada** a **faz sentir** muito bem.

Texto cedido por Shirlei Pio, adaptado especialmente para esse material.

4. Essa é Fernanda, a adolescente citada na crônica que você acabou de ler.



Fernanda Pio Fernandes, 14 anos, 9º ano (2021)

Foto: Shirlei Pio

Imagine que você e Fernanda são amigos(as). Mande uma mensagem de incentivo para ela. Capriche na linguagem informal.

---

---

---

---

---

---

---

---

## ATIVIDADE 2 – ALGUNS DETALHES DA ESCRITA DO TEXTO “ACORDES PROMISSORES”

1. A importância dos tempos verbais. Leia um pouco a respeito do assunto.

**Estava, havia, imaginava** são **verbos** conjugados no **Pretérito Imperfeito do Indicativo** e se referem a algo ocorrido no passado, algo que não foi concluído.

**Seria, aprenderia** são verbos conjugados no **Futuro do Pretérito** e indicam incerteza.

**Atenção!** Os verbos fazem toda diferença quando aplicados ao texto e quando sabemos como utilizá-los.

2. Esses verbos estão destacados nos dois primeiros parágrafos do texto, mas, se não tivermos as informações dos outros parágrafos, o sentido se perde.

**Estava** decidido! 2020 **seria** o ano em que a menina **aprenderia** tocar violão. Ela **havia** conversado com seus pais sobre o seu desejo. Mais do que depressa, compraram o instrumento.

O que não se **imaginava**? Viver uma pandemia, um isolamento social. Assim foi 2020 inteiro, adaptando-se ao contexto das aulas remotas, sentindo falta dos colegas, dos professores, dos familiares.

- a) O plano da menina deu certo em 2020? Por quê?
- b) Isso explica o motivo de os verbos terem sido escritos no **pretérito imperfeito (estava, havia)** e no **futuro do pretérito (seria, aprenderia)**?
- c) O uso desses verbos indica que a ação de aprender violão em 2020 ficou  
( ) incerta.  
( ) incompleta.

d) No primeiro parágrafo do texto, há uma certeza e, sem essa certeza, os acontecimentos ocorridos em 2021 não teriam sentido. Duas pistas servem para você matar a charada:

- verbo no presente do indicativo: \_\_\_\_\_.

- objeto dos sonhos: \_\_\_\_\_.

3. Dois tempos estão bem-marcados no texto: o antes da pandemia e o durante.

a) O plano de tocar violão foi iniciado em que ano? \_\_\_\_\_.

b) O plano de tocar violão começou a se efetivar em \_\_\_\_\_.

4. Não podendo frequentar aulas presenciais para aprender a tocar violão, a menina precisou adaptar sua vontade de se tornar violonista. Qual foi a iniciativa dela?

**Atenção!** Por enquanto, não use o dicionário. Ah! Também não vale perguntar ao seu professor o significado dessa palavra. Tente responder a partir da leitura do texto. Vamos às perguntas:

- a) Podemos dizer que a garota começou a se tornar autodidata?

b) Pelo contexto, o que é se tornar autodidata? Tente responder a partir da leitura do texto.

**Observação:** Para resolver as questões 5, 6 e 7, baseie-se na importância do **uso dos tempos verbais** e na **ideia de certeza ou incerteza** que eles imprimem ao que está escrito.

5. Um dia, o que era incerto se transformou em certeza, em realidade. Podemos constatar isso por meio de algumas pistas verbais. Releia o último parágrafo:

**Foi** em meio a todos esses pensamentos que **lhe ocorreu** a ideia: por que não utilizar a *internet* para aprender a tocar violão? Desde então, ainda que timidamente, a jovem **tem aprendido** os primeiros acordes. Atualmente **é capaz** até de arriscar alguns trechos de músicas. Ela **sabe que tem** muito a aprender, mas a sensação de que já **começou** e **não está parada** a **faz sentir** muito bem.

6. Agora diga:

Qual é a importância da escolha dos verbos em destaque nesse parágrafo?

7. Quanto ao uso dos tempos verbais, qual é a diferença entre os três primeiros parágrafos e o último?

8. A *internet*, segundo o texto, ganhou significados de uso diferentes para a menina.

a) Como ela lidava com a *internet* antes da pandemia?

b) E durante?

9. Utilizando o tempo verbal no presente, faremos um resumo do que aconteceu com a menina do texto.

a) Em primeiro lugar, releia o texto e grife as palavras e as expressões que você considera muito importantes. Aquelas que não poderiam faltar na escrita.

b) Agora, complete o trecho iniciado:

O texto "Acordes promissores", escrito por \_\_\_\_\_, fala a respeito de uma menina \_\_\_\_\_.

c) Verifique se o que você escreveu será entendido pelo seu colega ou pelo seu professor.

d) Peça para alguém ler seu resumo, com o objetivo de dizer para você se seu texto tem sentido.

e) Passe o texto em uma folha separada e o entregue ao professor. Ele irá dar a você uma ajudinha na revisão.

## ATIVIDADE 3 – OUTRAS EXPERIÊNCIAS MUSICAIS

1. Sentimentos são acionados quando ouvimos músicas. Podemos sentir, por exemplo, alegria, tristeza, solidão, revolta. Algumas ficam na nossa memória.

Que música faz você...	
a) se lembrar de quando era pequeno?	
b) ter vontade de dançar?	
c) ter vontade de cantar junto?	
d) ter vontade de dormir?	
e) se sentir bem?	
f) ter vontade de ficar ouvindo o dia inteiro?	
g) ficar irritado?	

2. Agora, tente perceber que tipo de sentimento a música pode acionar na mãe da criança citada no texto a seguir.

### Como isso foi acontecer?

Ela sempre tomou tanto cuidado com esse disco. Essa coisa redonda que gente coloca dentro de uma caixa grande e depois uma coisa que parece um braço e tem uma agulhinha fica passando e daí vem o som da música.

Minha mãe adora isso, falou que era uma lembrança de alguém de quem ela gostava muito. E agora? Junto os pedacinhos e jogo no lixo? Quanto tempo leva pra ela descobrir? Pode ser que bastantão. Ela vai fazendo coisas, sempre tem muita coisa pra fazer. Quando ela for ler para mim, posso ficar pedindo pra ela ler essa história, depois aquela, depois aquela outra, aí ela fica cansada, dorme. Acorda cedo e arruma tudo para ir trabalhar; carinhosamente me arruma; eu posso de vez em quando esquecer alguma coisa da escola, aí ela fala que eu preciso ser responsável.

À noite, depois da janta, peço a ajuda dela pra lição, depois histórias, até ela ficar com sono e falar “vamos dormir?” Nos dias que não tem aula, passeio, muito passeio, zoológico, *shopping*, livraria, mas livraria que não tem disco, porque ela não pode lembrar nada disso...

A minha mãe quando escuta aquela música fica tão longe... Ela olha pra mim, mas nem me vê, tenho certeza, ela vai pra algum lugar em que eu não posso entrar. Por que não posso ir? Em que ela pensa? O que ela vê? Por que, às vezes, parece que ela vai chorar?

Não gosto nenhum pouco quando ela pega esse disco, nada, nada, nada. Então eu só fui pegar o disco pra ver se eu conseguia entender alguma coisa. Eu aprendi a ler, já leio tudo, então quem sabe se eu descobrisse alguma coisa. Daí o disco caiu, bateu no canto da mesinha, quebrou. Minha mãe vai chegar e eu preciso fazer alguma coisa, eu preciso me levantar do chão, eu preciso parar de olhar pro disco quebrado e tentar arrancar alguma coisa dele.

Minha mãe está chegando e eu aqui com os pedaços na minha mão, e eu estou olhando pra ele, e mesmo assim não entendi nada, e minha mãe está abrindo a porta, e eu continuo aqui, e ela vai ficar triste, vai chorar. Não quero que ela chore. Eu quero que ela saiba que sempre gostei daquela música.

Texto cedido por Mara Lucia David (adaptado especialmente para esse material).

3. Muitas coisas estão ocultas no texto “Como isso foi acontecer?”. Invente respostas que **combinem** com a narrativa da criança.
- Quais são as características da mãe?
  - Em que época se passa a história?
  - Qual é a idade da criança?
  - A criança é uma menina ou um menino?
  - A mãe gostava do disco porque ganhou de alguém. De quem?
  - Qual era a música que fazia a mãe chorar?
  - Ao encontrar a criança com os pedaços do disco nas mãos, a mãe chorou mesmo?
  - O que a mãe disse para a criança quando viu o disco quebrado?
4. Confira o que você escreveu (ver questão 3) e verifique se suas respostas realmente **combinam** com o texto.

**Observação:** Se precisar de alguém para ajudá-lo a avaliar suas respostas, peça auxílio a um colega.

5. Assista ao trecho do filme **Soul**. Observe o local para onde Joe Gardner vai quando toca piano. Veja:

**Soul** conta a história de Joe Gardner, um homem que vive sozinho em Nova Iorque. Professor de música em uma escola, é um apaixonado por jazz e tem como maior sonho se tornar um músico profissional como o pai.

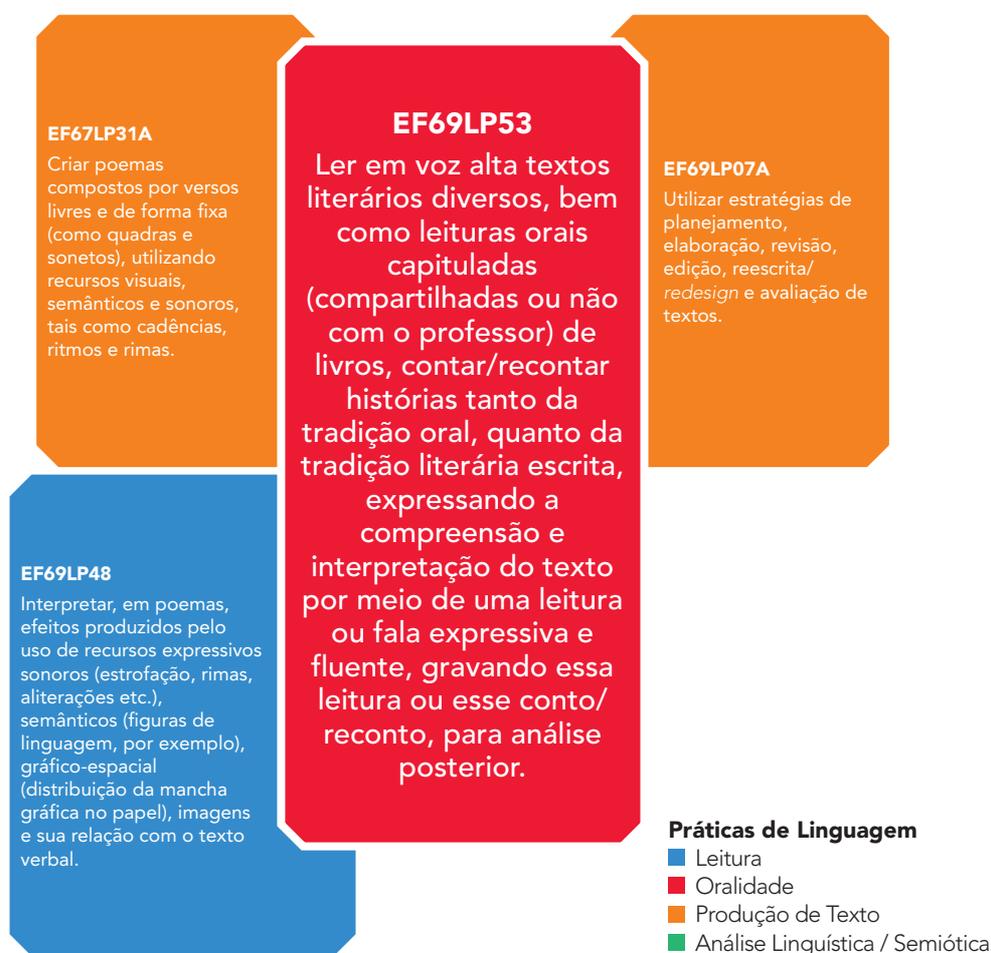
<b>Versão em inglês.</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=pLVpJAVS27A">https://www.youtube.com/watch?v=pLVpJAVS27A</a> . Acesso em: 7 fev. 2022.	
--------------------------	---	---

- Esse fragmento da animação pode ser associado a um dos parágrafos do texto. Localize esse parágrafo e marque, nele mesmo, quais termos ou expressões mais se aproximam da música que você acabou de ouvir.
- Se a cena estivesse em uma versão falada em russo, em espanhol ou em italiano, seria possível entendê-la?
- Soul** é uma palavra em inglês que significa \_\_\_\_\_.
- O que essa palavra tem a ver com a arte afro-americana?

## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 – AGORA VAMOS OUVIR O QUÊ?

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

### Mapa Cognitivo de Aprendizagem



## ATIVIDADE 1 – ALÉM DOS SONS (1)

1. Tarefa para a turma toda!

- a) Em dois grupos, a leitura será feita em voz alta, como em um jogral, conforme divisão abaixo e seguindo a ordem das flechas:

Grupo 1 – inicia	Grupo 2 – responde
Tanananam →	Tanan tanan
← Tananananam →	Tanam tanam
← Tananananamm →	Tananam
← Tananam tanam tanam →	Tanananam

- a) Podemos dar a essa leitura ritmos diferentes. Como exemplos, ouça o começo de cada um dos vídeos a seguir.



- Tanananam: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ffH5eIJtvGM>. Acesso em: 7 fev. 2022.

- Música Clássica (piano) - **Fur Elise**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NygQ7TVXB9U>. Acesso em: 7 fev. 2022



- Filme **Se Eu Fosse Você** (Música do Coral): Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0JXzhCbl284>. Acesso em: 7 fev. 2022.

- c) Ao ouvirmos a leitura em jogral, por exemplo, podemos perceber pausas. Elas são necessárias, nesse caso, a fim de que um participante não invada a leitura do outro, por isso a combinação dos tempos (em que cada um vai emitir o som) é importante. Para que tudo não vire uma mistura, e ninguém entenda ninguém, essa ideia da pausa também acontece quando
- ( ) conversamos com alguém.
  - ( ) cantamos nossas músicas preferidas.
  - ( ) lemos um poema em voz alta.
  - ( ) gravamos uma mensagem de voz.
  - ( ) apresentamos uma peça de teatro.

- d) Esperamos que você tenha notado que a pausa, mesmo que por segundos imperceptíveis, está presente nos exemplos acima. Agora diga:
- **Pausa** pode ser associada a **silêncio**?
  - Quando fazemos uma **leitura em silêncio** também aplicamos **pausas**?
  - Como podemos explicar a expressão “voz do pensamento”?

## ATIVIDADE 2 – VERSOS, ESTROFES E RIMAS

1. Sabe aquela velha atividade que fazemos quando aparece um poema para analisarmos? Quantas estrofes tem o poema? Quantos versos? Quais são as rimas? Pois é! Isso você já sabe de cor e salteado. Sua tarefa, então, será:
  - a) Ler o poema escrito pela professora Hilda, em voz alta ou não. Basta prestar atenção nas rimas que estão coloridas e nas pausas.

### MANHÃ CAMPESTRE

Acorda, menina! Tenha o olhar **atento**!  
Desperta e vê que esperta a **madrugada**.  
Risonha brinca a luz **entrecortada**,  
Pelos galhos do ipê **sonolento**.

A boiada geme no vasto **gramado**,  
Longas queixas do inverno **friorento**,  
Mas o sol, em brasa, já se vê **chegado**,  
Coloridas flores chacoalha o **vento**.

Vê, menina, no riacho os **peixes**,  
Distraídos entre as pedras **tortas**?  
Há gravetos tantos pra formarem **feixes**,  
Lá no bosque, entre as folhas **mortas**.

Já estala o milho sobre a **labareda**,  
E exala um cheiro de manhã **campestre**.  
Menina, vem provar a fruta **azedada**,  
Que rebenta gorda no galho **silvestre**.

Hilda Campiotti da Silva

- b) Ao escrevermos um poema, experimentamos a posição das palavras para testarmos as combinações dos sons, deixamos de repeti-las a fim de que a leitura não fique travada. Vamos testar essa ideia, comparando as quatro estrofes. Na primeira coluna, você verá o texto original; na segunda coluna, o texto reescrito.

MANHÃ CAMPESTRE	
Acorda, menina! Tenha o olhar <b>atento!</b> Desperta e vê que esperta a <b>madrugada.</b> Risonha brinca a luz <b>entrecortada,</b> Pelos galhos do ipê <b>sonolento.</b>	Acorda, menina! Tenha o olhar <b>atento!</b> Desperta e vê que <b>madrugada</b> esperta A luz <b>entrecortada</b> brinca risonha, Pelos galhos do ipê <b>sonolento.</b>
A boiada geme no vasto <b>gramado,</b> Longas queixas do inverno <b>friorento,</b> Mas o sol, em brasa, já se vê <b>chegado,</b> Coloridas flores chacoalha o <b>vento.</b>	A boiada geme no <b>gramado</b> vasto, Queixas longas do inverno <b>friorento,</b> Mas já se vê <b>chegado</b> o sol, em brasa, o <b>vento</b> chacoalha flores coloridas.
Vê, menina, no riacho os <b>peixes,</b> Distraídos entre as pedras <b>tortas?</b> Há gravetos tantos pra formarem <b>feixes,</b> Lá no bosque, entre as folhas <b>mortas.</b>	Vê, menina, os <b>peixes</b> no riacho Distraídos entre as pedras <b>tortas?</b> Há tantos gravetos pra formarem <b>feixes,</b> Lá no bosque, entre as folhas <b>mortas.</b>
Já estala o milho sobre a <b>labareda,</b> E exala um cheiro de manhã <b>campestre.</b> Menina, vem provar a fruta <b>azedada,</b> Que rebenta gorda no galho <b>silvestre.</b>	Já estala o milho sobre a <b>labareda,</b> E exala um cheiro de manhã <b>campestre.</b> Menina, vem provar a fruta <b>azedada,</b> Que rebenta gorda no galho <b>silvestre.</b>
Hilda Campiotti da Silva	Texto reescrito pelos autores do material.

- c) As rimas colocadas tanto no final, quanto no meio dos versos, são capazes de manter a combinação de sons?
- d) Então, aponte o equívoco presente nessas definições:
- Rima é a semelhança de sons que aparecem no final de cada verso que compõe uma estrofe.
  - Todo poema apresenta rimas.

### ATIVIDADE 3 – ALÉM DOS SONS (2)

1. Desvende as pistas.
  - a) *Iceberg*, tripulante e violinista têm algo a ver com um famoso filme de 1997.
  - b) Esse filme foi estrelado pelo mesmo ator de “*O aviador*”.
  - c) Das palavras abaixo, uma delas possui uma incorreção no conceito:

**Iceberg** – Montanha (massa) de gelo que flutua ou encalha no mar por ter se desprendido de uma geleira (glaciar).

**Violinista** – Aquele que toca violão (instrumento musical de cordas).

**Tripulante** – Aquele que faz parte da tripulação de um barco/navio, um avião, uma espaçonave etc.

2. Responda rápido.
  - a) Em um navio, você tem duas alternativas: ser tripulante **ou** violinista?
  - b) Você se encontra em um navio que está prestes a se chocar contra um *iceberg*. Nesse contexto, você preferiria ser um tripulante **ou** um violinista?
3. **Tripulante, violinista e iceberg** têm tudo a ver com o texto da Nicole, vencedora de uma competição de *Slam*. Durante a primeira leitura do texto a seguir, preste atenção em duas coisas:
  - a) Nas duas conjunções destacadas e no sentido que elas estabelecem dentro do texto.
  - b) No possível sentido para o uso das reticências em “A resposta seria boa...”.
4. Vamos ao texto.

**Quando você enxerga a ponta do iceberg** **prefere ser o tripulante ou o violinista?**

A resposta seria boa...

Mas ambos tiveram o mesmo fim.

Tenho uma novidade: a vida não sabe sua cor favorita.

Isso faz sentido,

Se a gente não é ninguém nem para nós,

Imagina para quem vê de fora.

Por cada ódio que se manifesta em palavra,

Dizem que a esperança é a última que morre,

Mas em alguns cantos daqui,

Ela é a primeira que te mata.

E tudo certo,

Para quem não vive essa realidade,

Pegam os piores exemplos e transformam em verdade.

A nossa poesia é pelo povo,

Porque ninguém é João Grilo para ter a sorte de voltar de novo.

Quem é a autora? Nicole Amaral terminou o Ensino Médio na EE José Talarico. Foi campeã do Projeto “Das ruas para as escolas, das escolas para as ruas” (*Slam* da Guilhermina). Trabalho vencedor: Disponível em: <https://www.facebook.com/slaminterescolarsp/videos/264304954640628/> Acesso em: 7 fev. 2022.

5. O texto dela faz referência a duas grande obras:
- Uma delas se consagrou no cinema norte-americano. A pista **1- a)** poderá ajudar você a responder ou a confirmar sua resposta. Estamos falando do filme \_\_\_\_\_.
  - A outra diz respeito à peça brasileira de autoria de Ariano Suassuna. Essa peça virou filme em 2000. Estamos falando de \_\_\_\_\_.
6. Quando você escreveu os títulos das obras no exercício anterior, você colocou cada um deles entre aspas?
7. Inseriu iniciais maiúsculas?
8. Agora, volte ao exercício 5 e verifique se, para esses contextos, está tudo escrito adequadamente.

Checkagem de detalhes da escrita	Título A	Título B
Os títulos estão entre aspas?		
As iniciais dos títulos estão escritas com letras maiúsculas?		
Foram colocas iniciais maiúsculas nos nomes próprios?		

**Observação:** Se você escreveu tudo com letras maiúsculas (em caixa alta), circule ou grife as iniciais dos títulos e dos nomes próprios.

9. Responda às perguntas:
- Quando você enxerga a ponta do *iceberg* prefere ser o tripulante ou o violinista?  
A resposta seria \_\_\_\_\_.
  - Mas ambos tiveram o mesmo fim.  
Que fim foi esse?
10. O texto está estruturado em versos. Esses versos são irregulares, ou seja, não possuem o mesmo tamanho e as rimas não são constantes.
- Se rima pode ser entendida como combinação de sons, podemos dizer que Nicole também usou algumas rimas?
  - Quais versos nos ajudam a exemplificar a presença dessas rimas?

## ATIVIDADE 4 – RESPEITO AOS MOVIMENTOS CULTURAIS: É A VEZ DO SLAM

A *poetry slam* surgiu em 1984, em Chicago. É um movimento cultural que, por meio da poesia falada, divulga aspectos da atualidade para serem debatidos, analisados. Veja como Nicole Amaral interpreta o texto por ela produzido.



A apresentação de Nicole está disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1RhbEvvuB4zTwyWs6hqFOxfqHTqTwyPx9/view>. Acesso em: 8 fev. 2022.

1. **Ritmo** tem a ver com a marcação que damos ao tempo dentro de uma música, por exemplo. Nicole gravou um vídeo para mostrar como ela fez a leitura do texto. Depois de ouvir a declamação, diga:
  - a) Ela precisou de música para colocar ritmo na leitura?
  - b) Como ela conseguiu ritmar os versos do texto?
2. Mais sobre *slam*? Leia a reportagem publicada no *Jornal da USP*!

**JORNAL DA USP** HOME CIÊNCIAS CULTURA ATUALIDADES UNIVERSIDADE INSTITUCIONAL

RÁDIO USP

Home > Ciências > Ciências Humanas > "Slam" e voz de identidade e resistência dos poetas contemporâneos

**"Slam" é voz de identidade e resistência dos poetas contemporâneos**

Poesia falada criada nos anos 1980, em Chicago, chegou ao Brasil e reivindica cultura jovem, popular e negra

23/11/2017 - <https://jornal.usp.br/?p=12095>

FACEBOOK TWITTER LINKEDIN EMAIL RSS

JORNAL DA USP | CIÊNCIA EM REVISTA

Busca

Pesquisa

Mais Lidas

Antigo CoronaVac para além de anticorpos

Políticas científicas: Carta aberta: solidariedade internacional aos pesquisadores e cientistas no Brasil e ao povo brasileiro

Atualizado: "Um dos países mais antiambientais do mundo"

Campus Ribeirão Preto, Universidade

"Slam" é voz de identidade e resistência dos poetas contemporâneos

Poesia falada criada nos anos 1980, em Chicago, chegou ao Brasil

[jornal.usp.br](https://jornal.usp.br/ciencias/ciencias-humanas/slam-e-voz-de-identidade-e-resistencia-dos-poetas-contemporaneos/)

<https://jornal.usp.br/ciencias/ciencias-humanas/slam-e-voz-de-identidade-e-resistencia-dos-poetas-contemporaneos/>

16:43 ✓

Disponível em: <https://jornal.usp.br/ciencias/ciencias-humanas/slam-e-voz-de-identidade-e-resistencia-dos-poetas-contemporaneos/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

Segundo o **Jornal da USP**, a “*poetry slam*, também chamada “batalha das letras”, tornou-se, além de um acontecimento poético, um movimento social, cultural e artístico no mundo todo, um novo fenômeno de poesia oral em que poetas da periferia abordam criticamente temas como racismo, violência, drogas, entre outros, despertando a plateia para a reflexão, tomada de consciência e atitude política em relação a esses temas”.

Disponível em: <https://jornal.usp.br/ciencias/ciencias-humanas/slam-e-voz-de-identidade-e-resistencia-dos-poetas-contemporaneos/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

3. O que o *slam* tem a ver com o **repente**?

<https://jornal.usp.br/cultura/no-palco-da-cultura-cordel-xilogravura-e-repente-tem-status-de-protagonistas-2/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

4. Em 2020, o Instituto de Estudos Brasileiros (IEB) da USP recebeu trabalhos para o concurso #pelademocracia. O objetivo foi trazer à luz a produção cultural de cordelistas, repentistas, *freestyle rappers* e *slammers*, que fazem uso da palavra falada para transmitirem suas mensagens. (<https://jornal.usp.br/cultura/concurso-da-usp-convoca-a-palavra-falada-em-defesa-da-democracia/>, acesso em: 8 fev. 2022.)

Como estamos falando de desafio de letras, palavras, versos, sua tarefa será criar um texto em versos que combinem sons e temática.

Sua escolha deverá envolver um tema social ou cultural (de forma respeitosa).

Seu assunto é \_\_\_\_\_.

Se quiser, pode fazer em grupo.

No final, alguém lerá em voz alta, dando vida à produção.

5. Escolham o texto, fazendo algo semelhante às apresentações de *slams*. O texto escolhido será colocado na lousa e a turma fará as mudanças que forem necessárias: pontuação, possíveis adequações ortográficas, de concordância, lembrando que a linguagem predominantemente oral do *slam* precisa ser preservada.
6. Você poderá seguir a matriz do texto abaixo, completando-o ou fazer o seu próprio texto. Matriz (siga-a se quiser, só não pode deixar de fazer seu texto).

Quando você \_\_\_\_\_  
prefere ser \_\_\_\_\_ ou \_\_\_\_\_?  
A resposta seria \_\_\_\_\_  
Tenho uma novidade: \_\_\_\_\_  
Isso faz sentido se  
Cada \_\_\_\_\_ que se manifesta em palavra,  
Consegue \_\_\_\_\_  
Mas \_\_\_\_\_  
É \_\_\_\_\_  
E tudo \_\_\_\_\_  
Para quem não \_\_\_\_\_  
Nosso poema é \_\_\_\_\_  
Porque \_\_\_\_\_

7. Se sua turma ainda não tem um *Blog* (ou uma revista eletrônica), é tempo de ter um. Os textos, depois de revisados, poderão ser publicados nesse site e divulgado nas redes sociais.

**Observação:** Com a ajuda do professor de Língua Portuguesa (do Coordenador ou do Diretor da escola), a turma poderá compartilhar o *link* do *Blog* (exemplo de *Blog*: <https://leste4cienciashumanas.blogspot.com/2020/12/i-boletim-de-ciencias-humanas-e-sociais.html> ou da revista eletrônica com os autores desse material, mandando para o e-mail [atividadescp@educacao.sp.gov.br](mailto:atividadescp@educacao.sp.gov.br) a ficha a seguir:

Nome da Escola: \_\_\_\_\_  
Nome do Professor Orientador: \_\_\_\_\_  
Turma do 6º \_\_\_\_\_  
*Link* do *Blog*/revista eletrônica: \_\_\_\_\_

8. Lembra a Nicole Amaral? O trabalho dela foi divulgado em um informativo da Diretoria de Ensino Leste 4. Veja um recorte:



## SEÇÃO FIÇA A DICA!



Ocorreu no último dia 13/12 a 3ª edição do slam interescolar nacional, organizado pelo coletivo cultural Slam da Guilhermina.

Estudantes de diferentes Estados brasileiros recitaram suas poesias autorais, que expressam as suas percepções sobre as problemáticas da realidade contemporânea, relacionadas a Educação, desigualdades e formas de violências, entre outros.

A poeta Nicole Amaral, estudante da EE. José Talarico, região da DER Leste 4, foi a campeã desta edição. Nicole já era bicampeã em edições interestaduais anteriores. A EE. José Talarico prestou homenagens a estudantes, com mensagens de reconhecimento e incentivo da equipe gestora e docente.

A DER Leste 4 igualmente parabeniza a Nicole Amaral e todos que possibilitaram sua brilhante trajetória. Conforme expressou Marli Rosa, atual Dirigente de Ensino desta região:

"Nicole é o perfil do nosso aluno que temos hoje, é um exemplo do aluno que queremos formar nas nossas escolas. O slam traz poesia, cultura, protesto e educação. A Nicole representa o aluno crítico, formado

"A POETRY SLAM, TAMBÉM CHAMADA "BATALHA DAS LETRAS", TORNOU-SE ALÉM DE UM ACONTECIMENTO POÉTICO, UM MOVIMENTO SOCIAL, CULTURAL E ARTÍSTICO NO MUNDO TODO, UM NOVO FENÔMENO DE POESIA ORAL EM QUE POETAS DA PERIFERIA ABORDAM CRITICAMENTE TEMAS COMO RACISMO, VIOLÊNCIA, DROGAS, ENTRE OUTROS, DESPERTANDO A PLATEIA PARA A REFLEXÃO, TOMADA DE CONSCIÊNCIA E ATITUDE POLÍTICA EM RELAÇÃO A ESSES TEMAS. OS CAMPEONATOS DE POESIAS PASSAM POR ETAPAS AO LONGO DO ANO, DE FEVEREIRO A NOVEMBRO, SÃO COMPOSTOS DE TRÊS RODADAS E O VENCEDOR, ESCOLHIDO POR CINCO JURADOS DA PLATEIA, É PREMADO COM LIVROS E PARTICIPA DO CAMPEONATO BRASILEIRO DE SLAM (SLAM BR). O POETA VENCEDOR DESSA ETAPA COMPETE NA COPA DO MUNDO DE SLAM, REALIZADA TODO ANO EM DEZEMBRO, NA FRANÇA.

OS CAMPEONATOS DE SLAM NO BRASIL FORAM INTRODUZIDOS POR ROBERTA ESTRELA D'ALVA, A SLAMMER (POETISA) BRASILEIRA MAIS CONHECIDA PELA MÍDIA E QUE CONQUISTOU O TERCEIRO LUGAR NA COPA DO MUNDO DE POESIA SLAM 2011, EM PARIS. OUTRA PRESENÇA EXPRESSIVA NO ASSUNTO É EMERSON ALCALDE, FUNDADOR DO SLAM DA GUILHERMINA (.)

Fonte: <https://grial.usp.br/ciencias/ciencias-humanas/slam-e-voz-de-identidade-e-resistencia-dos-poetas-contemporaneos/>  
Acesso em: 22 de set. 2020.



Emerson Alcalde (escritor, slammer, fundador do Slam da Guilhermina) e Nicole Amaral (campeã nacional do interescolar 2021)

Para assistir a gravação completa do evento, acesse:

Slam interescolar nacional.  
Disponível em:  
[https://www.youtube.com/watch?v=QFEFW\\_Q3j2M](https://www.youtube.com/watch?v=QFEFW_Q3j2M) Acesso em: 21 dez. 2020.

**JORNAL DA USP** HOME CIÊNCIAS CULTURA ATUALIDADES UNIVERSIDADE INSTITUCIONAL

RÁDIO USP

Home > Ciências > Ciências Humanas > "Slam" é voz de identidade e resistência dos poetas contemporâneos

### "Slam" é voz de identidade e resistência dos poetas contemporâneos

Poesia falada criada nos anos 1980, em Chicago, chegou ao Brasil e reivindica cultura jovem, popular e negra

23/11/2017 - <https://jornal.usp.br/?p=13085>

FACEBOOK TWITTER LINKEDIN EMAIL PRINT

JORNAL DA USP | CIÊNCIA EM REVISTA

Busca

Pesquisa

Mais Lidas

Artigos  
CoronaVac para além de anticorpos

Políticas científicas  
Carta aberta: solidariedade internacional aos pesquisadores e cientistas no Brasil e ao povo brasileiro

Atualizações  
"Um dos países mais antiambientais do mundo"

Campus Ribeirão Preto, Universidade



Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1GWcNH9HY0OZ-aY0rAtnOuVJtP6g98Gf1/view>. Acesso em: 8 fev. 2022.

**Slam em notícia! Entenda mais sobre o assunto.**

- "Diário de Escola": Professora adota o *slam* para ensinar português em escola da Zona Leste de SP  
Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/educacao/noticia/2019/09/30/diario-de-escola-professora-adota-o-slam-para-ensinar-portugues-em-escola-da-zona-leste-de-sp.ghtml>.  
Acesso em: 8 fev. 2022.

- "1,2,3 Slam da Guilhermina": batalha de poesias completa três anos na zona leste  
Disponível em: <http://vaidape.com.br/2015/03/123-slam-da-guilhermina-batalha-de-poesias-completa-tres-anos-na-zona-leste/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

- Praia da Leste recebe 1ª batalha de poesias faladas do Brasil em 2020.

Disponível em: <https://www.opovo.com.br/noticias/fortaleza/2020/01/11/praiada-leste-recebe-1-batalha-de-poesias-faladas-do-brasil-em-2020.html>. Acesso em: 8 fev. 2022.

- Slam Interescolar "Das ruas para as escolas, das escolas para as ruas!"

Disponível em: <http://www.tonorumo.org.br/2019/01/slam-interescolar-das-ruas-para-escolas-das-escolas-para-ruas/>. Acesso em: 8 fev. 2022.

9. Os textos estão prontos! Sugerimos que você e sua turma planejem a apresentação oral deles. Esse sarau (presencial ou virtual) poderá ser gravado, postado no *Blog* (ou em outro meio) e divulgado para conhecidos e familiares.

**Lembrem-se de** que não são todas as pessoas que gostam da exposição ao público. Se ninguém de seu grupo quiser fazer a apresentação, peça para um outro colega (pode ser até de outra turma) fazer a leitura para vocês.

A apresentação de colegas que saibam tocar e/ou cantar também será bem-vinda.

Registrem o possível evento.

## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3 – A TECNOLOGIA E O PATRIMÔNIO CULTURAL

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

### Mapa Cognitivo de Aprendizagem



## ATIVIDADE 1 – LEITURA E SÍNTESE

1. Para a leitura do **Texto 1**, precisaremos de dois voluntários. A ideia é simular a apresentação de um telejornal.

Estratégias:

- a) Para quem não irá participar da apresentação: fazer a leitura do texto, observando o motivo de algumas partes estarem sublinhadas.
- b) Para a dupla de apresentadores:
  - fazer a leitura do texto em separado (sem a participação dos demais colegas);
  - dividir as partes do texto (quem lerá qual ou quais trechos?);
  - ensaiar a apresentação (verificando se há necessidade de adaptar trechos do texto);
  - apresentar à turma a leitura audível, simulando um telejornal.

### Texto 1

#### Ampliando o acesso ao conhecimento: do livro ao hipertexto

*Da imprensa de Gutemberg à Internet, da Enciclopédia de Diderot à Wikipédia, os meios de acesso à informação e ao conhecimento mudaram drasticamente. Muitas das ações da UNESCO são voltadas para o esforço de garantir que todos se beneficiem dessa revolução.*

A variedade de ferramentas disponíveis certamente resultou no acesso mais fácil à informação e ao conhecimento, porém muitas pessoas têm este acesso negado devido à geografia ou à condição social. O custo anual de uma conexão à Internet, por exemplo, representa 1,2% do salário médio nos Estados Unidos, enquanto corresponde a 191% do salário médio em Bangladesh e 278% no Nepal.

A UNESCO reconhece a importância do acesso à informação e, portanto, apoia ações que visam dar às populações mais oportunidades de contribuir e de ter acesso aos fluxos de informação e conhecimento, rumo ao desenvolvimento da sociedade da informação.

[...]

O conceito de “sociedades do conhecimento” que a UNESCO promove salienta a pluralidade e a inclusão ao invés da uniformidade global. Ele sustenta que as novas tecnologias oferecem possibilidades formidáveis para o avanço do desenvolvimento.

#### Programa Informação para Todos (IFAP)



Programa Informação para Todos (IFAP) – O Programa Informação para Todos (IFAP) é um elemento chave para atingir os objetivos definidos pelo mandato da UNESCO: contribuir para a “educação para todos”, para o “livre fluxo de ideias” e para “ampliar os meios de comunicação entre os povos”.

O Programa Informação para Todos da UNESCO fornece uma plataforma para discussão em política internacional e diretrizes de ação para:

- preservar a informação e o acesso universal a ela;
- a participação de todos na insurgente sociedade global da informação;
- tratar das consequências éticas, legais e sociais do desenvolvimento de TICs.

Para construir as sociedades do conhecimento, a UNESCO ênfatiza a dimensão humana: liberdade de expressão, acesso universal à informação, acesso à educação de qualidade, e a diversidade cultural e linguística de conteúdo. Um elemento essencial dessa estratégia reside na promoção do acesso à informação por meio de diversas ações concretas.

[...]

A Organização chama a atenção para os aspectos éticos, legais, sociais e culturais da sociedade da informação e encoraja todos os envolvidos (tomadores de decisão, profissionais, representantes da sociedade civil) a também considerarem estas questões.

Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ue000268.pdf>.

Acesso em: 8 fev. 2022. (adaptado)

### Fica a dica!

Nos primeiros parágrafos do texto, há duas conjunções destacadas. Elas ajudam a ligar as ideias. A conjunção \_\_\_\_\_ ajuda a **concluir** algo; enquanto a conjunção \_\_\_\_\_ (que pode ser substituída por "mas", "entretanto", "no entanto") passa a ideia de **oposição** a algo.

2. De modo geral, o que é uma enciclopédia?

**Sugestão:** Acesse <https://www.dicio.com.br/> (acesso em: 8 fev. 2022.), digite a palavra-chave "enciclopédia", leia as informações e tente escrever a definição com suas palavras (de forma resumida).

Se preferir entrar pelo QR Code, fique à vontade:

O dicionário físico (impresso) também pode ser uma alternativa.



3. Qual é a diferença entre uma enciclopédia impressa (Enciclopédia de Diderot) e uma digital (Wikipédia)?

Enciclopédia impressa	Enciclopédia digital/on-line

4. Leia o trecho transcrito no quadro a seguir.

Da **imprensa de Gutemberg à Internet**, da **Enciclopédia de Diderot à Wikipédia**, os meios de acesso à informação e ao conhecimento mudaram drasticamente. Muitas das ações da UNESCO são voltadas para o esforço de garantir que todos se beneficiem dessa revolução.

Esse trecho demonstra

- ( ) uma passagem de tempo.
- ( ) que tecnologias se modificam com o desenvolvimento do conhecimento.
- ( ) que as tecnologias tendem a facilitar a vida das pessoas.
- ( ) que as invenções humanas não dependem de conhecimentos de nossos antepassados.

### Conheça mais!

. **Imprensa de Gutemberg** – <https://escolakids.uol.com.br/historia/invencao-da-imprensa.htm>.

Acesso em: 8 fev. 2022.

- **Internet** – [https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria\\_da\\_Internet](https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_da_Internet). Acesso em: 8 fev. 2022.

- **Enciclopédia de Diderot** – <https://pt.wikipedia.org/wiki/Encyclop%C3%A9die>. Acesso em: 8 fev. 2022.

- **Wikipédia** – <https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia>. Acesso em: 8 fev. 2022.

A *Wikipédia* é uma enciclopédia de alcance ilimitado. É uma fonte de pesquisa de fácil acesso e, como todas as outras fontes, impressas ou não, deve ser utilizada com criticidade.

5. Retorne ao **Texto 1** e leia somente os trechos grifados.
- a) A intenção de destacar esses trechos é
    - ( ) mostrar uma possibilidade de marcar as partes principais do texto.
    - ( ) possibilitar a escrita de uma síntese (resumo) do texto.
    - ( ) enfeitar o texto.
  - b) A partir da leitura dos trechos sublinhados, é possível escrevermos um resumo/síntese. A seguir, estão transcritos os trechos grifados. Eles apoiarão a escrita de um texto menor que conterà as ideias essenciais do original.

**Observação:** Esse trabalho poderá ser feito em pequenos grupos ou com a turma toda. Se for com a turma toda, é possível redigir a síntese na lousa, para que todos participem ao mesmo tempo.

### - Trechos para os encaixes:

**Atenção:** Ao combinar os encaixes, não se esqueçam de fazer as adequações necessárias: troca de palavras, uso de termos que ajudem a ligar os trechos, pontuação, iniciais maiúsculas/minúsculas, separação de parágrafos etc.



6. Para a leitura do **Texto 2**, a estratégia será grifar as partes que você considerar essenciais.

### Texto 2

#### UNESCO

É uma sigla inglesa.

O significado de UNESCO é **United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization**, que, traduzindo-se para o português, designa a **Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura**.

A UNESCO teve sua criação em 1946, logo após o término da 2ª Guerra Mundial. Como se pode notar pelo nome da organização, ela é ligada às Nações Unidas e tem como objetivo promover a educação, ciência e cultura, contribuindo para um mundo com mais segurança e paz. Sua sede se localiza em Paris, na França, e já atua em 112 países.

No Brasil, a representação da UNESCO foi definida em 1964, sendo que seu escritório, localizado em Brasília, iniciou suas competências em 1972, com destaque para as seguintes prioridades: defender uma qualidade de ensino para todos os indivíduos, promovendo o desenvolvimento social e humano. Entretanto, somente na década de [19]90, o escritório brasileiro da UNESCO foi fortalecido em relação a suas ações no território.

A organização realiza variadas atividades culturais que servem para preservar e, também, conscientizar os cidadãos do planeta em relação à importância de conservar o patrimônio cultural, independentemente de sua manifestação/forma.

É a agência das Nações Unidas que trabalha nas áreas da Educação, Ciências Naturais, Ciências Humanas e Sociais, Cultura e Comunicação e Informação.

A UNESCO se destaca pelas ações a seguir:

- **Procura reduzir** o analfabetismo,
- **Financia** a formação de professores,
- **Constrói** escolas em regiões mais necessitadas,
- **Faz** doações de equipamentos para o funcionamento das escolas que constrói,
- **Apoia** iniciativas audiovisuais,
- **Trabalha** a favor da liberdade de imprensa, do pluralismo e da diversidade das ideias e informações,
- **Promove** livros, incentivando a leitura,
- **Estimula** a criatividade e o estudo de tradições orais,
- **Promove** pesquisas que orientarão a exploração dos recursos culturais,
- **Cria** programas para proteção dos patrimônios naturais e culturais,
- **Desenvolve** meios de comunicação.

Além da promoção da paz e do alfabetismo, a UNESCO tem como missão, também, a erradicação da pobreza, o desenvolvimento sustentável e a igualdade de gênero. A organização acredita que esses problemas podem ser sanados por meio de uma educação de qualidade, com liberdade para as ideias e para as pessoas.

[...]

Disponível em: <https://www.significadosbr.com.br/unesco>. Acesso em: 8 fev. 2022. (adaptado)

**Ficam as dicas!**

I- Percebeu os **verbos destacados**? Todos os itens são iniciados por verbos **no presente do indicativo** e estão na terceira pessoa do singular, pois se referem ao termo UNESCO. Podemos dizer que essa é uma estratégia de escrita que deixa todos os itens citados com um começo padronizado.

II- Como você já deu uma paradinha para rever os verbos destacados, volte aos itens e verifique a pontuação colocada no final de cada um deles. Consegue dizer o motivo da colocação das vírgulas e do ponto final?

7. Complete os tópicos com base nas partes que você, provavelmente, já destacou durante a leitura.

- UNESCO - sigla \_\_\_\_\_.
- Significa *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*.
- Em português, significa Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura.
- Foi criada em \_\_\_\_\_.
- É ligada às Nações Unidas.
- Tem o objetivo de \_\_\_\_\_.
- No Brasil, a UNESCO foi definida em \_\_\_\_\_.
- Defende \_\_\_\_\_.
- Realiza atividades \_\_\_\_\_.
- A agência das Nações Unidas trabalha nas áreas \_\_\_\_\_.

8. De forma coletiva, verifiquem se as partes complementadas fazem referência ao texto original. O quadro anterior pode ser transcrito na lousa e preenchido de forma colaborativa para análise.
9. Um *template* é um modelo, uma estrutura organizada para agilizar a criação do conteúdo.
- a) Acesse o *link* a seguir e compare com a definição disponibilizada acima.  
<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/template> (acesso em: 8 fev. 2022).
  - b) Após a comparação, diga qual é a palavra comum presente nas duas definições.
  - c) Agora, complete o *template* com as informações elencadas no exercício 6.

**ESCOLA ESTADUAL  
SIMPLE PRESENT**

# INFORMAÇÕES DE HOJE:

A importância da **UNESCO**

## O QUE É?

*United Nations Educational,  
Scientific and Cultural  
Organization*

Em português:  
**Organização das Nações Unidas  
para a Educação, Ciência e Cultura.**

## OBJETIVO

## O QUE DEFENDE?

## REALIZA ATIVIDADES VOLTADAS PARA:

## ÁREAS COM QUE TRABALHA:

**VEJA TAMBÉM:** 

EXPLICANDO UNESCO EM LIBRAS:  
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?  
V=VKWSVRDGPLG](https://www.youtube.com/watch?v=VKWSVRDGPLG)

FONTE:  
[HTTPS://WWW.SIGNIFICADOSBR.COM.BR/UNESCO.](https://www.significadosbr.com.br/unesco)  
ACESSO EM: 11 JUN. 2021 

**Visite esse template!**

Ele está disponível em: [https://drive.google.com/file/d/10YnzvKTQX7S\\_nE70DHUgclfy0cgUp\\_0l/view](https://drive.google.com/file/d/10YnzvKTQX7S_nE70DHUgclfy0cgUp_0l/view). (acesso em: 8 fev. 2021).

- d) O *template* está escrito em português, mas nele também há a presença do inglês e a citação de uma terceira língua. Qual é ela? Que importância ela possui para as pessoas?

**Saiba mais a respeito dessa língua em:**

<https://www.youtube.com/watch?v=my5efygee8> (acesso em: 8 fev. 2021).

**ATIVIDADE 2 – ESCOLHER O FORMATO DE UM PROJETO BASTA?**

1. Observe a forma do *template* que você completou no exercício 4 (Atividade 1).
2. Agora, leia a explicação a seguir.  
Para construir esse projeto, foi preciso planejar. Um modelo foi selecionado. Em cada caixa do modelo, foi inserido o texto escrito, que podemos chamar de síntese nascida de um texto maior. Houve um processo de escolha da forma, do conteúdo (com base no tema), da distribuição desse conteúdo no espaço para ele determinado, a fim de se obter um trabalho coerente.

**Planejar** – De modo geral, é o ato de definir, de delimitar ideias; de indicar as intenções e os objetivos que serão utilizados em um trabalho.

3. Com base nas informações anteriores, já é possível responder à questão que inicia essa atividade:

Escolher o formato de um projeto basta?

4. O formato é importante, mas não basta. Ele é uma das etapas de um projeto. Eis o nosso planejamento de trabalho:
  - a) A turma precisará se organizar em trios ou quartetos.
  - b) Escolherá um tema para pesquisa.

c) Criará o trabalho a partir dos tópicos a seguir:

I- Cenário: ambiente escolar.

II- Público: comunidade da escola e do entorno.

III- Objetivo: conscientizar as pessoas a respeito de um dos temas a seguir:

- Cuidado com o patrimônio cultural.
- Incentivo à leitura.
- Adaptação do ambiente escolar para deficientes (visuais/ auditivos/ etc.).

IV- Produto: desenvolvimento de cartaz explicativo.

- Opção 1: Confeção de cartaz com base em modelo digital a ser escolhido e editado na própria plataforma, disponível em:

<https://www.canva.com/search/templates?q=Cartazes&category=tACFat6uXco&doctype=TACQ-jGq9fY&order=B>. Acesso em: 8 fev. 2022.

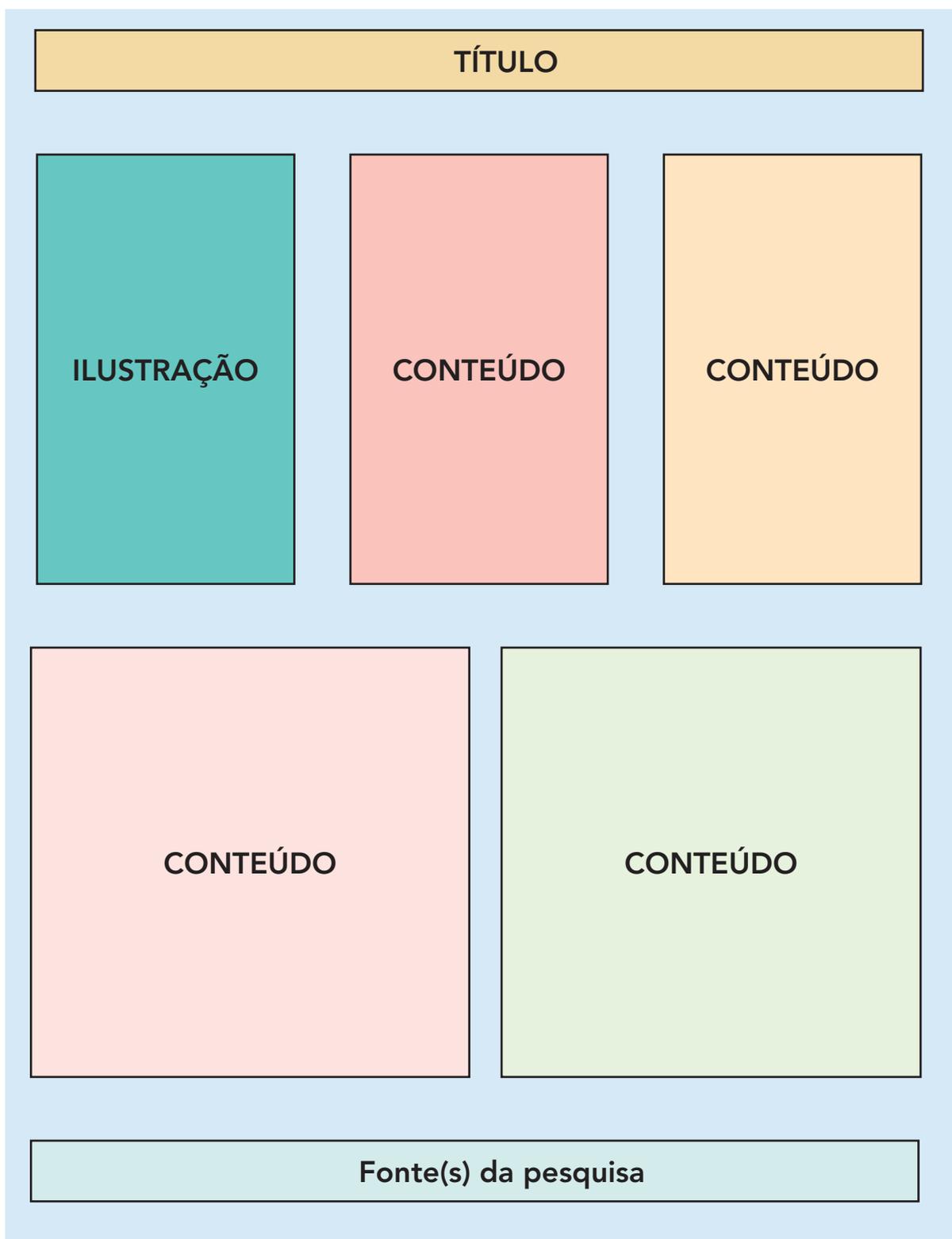


**Observação:** O acesso à *internet*, para essa opção, é um recurso necessário.

Pode ser preciso fazer *login*.

- Opção 2: Produção de cartaz manual

Se o trabalho for confeccionado manualmente, poderá ser feito em cartolina ou em papel pardo, por exemplo. Caprichem no *layout*. O formato pode ser também planejado. Uma sugestão (o grupo pode criar outro modelo se preferir):



- V- Conteúdo: a ser pesquisado em páginas da *WEB* ou em meios impressos (livros, revistas, dicionários, jornais, enciclopédias etc.).
- VI- Estratégias:
- escolher o tema;
  - pesquisar a respeito e selecionar um texto;
  - ler o texto para selecionar as partes principais;
  - escolher um formato de apresentação;
  - inserir as partes principais selecionadas no modelo;
  - verificar se o conteúdo inserido precisa ser adequado ao formato (cortar palavras, substituir palavras, acertar a pontuação etc.).
- VII- Finalização:
- Revisão do formato: o conteúdo está esteticamente bem distribuído?
  - Revisão da escrita: verificar, com a ajuda do professor, se o conteúdo precisa de adequações linguísticas e gramaticais (verificar se as partes estão coerentes, se há desvio de ortografia, se a pontuação está correta etc.).
- VIII- Divulgação:
- Nas **redes sociais**: trabalho digital (a produção manual também pode ser divulgada nas redes, caso seja fotografada, por exemplo).
  - No **mural da escola**: trabalho organizado manualmente.

### Atenção!

Usar as redes sociais para fins pedagógicos não quer dizer que devemos sair por aí divulgando tudo para todos. Essa divulgação precisa ser respeitosa, consciente. O objetivo é engajar a comunidade escolar, os familiares, os amigos, a fim de motivar, de forma positiva, o processo de aprendizagem e de ensino.

## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4 – A PALAVRA E O CONTEXTO CULTURAL

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

### Mapa Cognitivo de Aprendizagem



## ATIVIDADE 1 – EXPLORANDO MUSEUS

A palavra **museu** vem do latim *museum*, do grego *mouseion*. Tem como significados: lugar consagrado às musas; biblioteca, academia. É um lugar reservado à exposição de obras de arte, de peças, de objetos da ciência, ou de objetos antigos. Lugar de estudo e também de atração turística devido ao seu acervo artístico, patrimonial ou histórico.

1. Você sabe o nome de algum museu?
2. Já visitou algum?

Há muitos museus famosos que recebem muitos turistas, como é o caso do Museu do Louvre (Paris, França), Museu do Vaticano (Vaticano), Capela Sistina – Igreja Museu no Vaticano; Museu Britânico (Londres, Inglaterra), Museu Hermitage (São Petersburgo, Rússia), Museu Metropolitano de Arte (Nova Iorque, EUA), Palácio Imperial, antigo palácio de Verão do imperador brasileiro D. Pedro II (Petrópolis, RJ); Museu de Arte de São Paulo (São Paulo), Museu da Língua Portuguesa (São Paulo).

3. Um dos propósitos da UNESCO é incentivar, no mundo inteiro, a preservação de patrimônios. Museu pode ser considerado patrimônio cultural? Justifique sua resposta.
4. O museu pode ser considerado um local de aprendizagem ou é um local de entretenimento?

### MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA



A palavra **museu** vem do latim *museum*, do grego *mouseion*. Tem como significados: lugar consagrado às musas; biblioteca, academia. É um lugar reservado à exposição de obras de arte, de peças, de objetos da ciência, ou de objetos antigos. Lugar de estudo e também de atração turística devido ao seu acervo artístico, patrimonial ou histórico.

Foto: Govesp. Disponível em: <https://jornal.usp.br/cultura/uma-visita-virtual-as-exposicoes-do-museu-da-lingua-portuguesa/>. Acesso em: 9 fev. 2022.

5. Essa definição é adequada ao Museu da Língua Portuguesa?
6. Leia o texto abaixo para confirmar ou não sua resposta.

### Texto 1

## O Museu da Língua Portuguesa está de volta

*Fechada desde 2015, instituição retornou com novidades para o público*



Exposição **O Português do Brasil** – Foto: Arquivo Museu da Língua Portuguesa

Por: Juliana Alves

Arte: Simone Gomes

[...]

O Museu da Língua Portuguesa, fechado seis anos para reforma, em razão de um incêndio, ocorrido em 2015, foi reaberto no dia 31 de julho de 2021.

[...] Após a tragédia, “o museu reabre com um novo projeto de segurança, que dispõe de toda uma série de equipamentos em caso de emergência, com sistemas automatizados de alerta que detectam qualquer anomalia, além de uma brigada treinada para impedir tragédias”, relata Marília Bonas, diretora técnica do Museu da Língua Portuguesa.

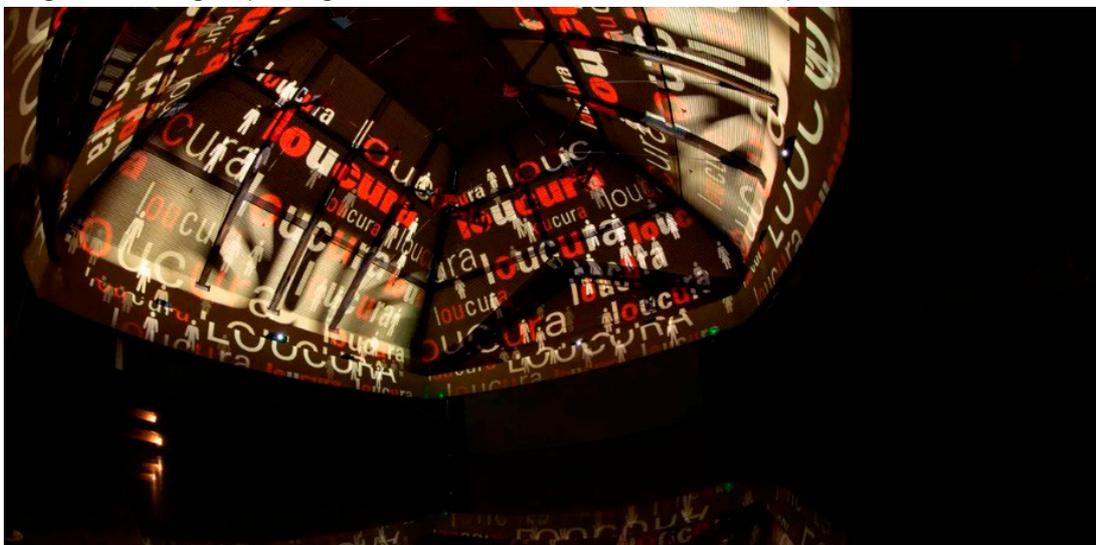
O prédio que abriga a Estação da Luz foi reformado, com um investimento de mais de R\$ 85 milhões [...]

Logo na entrada, os visitantes têm acesso ao Pátio Oeste, ligado à Estação da Luz, onde se encontra a exposição que marca a reinauguração do museu, *Língua Solta*. A mostra explora as várias perspectivas da língua portuguesa na arte e no cotidiano [...].

Já no segundo pavimento, além de percorrer a *Rua da Língua*, os visitantes se deparam com instalações de longa duração, como *Línguas do Mundo*, uma espécie de floresta sonora de línguas, realizada em parceria com comunidades de imigrantes de diferentes regiões do Brasil. Nela, é possível ouvir áudios na língua de origem e a mesma frase em português. Essa “floresta”

possui 7 mil galhos (o número de línguas faladas no planeta). “Cada uma delas é uma visão de mundo”, destaca Isa Grinspum Ferraz, curadora especial do Museu da Língua Portuguesa.

Outra instalação, *Laços de Família*, traz um diagrama animado, que reproduz uma “árvore genealógica” da língua portuguesa e suas influências, focada no público infantil.



Exposição Praça da Língua – Foto Arquivo Museu da Língua Portuguesa

Ainda no segundo pavimento do museu, uma atração com diversão garantida para crianças e adultos é *Palavras Cruzadas*. Ali, oito totens interativos explicam como algumas línguas contribuíram para a formação do português do Brasil. O jogo pode ser realizado por meio de palavras, descobrindo sua forma e pronúncia na língua de origem, ou por povos, investigando sua cultura, tradições e sua chegada ao Brasil.

A mistura de tecnologia e diversão está presente também na exposição *Beco das Palavras*, composta de mesas interativas com sensor de movimento que mostram a origem das palavras da língua portuguesa e os mecanismos secretos com que a língua se renova.

Outra mostra de longa duração é *O Português do Brasil*, que apresenta uma Linha do Tempo da Língua Portuguesa. Ela começa com o latim, ainda durante o Império Romano, passa pelas influências das línguas indígenas, africanas e de imigrantes e chega aos dias atuais, com a linguagem da *internet*. Diferentes recursos são utilizados para mostrar a trajetória da língua: vitrines com objetos, textos, depoimentos de especialistas, mapas animados, vídeos históricos e obras literárias. [...].

*Nós da Língua* – outra exposição [...] no Museu da Língua Portuguesa – traz uma espécie de caleidoscópio, uma tela que explora cantos, poemas e imagens com base em pesquisas em locais como Moçambique, Angola, Cabo Verde, Portugal e Macau (China), com a consultoria de especialistas e escritores como o angolano José Eduardo Agualusa e o moçambicano Mia Couto. Conforme descreve Isa: “Essa exposição trata da presença global do português, falado por 261 milhões de pessoas espalhadas por todos os continentes. Mesmo utilizando o mesmo idioma, cada um desses lugares tem suas especificidades, sotaques e cultura”, reflete a curadora.

O terceiro andar do Museu da Língua Portuguesa oferece três atrações. Uma é a exposição *Falares*, em que os visitantes atravessam um “bosque”, constituído por telas que mostram a di-

versidade dos falares regionais e sociais do Brasil. O objetivo é combater o preconceito linguístico e celebrar a diversidade, segundo a diretora técnica Marília Bonas. “Gravamos 190 pessoas falando com a imagem de cada um e percebemos o quanto é diversa nossa língua, apesar de todos nós falarmos português”, afirma a curadora Isa.

As outras atrações do andar são os espaços *O Que Pode a Língua e a Praça da Língua*. O primeiro é um auditório em que o público é convidado a assistir a um filme poético sobre o desenvolvimento da linguagem e seu poder criador. O segundo é uma espécie de “planetário do idioma”, um espetáculo imersivo de som e luz em homenagem à língua portuguesa escrita, falada e cantada.

No quarto e último pavimento do museu, o terraço do edifício histórico, com vista para o Jardim da Luz e a Torre do Relógio, também está disponível para o público.

Marília diz que o Museu da Língua Portuguesa continua sendo um lugar “muito acolhedor”. “As pessoas se identificam e se emocionam com o local. Ele é um museu que existe para valorizar o nosso falar, expressões e sotaques. Ele fala muito sobre nós, o que o torna relevante”, enfatiza a diretora técnica.

[...]

Texto original disponível em: [https://jornal.usp.br/cultura/o-museu-da-lingua-portuguesa-esta-de-volta/?fbclid=IwAR1rfhN1OqQTyyAFovC3eD2N\\_V9qYJdoaA-x\\_fiZA\\_7Bxb4fl\\_r87MoJRR4](https://jornal.usp.br/cultura/o-museu-da-lingua-portuguesa-esta-de-volta/?fbclid=IwAR1rfhN1OqQTyyAFovC3eD2N_V9qYJdoaA-x_fiZA_7Bxb4fl_r87MoJRR4). Acesso em: 9 fev. 2022.

Veja a lista de **alguns museus** que têm acervo disponível na internet, permitindo, também, o tour virtual.

**Museu do Futebol**

<https://museudofutebol.org.br/exposicoes->. Acesso em: 10 fev. 2022.

**Museu do Ipiranga**

<https://museudoipirangavirtual.com.br/>. Acesso em: 10 fev. 2022.

**Museu do Imigrante**

<http://www.museudaimigracao.org.br/>. Acesso em: 10 fev. 2022.

**Museu do Café**

<http://www.museudocafe.org.br/o-museu/tour-virtual/>. Acesso em: 10 fev. 2022.

**Museu Afro Brasil**

<http://www.museuafrobrasil.org.br/acervo-digital>. Acesso em: 10 fev. 2022.

**A Casa Anne Frank**

<https://www.annefrank.org/en/anne-frank/secret-annex/entrance/>. Acesso em: 10 fev. 2022.

## ATIVIDADE 2 – A PALAVRA DENTRO DO CAMPO SOCIAL DE ATUAÇÃO

- Um dos museus que consta na lista é **A Casa de Anne Frank**. Quem foi Anne Frank?

2. Observe a ilustração abaixo que representa Anne Frank.

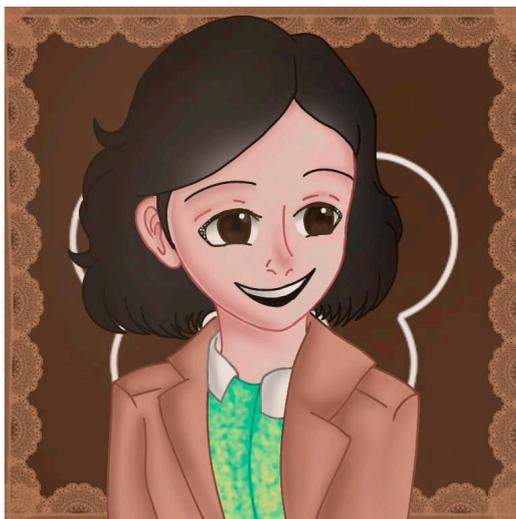


Ilustração: Fernanda Pio Fernandes, 14 anos, 9º ano (2021)

- Olhando para essa imagem, quantos anos a garota aparenta ter? É uma jovem dos dias atuais? Justifique sua resposta.
- Uma casa, em Amsterdã, na Holanda, em que ela viveu por dois anos, recebeu seu nome. Qual foi o motivo dessa homenagem?

Caso você nunca tenha ouvido falar de Anne Frank, consulte enciclopédias impressas ou busque informações em sites de pesquisa, tais como:

<https://www.annefrank.org/em/anne-frank/who-was-anne-frank/quem-foi-anne-frank/>. Acesso em: 10 fev. 2022.

[https://www.ebiografia.com/anne\\_frank/](https://www.ebiografia.com/anne_frank/). Acesso em: 10 fev. 2022.

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Anne\\_Frank](https://pt.wikipedia.org/wiki/Anne_Frank). Acesso em: 10 fev. 2022.

<https://brasilecola.uol.com.br/biografia/anne-frank.htm>. Acesso em: 10 fev. 2022.

<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/almanaque/veja-5-duvidas-sobre-vida-melancolica-de-anne-frank.phtml>. Acesso em: 10 fev. 2022.

Por meio das informações obtidas, complete, de forma resumida, o quadro:

Anne Frank foi

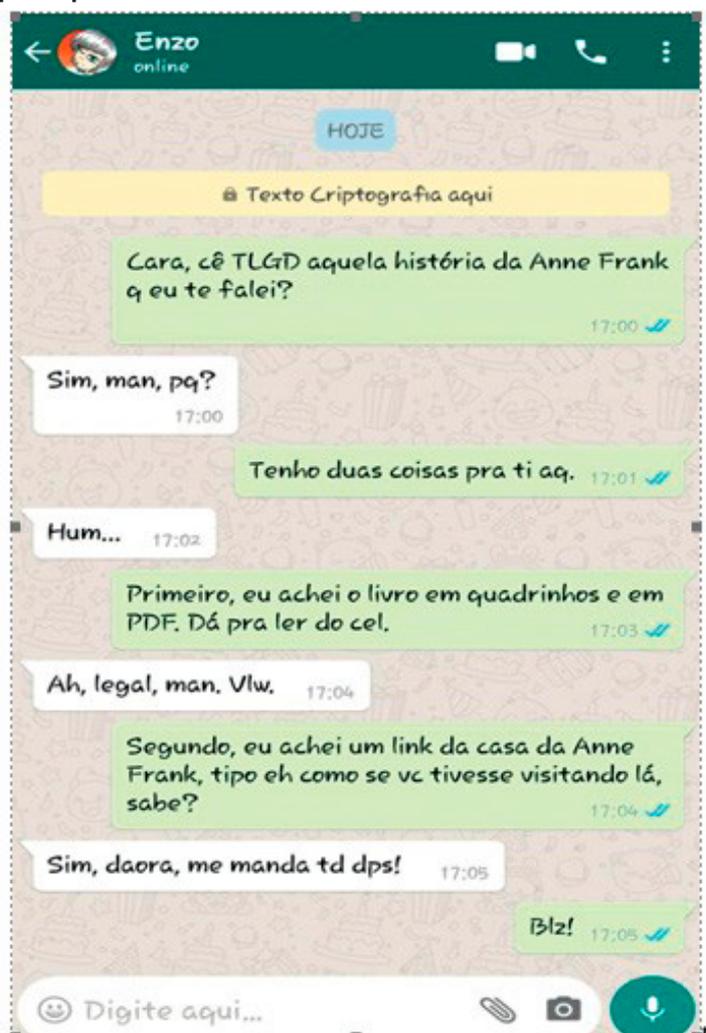
Você pôde observar que a menina se tornou mundialmente famosa por registrar, em um diário, o período (2 anos) em que viveu em Amsterdã, na Holanda, junto de sua família e de mais alguns amigos. Ficaram confinados para não serem localizados pela polícia alemã, a Gestapo. Esses registros foram publicados, após sua morte, em livro intitulado **O Diário de Anne Frank**.

Além do livro escrito por ela, houve uma adaptação em quadrinhos. Você pode ter acesso à história completa em quadrinhos pelo link: <https://issuhub.com/view/index/2215>. Acesso em 10 fev. 2022.

Também o cinema, desde 1959, registra 34 filmes sobre a vida de Anne Frank. O mais recente **Anne Frank, Minha Melhor Amiga** foi lançado em 01 fevereiro de 2022 e está disponível em plataforma de *streaming*.

3. Leia o texto abaixo.

### Texto 2 - Conversa por aplicativo



Texto e ilustração: Fernanda Pio Fernandes

4. Após a leitura do diálogo, entre duas pessoas, que circulou pelo em um aplicativo de conversa, é possível identificar a intenção de Enzo? Qual é essa intenção?
5. Em relação ao contexto de produção dos Textos 1 e 2, preencha o quadro abaixo.

	Assunto	Finalidade	Público-alvo	Suporte	Linguagem
<b>Texto 1</b>					
<b>Texto 2</b>					

6. Transcreva (do **Texto 2**) exemplos da linguagem utilizada entre os amigos.
7. Ao escrever dessa forma, os amigos podem ser alertados de não saberem escrever direito?

Precisa-se ter cuidado ao responder a essa questão, para não correr o risco de cometer “preconceito linguístico”. Já ouviu essa expressão? Tem ideia do que significa?

O preconceito linguístico para os linguistas (aqueles que estudam a língua) e, entre eles, o professor Marcos Bagno, é a discriminação que existe entre as pessoas que falam o mesmo idioma, sem respeitar as variações da língua como os sotaques, os regionalismos, as gírias, as variantes informais da língua, atribuindo a quem faz uso dessas variações um juízo de valor negativo, como repulsa, desrespeito, entre outros.

8. Retire do **Texto 1, O Museu da Língua Portuguesa está de volta**, o trecho que traz a preocupação em combater o preconceito linguístico.
9. Uma das características do gênero textual notícia é ser objetivo, também que o autor seja imparcial, ou seja, ele não se manifesta, não dá sua opinião sobre o que vai informar. Leia o trecho abaixo.

### Texto 3

O extraordinário **Diário de Anne Frank** foi publicado pela primeira vez em 25 de junho de 1947. Desde essa longínqua data, todas as inúmeras edições deixam os leitores absolutamente encantados, curiosos, estarecidos com o jeito fantástico de Anne Frank revelar como era viver escondida, presa em pouquíssimos metros quadrados, sem ao menos abrir janelas e ver a rua.

- a) Verifica-se, nesse trecho, a parcialidade de quem o escreveu. Mostre como isso acontece.

- b) Depois de fazer um tour virtual na Casa Anne Frank, escreva dois textos para o jornal da escola sobre o lugar. Um deles deverá ter características imparciais e o outro precisará conter suas opiniões (positivas ou negativas) a respeito do lugar.

Texto imparcial (objetivo)	Texto parcial (com opiniões)

**Observação:** essa atividade poderá ser feita em duplas ou em trios.

Feito o exercício 9, você e seus colegas escolherão um dos textos produzidos para executar a Atividade 3.

### ATIVIDADE 3 – PLANEJANDO A PRODUÇÃO ESCRITA DE UMA NOTÍCIA

O assunto tratado na notícia será o mesmo da conversa entre o Enzo e seu colega. As informações a serem trazidas ao público-alvo (outros estudantes) serão sobre a adaptação do livro **O Diário de Anne Frank** em quadrinhos e a visitação virtual à Casa de Anne Frank.

Relembre a definição e a estrutura do gênero textual notícia.

- A **notícia** tem como função principal divulgar um acontecimento no meio jornalístico. O conteúdo da notícia, em geral, retrata fatos políticos, sociais, econômicos, culturais, naturais, entre outros assuntos atuais significativos para a sociedade. Além disso, a organização de uma notícia requer não só informações sobre o fato, como também onde, como e quando ele ocorreu (lugar e tempo), e quem participou dele (pessoas envolvidas). O fato é, geralmente, relatado com tempos verbais do pretérito, mas o presente também pode ser usado.
- **Características:**
  - Presença de informações novas, atuais;
  - Proximidade (interesse) do leitor;
  - Relevância da informação (acontecimentos pouco significativos geralmente não interessam ao público-leitor);
  - Linguagem clara e objetiva na narração do acontecimento.
- **Elementos estruturais:**
  - **Manchete ou título principal:** escrito com maior destaque em uma publicação para chamar a atenção do leitor.
  - **Subtítulo ou título auxiliar (quando houver):** informação complementar ao título ou manchete.
  - **Lide (lead):** primeiro parágrafo do texto, apresenta as principais informações que respondem às perguntas: Quem? O quê? Onde? Como? Quando? Por quê?
  - **Corpo do texto:** informações mais detalhadas e complementares àquelas apresentadas no lide.

Planeje a estrutura do texto a partir do preenchimento das colunas. Indique:

Manchete	
Subtítulo	
Lide	O quê? Quem? Como? Onde? Por quê? Quando?
Corpo do texto	

2. Produza a notícia.

Agora é o momento de produzir um rascunho, organize as respostas da coluna em uma produção textual. Lembrando que a sua notícia poderá ser publicada no jornal da escola, ou num mural virtual, ou ainda nas páginas das redes sociais da escola.

3. Revise sua produção.

Crítérios	Sim	Não	Parcialmente
O título dá uma indicação clara do assunto tratado?			
<i>Apresenta subtítulo.</i>			
<i>Retrata um fato.</i>			
<i>Os verbos estão no passado?</i>			
<i>A linguagem utilizada é objetiva?</i>			
A linguagem é adequada ao suporte (jornal impresso, jornal digital, mural, <i>blog</i> etc.) escolhido para publicação?			
O texto apresenta linguagem adequada ao público-alvo (outros estudantes)?			
Há adequação ortográfica?			

Para auxiliá-los, antes de finalizar sua notícia, verifiquem se essa mesma notícia impressa será adaptada para circular em outras mídias (rádio ou TV/vídeo). Feita a escolha do veículo de circulação, vocês irão adequar o texto produzido.

1. Pensem em um nome para o programa de notícia.
2. Qual será o estilo da produção? Vocês utilizarão uma linguagem formal, informal ou mista?
3. Façam o planejamento, isto é, o roteiro. O roteiro consiste em descrever toda a sequência do programa, como as falas, a trilha sonora e as vinhetas. Vejam a proposta de roteiro:

Trilha da abertura ou vinheta.	Escolha um trecho de música ou efeito sonoro.	Tempos em segundos.
Apresentação do programa e dos “jornalistas”.	Transcreva a fala de entrada.	Tempos em segundos.
Título da notícia.	Transcreva o título da notícia.	Tempos em segundos.
Texto da notícia.	Transcreva o texto da notícia: (Quem?, O quê?, Onde?, Quando?, Como?, Por quê?).	Tempos em segundos.
Fechamento.	Encerramento da notícia.	Tempos em segundos.
Trilha de encerramento.	Música ou efeito sonoro.	Tempos em segundos.

4. Depois de tudo planejado, roteirizado e redigido, é hora da ação! Prestem atenção na entonação, na leitura fluente da notícia e na entrada dos recursos sonoros. A apresentação deve ter em torno de 1 a 3 minutos.
5. Esta atividade poderá ser realizada em áudio (com a gravação por meio do celular, por exemplo), ou dramatizada (simulem que estão em um estúdio de gravação).
6. Compartilhem o resultado com seus colegas.

#### Saiba mais!

O livro e a história de Anne Frank foram citados no longa-metragem **Escritores da Liberdade**. O enredo do filme também faz referência a uma das pessoas que ajudou a esconder Anne e sua família no esconderijo que, posteriormente, foi tombado pelo patrimônio histórico, recebendo o nome **Casa Anne Frank**. Assista ao trailer. <https://www.youtube.com/watch?v=TGMjsHmmsfo>. Acesso em: 10 fev. 2022.

## ATIVIDADE 4 – EXPRESSANDO PELA LINGUAGEM ESCRITA OU ORAL

### Para refletir e produzir!

Anne Frank viveu na época da 2ª Guerra Mundial; por ser judia, precisou ficar com sua família e alguns amigos escondida numa casa, sem ao menos poder abrir a janela (confinamento social).

Em 2019, apareceu um vírus que ameaçou toda a humanidade e impôs mudanças no jeito de viver. Todos foram afetados de uma forma ou de outra. E muitos precisaram fazer isolamento social.

1. O ano de 2020 foi marcado pela experiência de isolamento social, devido à pandemia causada pelo coronavírus.

Tal como Anne Frank, escreva uma página de diário relatando a experiência de isolamento social. Como viveu, o que sentiu, quais suas emoções diante desse contexto?

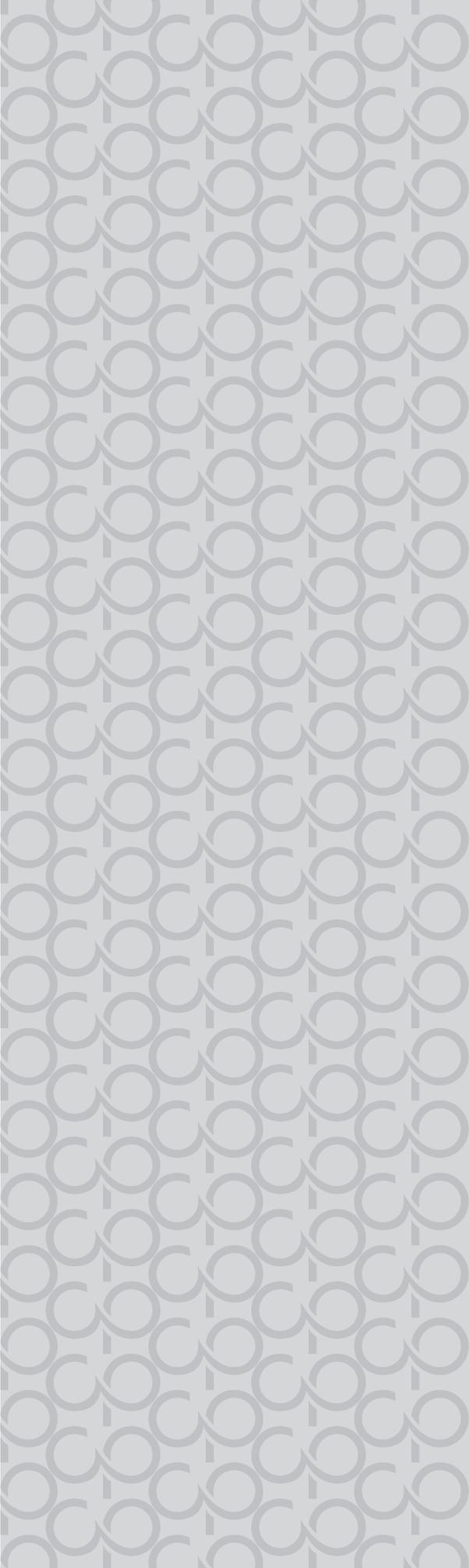
2. Depois do texto produzido, faça a revisão e veja se atendeu:

a estrutura do gênero de texto: uma página de diário: data, interlocutor (está dirigido a alguém ou é para você mesmo?);

a linguagem escrita (não há necessidade de ser linguagem formal);

o meio de circulação: um caderno (próprio, disponível à venda, escrito: Diário), um blog, uma página do Word, entre outras ferramentas.

Há uma outra possibilidade de produzir seu texto: utilizar a linguagem oral. Os registros poderão ser gravados, mantendo a estrutura do gênero **diário**.



Língua Inglesa

# LÍNGUA INGLESA - 4º BIMESTRE

## Unit 7

At home



Mural pintado no exterior de uma casa na Alemanha, retratando a história de Chapeuzinho Vermelho.



Jovem japonesa no metrô trajando Yukata



Castelo da Cinderela na Disneylândia

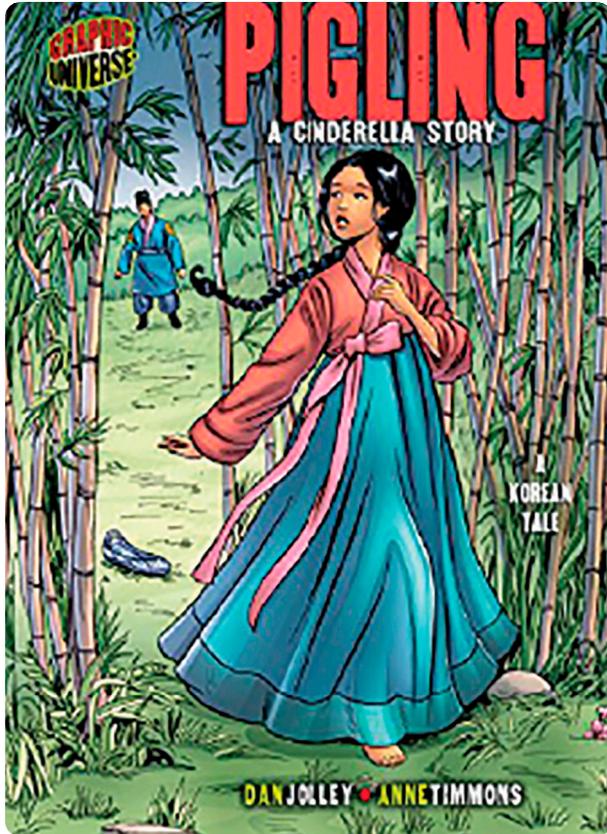


1. O título desta unidade é *At home* (Em casa). Observe as imagens e leia as legendas. Como elas se relacionam ao tema? O que você imagina que vai aprender nas *lessons*?
2. Qual imagem acima é relacionada a um conto de fadas? Que contos você conhece? Que palavras relacionadas a conto de fadas você conhece em inglês?
3. Que tipo de história é um conto de fadas? Que personagens costumam ser comuns nesse gênero? Qual costuma ser a mensagem em um conto de fadas?

## Lesson 1

## Can you write the synopsis of a story?

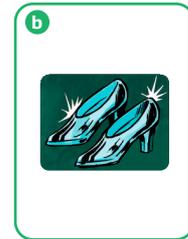
## READING



## Pre-Reading

1. Observe a capa deste livro, que foi inspirado em um conto de fadas. Você consegue identificar qual é essa história?

2. As imagens abaixo são do conto de fadas que inspirou este livro. Ordene-as (1-4) de acordo com a sequência dos eventos na história.



a. [ ]

b. [ ]

c. [ ]

d. [ ]

## While Reading

3. Read the synopsis of the story and tick [✓] the best alternatives.



## Pigling: A Cinderella Story [A Korean Tale]

From a life filled with heartache and hardship, comes an unmatched beauty destined for a fairy-tale ending: Pear Blossom, a young Korean girl, leads a happy life with her parents – until her mother dies and her father remarries. Her new wicked stepmother and stepsister make Pear Blossom the victim of their cruelty. They give her the nickname Pigling, or little pig, and do everything they can do to torture her. But soon, magical creatures come to Pear Blossom's aid – and one day the girl meets a handsome magistrate. Will Pear Blossom's luck change for better? Or is she destined to suffer at her stepfamily's hands forever?



Extracted from:  
JOLLEY, Dan. Pigling:  
A Cinderella story. A  
Korean tale. Amazon.  
Available at:  
<https://www.amazon.com.br/Pigling-Cinderella-Graphic-Legends-English-ebook/dp/B009CHD3ME>.  
Accessed on:  
11 Nov. 2020.



## GLOSSARY

**hardship:**  
dificuldades

**unmatched:**  
incomparável

**wicked:** malvada

**magistrate:**  
magistrado; juiz

- a. In the beginning, Pear Blossom has a happy life ...  
 with her parents.  with her friends.
- b. Pear Blossom is a ...  
 Chinese girl.  Korean girl.
- c. The nickname of Pear Blossom is ...  
 little pig.  little hen.
- d. Pear Blossom meets a handsome ...  
 magistrate.  prince.

#### 4. Read the chart and write *Cinderella* or *Pear Blossom*.

#### + CULTURE

No século XVII, Charles Perrault, escritor francês conhecido como pai da literatura infantil, escreveu a versão de Cinderela que conhecemos hoje. Os irmãos Grimm adaptaram a versão francesa da história no século XVIII.

	_____	_____
<b>Plots</b>	She has a stepmother and two stepsisters who force her to do all the chores around the house. They never let her go anywhere, but she wants to go to the Royal Ball. Her fairy godmother helps her with the dress and she goes to the ball. She meets the Prince and they dance. She has to be home before midnight. She loses one of her crystal shoes by accident. The Prince finds it and uses it to locate her.	Her stepmother and stepsister treat her like a slave. They force her to do very difficult chores, but the magical creatures help her do the tasks. She meets the Magistrate when she is crying at the river but runs away from him and leaves a shoe behind. She goes to the Festival and the Magistrate is looking for the girl who is only wearing one shoe. Her stepmother thinks she is in trouble and accuses her of stealing the other shoe. The handsome Magistrate proposes to her.
<b>Characters</b>	fairy godmother, prince, stepmother, stepsisters,	magical creatures, magistrate, stepmother, stepsister

#### 5. The text from Activity 3 is a synopsis. Tick the best options about this genre.

- a.  It is a short text.
- b.  It is a long text.
- c.  It is clear and objective.
- d.  It is a summary of a book or movie.
- e.  It is only about books.

### Post-Reading

#### 6. Discuta as perguntas em duplas.

- a. *Chores* são tarefas domésticas que fazemos para o cuidado da casa. Na história de Cinderella, essas tarefas são responsabilidade da protagonista. Quais *chores* são feitas regularmente na sua casa? Quais delas você sabe dizer em inglês?
- b. Quem faz a maior parte dessas *chores*? Por quê?
- c. Você costuma ajudar a fazer as *chores* em casa?



## Lesson 1

**LANGUAGE FOCUS****Vocabulary Household chores**

What chores are they doing? Match the photos with the descriptions.



He is doing laundry.

He is doing the dishes.

She is vacuuming the house.

She is bathing the dog.

**OUTCOME****A synopsis of a story**

**What:** a story synopsis

**Audience:** classmates and teacher

**Goal:** write a synopsis

**Where:** notebook or separate sheet of paper

**In pairs, write a story synopsis in your notebook. Follow the steps.**

- Think about a fairy tale you like and know and write the most important parts of it.
- Remember not to write the end of the story.
- Write the first draft of the synopsis using short sentences.
- Share it with a classmate and the teacher. Get feedback.
- Write the final version on a separate sheet of paper.

**FEEDBACK**

**Nesta lesson, você:**

leu e compreendeu a sinopse de uma versão coreana de um conto de fadas;

aprendeu vocabulário relacionado a tarefas do dia a dia;

escreveu a sinopse de um conto de fadas.


## Lesson 2

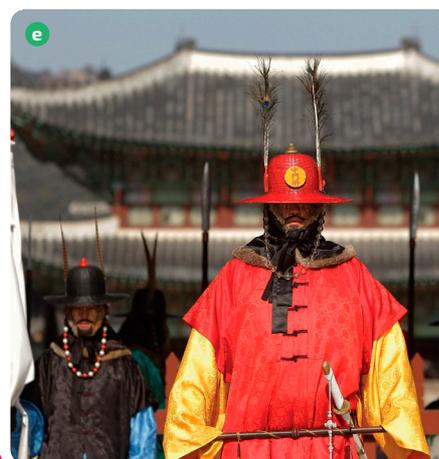
# Can you describe what you are wearing?

## READING

### Pre-Reading

1. Observe as imagens e relacione-as ao país correspondente.

Escócia • Bolívia • Índia • Coreia do Sul • Quênia



2. Discuta as questões a seguir relacionadas às imagens da Atividade 1.

- Em que ocasiões você acha que as pessoas usam as vestimentas das fotos?
- Na região onde você mora também há vestimentas especiais? Em que ocasiões são usadas?
- Além de vestimentas especiais, que outros aspectos culturais você identifica nas fotos?

## Lesson 2

## While Reading

## 3. Read the comic strips and answer the questions in your notebook.



Garfield, Jim Davis © 1999 Paws, Inc. All Rights Reserved / Dist. by Andrews McMeel Syndication



Garfield, Jim Davis © 1988 Paws, Inc. All Rights Reserved / Dist. by Andrews McMeel Syndication



## GLOSSARY

**cold:** frio  
**sock puppet:** fantoche de meia  
**shred:** desfiar  
**pluck:** arrancar  
**leg hairs:** pelos da perna

- What are the topics of the two comic strips?
- What is Garfield wearing in the first comic strip? Why?
- Is it a hot or cold day in the second comic strip?
- What is the mailman wearing?
- In which season of the year do we usually wear warm clothes like socks?
- In which seasons do we usually wear shorts?

## Post-Reading

## 4. Discuta as perguntas a seguir com os colegas e o professor.

- As quatro estações do ano na sua região são muito diferentes umas das outras? Por quê?
- Além de meias, que outras peças de roupa você associa ao frio? E ao calor?
- O que acontece se uma pessoa usar uma roupa de frio em um dia de calor e vice-versa?

+

## LANGUAGE FOCUS

## Grammar Present Continuous



## 1. Complete the sentences with verbs from the comic strips. Then read and underline the correct alternatives.

- I \_\_\_\_\_ socks.
- He' \_\_\_\_\_ shorts.

- The two sentences describe a habit / an action in progress at the moment.
- The Present Continuous is formed by verb to be + past time / to be and a verb in the -ing.

**+ LANGUAGE TIP**

Quando descrevemos peças de vestuário, primeiro dizemos a cor e depois o nome de cada peça.

**+ CULTURE**

Você sabia que a moda dos adolescentes de Harajuku, um bairro de Tóquio, no Japão, é tão famosa que se tornou referência mundial? *Visual kei*, *cosplay*, *decora*, *gyaru*, *cutesy fairy kei* e *punk rock clothing* são alguns dos estilos que circulam por lá.

**2. Complete the dialogues.**



- a. What are you \_\_\_\_\_, Takao?  
I \_\_\_\_\_ a brown coat, black trousers, a skirt, white socks and black shoes



- b. \_\_\_\_\_, Akemi?  
\_\_\_\_\_ a dress, pink \_\_\_\_\_ socks, \_\_\_\_\_ and a \_\_\_\_\_ hat



- c. What \_\_\_\_\_ the girl \_\_\_\_\_?  
\_\_\_\_\_ a white \_\_\_\_\_-shirt, a pair of jeans and beige shoes.



**OUTCOME**



**Creating a comic strip**

**What:** a comic strip about what you are wearing  
**Goal:** create a comic strip

**Audience:** classmates and teachers  
**Where:** teacher's template

**Imagine you are in Harajuku. Create a comic strip about it. Follow the steps.**

- Think about the clothing items you would like to wear and choose the weather accordingly.
- Choose the materials you are going to use to illustrate the comic strip.
- In the speech bubbles, answer the question: *What are you wearing?*



**FEEDBACK**

**Nesta lesson, você:**

leu e interpretou *comic strips*;

aprendeu e usou o *Present Continuous*;

criou uma *comic strip* sobre as roupas que está vestindo.


## Lesson 3

# Can you create an advert for a fairy tale home?

## READING

### Pre-Reading

#### 1. Analise as imagens e discuta com seus colegas.

- Que personagens da literatura você acha que morariam nas casas retratadas?
- Você gostaria de morar em alguma dessas casas? Qual? Por quê?
- Como são as casas na região em que você mora? E como é a sua casa?



### While Reading

#### 2. Read the text on the following page and answer. What is the advert for?

- To sell historical objects.
- To inform customers about the characteristics of the hotel.
- To promote the restaurant in the hotel.



## GLOSSARY

**tower:** torre**double:** de casal**twin:** com duas camas de solteiro**bath:** banheira**view:** vista**parking:** estacionamento

## Brynkir Tower

### Summary

- Two bedrooms: 1x double, 1x Twin
- Bathroom with roll top bath
- Kitchen with electric cooker, microwave, fridge, dishwasher, dining table and chairs
- Sitting room with wood burning stove, TV, DVD player and splendid views
- Off road parking, wood burning stove, DVD player, TV, bed linen and towels provided, dishwasher, bath, central heating [...]
- Two dogs welcome



Extracted from: Brynkir Tower. SYKES HOLIDAY COTTAGES. Available at: <<https://www.sykescottages.co.uk/cottage/North-Wales-Snowdonia-Brynkir/Brynkir-Tower-1008721.html>>. Accessed on: 18 Oct. 2020.

### 3. Read the advert again. Write true (T) or false (F).

- a.  There are three bedrooms.                      d.  There is a cooker in the kitchen.
- b.  There are two baths in the bathroom.            e.  There is a TV in the sitting room.
- c.  There is a bathroom with a bath.                      f.  Dogs are allowed in the hotel.

## Post-Reading

### 4. Você gostaria de se hospedar nesse hotel? O que mais chamou a sua atenção no anúncio? Discuta com seus colegas e professor.

+

## LANGUAGE FOCUS

### Grammar *There is/There are*

#### 1. Write the names of the parts of the hotel from the advert in the Reading section.



a. \_\_\_\_\_



b. \_\_\_\_\_

## Lesson 3



c. \_\_\_\_\_



d. \_\_\_\_\_

## 2. Observe the images in Activity 1 and underline the best answer.

a. Is there a bath in the bathroom?

Yes, there is.

No, there isn't.

b. How many beds are there in the bedroom?

There are two beds in the bedroom.

There is one bed in the bedroom.

c. Is there a wood burning stove in the kitchen?

Yes, there is.

No, there isn't.

d. Are there beautiful views from the hotel?

Yes, there are.

No, there aren't.

e. How many sitting rooms are there in the hotel?

There are three sitting rooms.

There is one sitting room.

+

**OUTCOME****An advert for a fairy tale home****What:** an advert**Audience:** classmates and teacher**Goal:** describe a fairy tale home**Where:** in the notebook**Create an advert for a fairy tale home. Follow the steps.**

- Choose a character from a fairy tale and decide what kind of house he or she has. You can use the photos in this lesson to help or inspire you.
- Decide on the number of bedrooms, furniture and any other details you want the house to have.
- Choose a place for your house.
- Write everything in detail. Use the structure *there is/are* in your description.
- Draw your fairy tale house to illustrate your advert.

+

**FEEDBACK****Nesta lesson, você:**

leu e compreendeu um anúncio de hotel;

identificou as partes e algumas mobílias de uma casa;

criou um anúncio para uma casa de conto de fadas.


**Lesson 4****Can you act out a fairy tale?****READING****Pre-Reading****1. Observe a imagem e responda.**

a. Você conhece a história representada pela imagem acima? Se sim, qual o nome dela?

---

b. Você sabe do que se trata a história? Se sim, compartilhe com os colegas.

---

---

c. Onde a história acontece?

---

---

**2. Olhe brevemente o texto da página a seguir e responda.**

a. Que gênero textual é esse?

---

b. Onde você pode encontrar esse gênero textual?

---

**While Reading****3. Read the text to answer the following questions.**

a. Who are the characters in this story?

---

b. What's the setting of this scene?

---

c. Where is Goldilocks?

---

## Goldilocks and the Three Bears

By Diana Herweck

### Characters

Goldilocks - Narrator 1 - Narrator 2

### Setting

This reader's theater takes place in the woods. There is a cottage there. There is also a green mountain and a blue stream.

### Act 2

[...]

**Narrator 1:** Goldilocks knocks on the open door. No one answers. She looks in the window. No one is there.

**Goldilocks:** Wow! Look at all the food. There is a lot of it. I am hungry.

[...]

**Narrator 2:** She sees the great big bowl of porridge. She takes a great big bite.

**Goldilocks:** Oh! This porridge is too hot.

**Narrator 1:** She sees the medium bowl. She takes a medium bite.

**Goldilocks:** Oh! This porridge is too cold.

**Narrator 2:** She sees Baby Bear's wee small bowl. She takes a wee small bite.

**Goldilocks:** Mmmm. This one is just right.

[...]

**Narrator 1:** She sees Papa Bear's great big chair.

She sees Mama Bear's medium chair. And she sees Baby Bear's wee small chair. [...]

**Goldilocks:** Oh! This chair is too hard.

**Narrator 1:** Goldilocks hops down. She goes to the medium chair. [...]

**Goldilocks:** Oh! This chair is too soft.

**Narrator 2:** Goldilocks rolls out of the medium chair. She goes to the small chair and sits down. She likes this chair.

**Goldilocks:** Oh! This one is just right.

**Narrator 1:** Goldilocks sits. She is cozy. She starts to fall asleep. But just then, the chair breaks! She crashes to the ground.

[...]

**Narrator 2:** She walks to the great big bed first. She climbs up.

**Goldilocks:** Oh! This bed is too hard.

**Narrator 1:** She jumps down. Then she tries the medium bed. [...]

**Goldilocks:** Oh! This bed is too soft.

**Narrator 2:** Goldilocks rolls off the bed and walks to the last one. [...]

**Goldilocks:** Oh! This bed is just right. [...]

**Narrator 1:** And she falls asleep.



Herweck, Diana. *Goldilocks and the Three Bears*. California: Shell Education, 2008.

### 4. Match the paragraphs from the play script with the pictures.



#### GLOSSARY

**hungry:** faminta

**porridge:** mingau

**hard:** dura

**soft:** macia

**cozy:** confortável

**fall asleep:** dormir profundamente



a.

Goldilocks sits. She is cosy. She starts to fall asleep. But just then, the chair breaks! She crashes to the ground.

b.



Goldilocks rolls off the bed and walks to the last one.

c.



She sees Baby Bear's wee small bowl. She takes a wee small bite.

## Post-Reading

### 5. Discuta as perguntas com os colegas e o professor.

- O que você acha da atitude de Goldilocks, de entrar na casa de desconhecidos?
- Qual a lição que a história de Goldilocks sugere?

+

## LANGUAGE FOCUS

### Vocabulary Parts of the house

Tick  the names of the parts of the house.



a.

living room   
kitchen



b.

kitchen   
dining room



c.

dining room   
bedroom



d.

living room   
kitchen

+

## OUTCOME

### A dramatic reading of a play

**What:** a dramatisation of the play you read

**Audience:** classmates and teacher

**Goal:** act out the play

**Where:** in the classroom

### Prepare a dramatisation of Act 2 of *Goldilocks and the Three Bears*. Follow the steps.

- Read again the script from the *Reading* section from Lesson 5.
- Think about the intonation, pronunciation and emotions of each line.
- Choose the characters.
- Practise shadow reading your part and reading a line of your part.
- Act out the play.

+



## FEEDBACK

Nesta lesson, você:

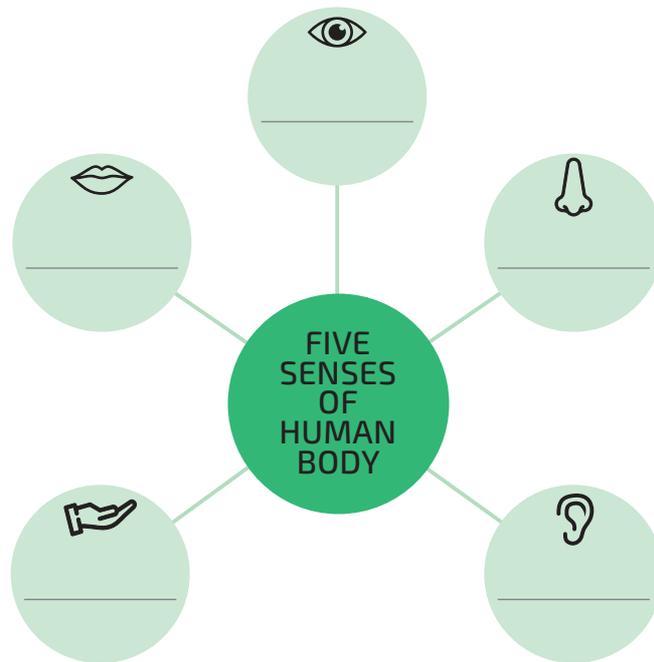
leu e compreendeu a dramatização de um conto de fadas;

praticou vocabulário relacionado a itens de casa;

leu, ensaiou e encenou parte de uma dramatização de conto de fadas.




#### 4. Complete the mind map with the five senses of the human body.



#### 5. Identify the described senses.

TASTE - TOUCH - SMELL - HEARING - VISION

- Recognize colors (blue, yellow, red, green), light and dark (light and shadow). \_\_\_\_\_
- Recognize different types of sound (rain, animals, noise, speech, music). \_\_\_\_\_
- Recognize different fragrances, pleasant and unpleasant smells. \_\_\_\_\_
- Feel different textures with your feet or hands and the wind on your skin. \_\_\_\_\_
- Recognize, through experimentation, the flavors (bitter, sweet, salty, sour) and the textures of food (crunchy, soft, hard, dry, wet). \_\_\_\_\_

#### 6. Complete the sentences below with the following words.

EARS - TONGUE - NOSE - EYES - HANDS

- Flowers are colorful, they come in many types and shapes, and we can smell their perfume through our \_\_\_\_\_.
- Bird songs are very beautiful and have several purposes, such as attracting the females. We can enjoy their singing thanks to our \_\_\_\_\_.
- The sun is a star of our solar system. We can see it with our \_\_\_\_\_.
- The \_\_\_\_\_ allows us to recognize flavors and feel the texture of the food we eat.
- We use our \_\_\_\_\_ to grab things, feel the texture of objects and many other things.

### 7. Mark with an X those you can relate to the sense of sight.



[ ]

Watching TV



[ ]

Tasting an ice cream



[ ]

Listening to music



[ ]

Reading books



[ ]

Identifying different smells



[ ]

Observing wildlife



[ ]

Feeling different textures and temperatures



[ ]

Seeing different colors

### 8. The human tongue can recognize five basic tastes: sweet, sour, salty, bitter and umami. Complete the chart with the following words of foods for each basic taste. Follow the examples.

SUGAR - VINEGAR - GINGER - SALT - MUSHROOMS

TASTE	FOOD
SWEET	Apple, cookie, _____
BITTER	Broccoli, _____
SALTY	Olive, _____
SOUR	Lemon, _____
UMAMI	Fish, _____

### 9. Use the information you gathered in the last activity to write sentences about the taste of foods. Follow the example:

Apples taste sweet. Lemons taste sour.

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

### 10. Go back to the KWL Chart in activity 1 and fill out the third column with information you have learned about the five senses of human body.

## Closing

### GETTING ACROSS

1. Na *Lesson 1* foi apresentada uma sinopse de duas histórias, *Cinderella* e *Pigling*. *Cinderella* foi escrita por Charles Perrault e *Pigling* é uma releitura escrita por Dan Jolley e Anne Timmons. Em grupos, listem no caderno as diferenças entre as duas versões da história.
2. Em grupos, façam uma nova releitura de *Cinderella* e escrevam um *script* contando a sua versão da história. Na sequência, vocês podem encenar suas versões.
  - a. Escolha o enredo e os personagens da história.
  - b. Escreva um rascunho do trecho inicial da história em formato de peça teatral.
  - c. Compartilhe seu rascunho com outros grupos.
  - d. Faça as correções necessárias no texto.
  - e. Escreva a versão final do *script*.
  - f. Encene seu *script* para a turma.



### SELF-ASSESSMENT

Vamos criar um plano de ação (*action plan*) para aprender mais e melhor? O primeiro passo é preencher a tabela a seguir.

- A primeira coluna é dedicada aos objetivos que você conseguiu alcançar com mais conforto.
- A segunda coluna se refere aos objetivos que não foram completamente atingidos.
- A terceira coluna recebe maior atenção porque diz respeito ao *action plan* para que seu progresso seja mantido ou atingido.

O que aprendi com sucesso	O que quero estudar mais	<i>My action plan</i> : o que vou fazer para aprender mais

# Unit 8

I interact and go further





**1. Observe as imagens e discuta as perguntas.**

- O que as fotos têm em comum?
- Você já fez as atividades ou ações que aparecem nas fotos?
- Como você acha que as imagens estão relacionadas ao que você vai aprender nas próximas aulas?

**2. Leia o título da unidade. Você concorda com a afirmação? Por quê?**

## Lesson 1

# Can you write a reply to a text message?

## READING

### Pre-Reading

#### 1. Observe as imagens na Atividade 2 e discuta as perguntas.

- Que tipo de texto vemos nas imagens?
- Onde encontramos este tipo de texto?
- Você acha que texto apresentado é formal ou informal? Por quê?

### While Reading

#### 2. Read the text messages. Tick [✓] the correct answers.

- The dialogue is between ...
 

<input type="checkbox"/> friends.	<input type="checkbox"/> mother and son.	<input type="checkbox"/> strangers.
-----------------------------------	--	-------------------------------------
- They are talking about ...
 

<input type="checkbox"/> sports.	<input type="checkbox"/> weather.	<input type="checkbox"/> their activities.
----------------------------------	-----------------------------------	--
- What are they planning to do?
 

<input type="checkbox"/> To watch a film.	<input type="checkbox"/> To go to a party.	<input type="checkbox"/> To go for a run.
---	--	---

#### + LEARNING TO LEARN

Ao ler um texto em inglês, preste atenção ao contexto, isto é, à situação. Qual assunto está sendo tratado? Há alguma palavra que você já conhece, ou que é parecida com o português? Há alguma imagem ou símbolo? Isso vai ajudá-lo a compreender e interpretar o texto.

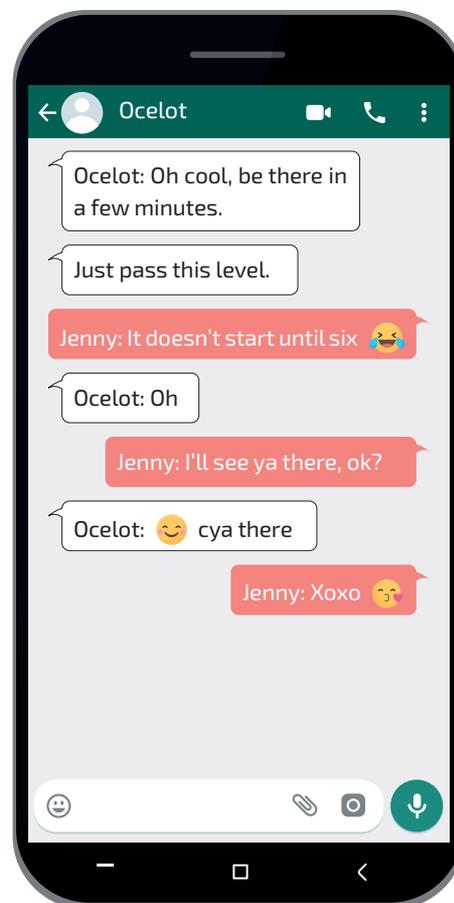
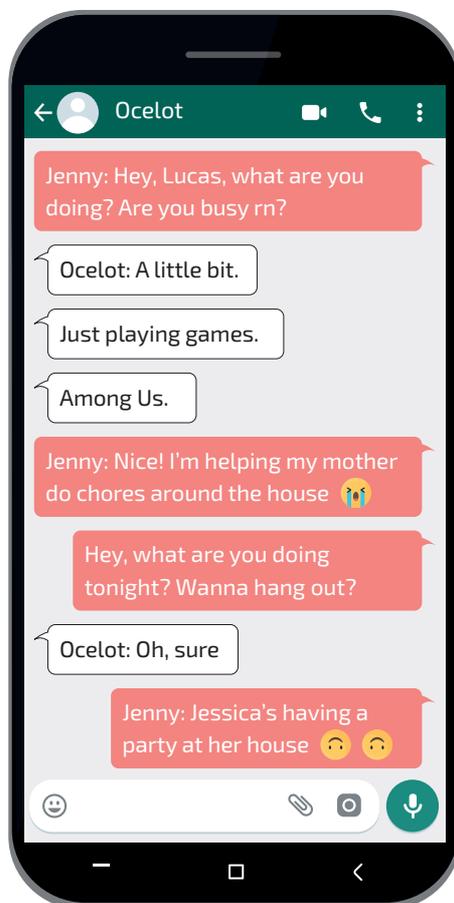


#### GLOSSARY

**busy:** ocupado

**hang out:** passar um tempo juntos, jogar conversa fora

**party:** festa



### 3. Read the text messages again and answer the questions.

- Who is Jenny talking to? \_\_\_\_\_
- Is he busy? What is he doing? \_\_\_\_\_
- What is Jenny doing? \_\_\_\_\_
- Why does she text Lucas? \_\_\_\_\_
- Does Lucas accept the invitation? \_\_\_\_\_
- What time does the party start? \_\_\_\_\_

### Post-Reading

#### 4. Discuta as perguntas com um colega.

- Como você costuma se comunicar com parentes e amigos? Você usa *apps* de mensagens com frequência?
- Nas mensagens da Atividade 2, Jenny e Lucas usaram *acronyms* e *emojis*. Você também os usa nas suas mensagens? Se sim, como?
- Por que você acha que as pessoas utilizam *acronyms*?

#### + LANGUAGE TIP

*Acronyms (em português, acrônimos) e outros tipos de reduções linguísticas são muito comuns no "internetês", um neologismo (isto é, uma palavra nova) para a linguagem que usamos nos meios virtuais.*

+

### LANGUAGE FOCUS

#### Vocabulary Internet language

#### 1. Read again the text messages in Activity 2. Find the symbols and reductions for the words and phrases.

- |                     |                           |
|---------------------|---------------------------|
| a. want to: _____   | d. see you: _____         |
| b. right now: _____ | e. kisses and hugs: _____ |
| c. you: _____       |                           |

#### 2. Circle the correct meaning of the acronyms.

- |   |                      |                        |
|---|----------------------|------------------------|
| a. Sally and I are <b>BFFs</b> .<br>basketball for fun                  | big fat frog         | best friends forever   |
| b. <b>LOL</b> , that joke is too funny.<br>laughing out loud            | letter of Lincoln    | law of love            |
| c. I need to finish my homework <b>ASAP</b> .<br>a song and pray        | as soon as possible  | act swiftly as planned |
| d. I'm going to the market, <b>BRB</b> .<br>be right back               | bring rice and beans | buy red berries        |
| e. <b>OMG</b> , I can't believe Lana is sick with the flu.<br>of my gut | on my garage         | oh my God              |

## Lesson 1

## Grammar Present Continuous (review)

3. Read again Jenny's and Ocelot's message exchange. Rewrite Ocelot's answer in bold using formal language.

**Jenny:** Hey, Lucas, what are you doing? Are you busy rn?

**Ocelot:** A little bit. **Just playing games.**

4. Look at the photos. Answer the questions using the phrases from the box in the Present Continuous.

do house chores • sleep • wait for the bus • watch TV



a. What's Enzo doing?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



b. What are the girls doing?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



c. What's Jessica doing?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



d. What's João doing?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

+

**OUTCOME****A reply to a text message**

**What:** a reply to a text message a friend sent you

**Audience:** classmates

**Goal:** answer a text message

**Where:** book or mobile phone

Imagine a friend is texting you. Read you friend's questions and write your replies.

a. Hey! What are you doing right now? Can u talk?

\_\_\_\_\_

b. Hey! What are you doing right now? Can u talk?

\_\_\_\_\_

+

**FEEDBACK**

Nesta *lesson*, você:

leu e compreendeu mensagens de texto;

identificou reduções e acrônimos usados no *internetês*;

usou o *Present Continuous* para responder perguntas;

respondeu uma mensagem de texto.


## Lesson 2

### Can you recommend a book?

#### LISTENING

##### Pre-Listening

1. **Discuta as perguntas com um colega.**
  - a. Com qual frequência você lê livros?
  - b. Qual o seu livro favorito? O que você pode dizer sobre ele?

##### While Listening

2. Helly has an online video channel about books and student life. Listen to her book recommendation and circle the cover of the book she mentions.



3. Listen to Helly again. Complete her recommendation with the words from the box.

book • children • courage • girl • read • world

'It's a hard cover **a.** \_\_\_\_\_ and it's an amazing book for **b.** \_\_\_\_\_ children because it contains tales of women who changed the **c.** \_\_\_\_\_ with their bravery and **d.** \_\_\_\_\_. I think every girl child should hear that book while she sleeps or **e.** \_\_\_\_\_ it when she can.'



Extracted from: Helly. Books for Children | Book Recommendations. YouTube, 2018. Available at: [https://www.youtube.com/watch?v=UbExegsVL-I&tab\\_channel=Helly](https://www.youtube.com/watch?v=UbExegsVL-I&tab_channel=Helly) (00:49 até 01:09).

Accessed on: 7 Oct., 2020.



4. Now listen to Helly's second book recommendation and decide if the sentences are true [T] or false [F].

- a. [ ] The second book she recommends is *Goosebumps*.
- b. [ ] The genre of the book is romance.
- c. [ ] The book is ideal for people who like horror stories.
- d. [ ] Helly doesn't like the book anymore.

## Lesson 2



### 5. Listen to Helly once more. Underline the best word to complete her second book recommendation.

'For the **a. children** / people who love **b. fantasy** / horror novels and horror stories and horror **c. movies** / TV series, there's *Goosebumps*. Okay, when I grew up, I didn't like *Goosebumps* at all. I felt that *Goosebumps* was way more overrated and really, really **d. dumb** / stupid, but as a child, I used to love it, so I think if you have kids who like horror stuff, *Goosebumps* will give them goosebumps.'



Extracted from: Helly. Books for Children | Book Recommendations. YouTube, 2018. Available at: <[https://www.youtube.com/watch?v=UbExegsVL-l&ab\\_channel=Helly](https://www.youtube.com/watch?v=UbExegsVL-l&ab_channel=Helly)>(01:53 até 02:17). Accessed on: 7 Oct., 2020.

### Post-listening

#### 6. Discuta com os colegas.

- Qual dos dois livros recomendados você achou mais interessante? Por quê?
- Você acompanha algum canal *online*? Se sim, quais seus canais preferidos?
- Você gostaria de ter um canal *online*? Se sim, sobre o que você gostaria de falar?

#### + CULTURE

*Goosebumps* é uma série de livros de terror para o público infanto-juvenil. Escritos por R L Stine, os livros já venderam mais de 350 milhões de cópias e foram traduzidos para 32 línguas (inclusive para o português).

Fonte: WATT, Rob. *Goosebumps: 10 things you didn't know about R.L. Stine*. *The Guardian*, 16 May 2016. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/childrens-books-site/gallery/2016/may/16/goosebumps-rl-stine-what-you-didn-t-know>>. Acesso em: 27 out. 2020.

### LANGUAGE FOCUS

#### Vocabulary Book genres

Label the book covers with the genres from the box.

biography • fantasy • graphic novel • mystery • poetry  
romance • science fiction • self-help



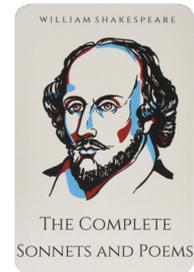
a. \_\_\_\_\_



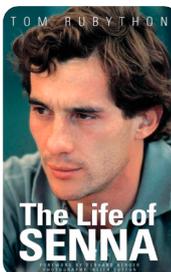
b. \_\_\_\_\_



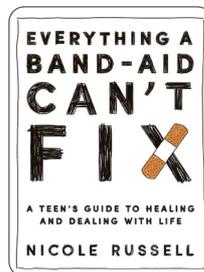
c. \_\_\_\_\_



d. \_\_\_\_\_



e. \_\_\_\_\_



f. \_\_\_\_\_



g. \_\_\_\_\_



h. \_\_\_\_\_



## OUTCOME

### A book recommendation

**What:** a book recommendation to your classmates

**Audience:** classmates and teacher

**Where:** book and classroom

**Goal:** tell your friends about a book you like

#### 1. What is your favourite book? Fill the table with information about it.

Book title:	
Author:	
Genre:	
Theme:	
Why you like it:	

#### 2. Use the information from Activity 1 to tell your friends about your book. Follow the guidelines.

a. Fill the sentences with your information.

b. In pairs, practice telling about your book. You can use sentences like:

- My favourite book is \_\_\_\_\_
- I like this book because \_\_\_\_\_
- I prefer this genre because \_\_\_\_\_
- The author of the book is \_\_\_\_\_

c. In groups, share your recommendation.



## FEEDBACK

### Nesta *lesson*, você:

ouviu e compreendeu um *vlog* com recomendação de livros;

aprendeu e usou vocabulário para gêneros literários;

recomendou oralmente um livro para os colegas.


## Lesson 3

# Can you talk about places in your neighbourhood or town?

## READING

### Pre-Reading

1. Os itens nas imagens abaixo têm sido usados para orientação. Numere-os em ordem de invenção, da tecnologia mais antiga à mais nova.



[ ]



[ ]



[ ]

2. Observe a imagem e discuta com os colegas.



- Você já viu alguma paisagem como esta ao lado? Se sim, onde?
- A foto mostra uma cidade na Europa. Em qual país você acha que ela fica?
- Você acha que esta cidade seria um bom ponto turístico? Por quê?

## While Reading

3. Look at the map on the next page. What is its purpose?

- To guide people to get to other cities.
- To inform tourists about attractions in a town.
- To promote two hotels in a town.
- To show how a country is divided.



4. Read the map and its legend. Complete the sentences with the words from the box.

bakery • Electric Car Tours • Geiranger • parking lot • souvenir shop  
tourist information • Union

- The name of the city is \_\_\_\_\_.
- There are two hotels in the city. Their names are \_\_\_\_\_ and Geiranger.
- There is a \_\_\_\_\_ between the supermarket and Geiranger Camping.
- \_\_\_\_\_ is next to a restaurant.
- There is a petrol station behind a \_\_\_\_\_.
- There is a \_\_\_\_\_ next to the Made in Fjords.
- The boat for Fjord sightseeing tours is opposite the \_\_\_\_\_.

## + LANGUAGE TIP

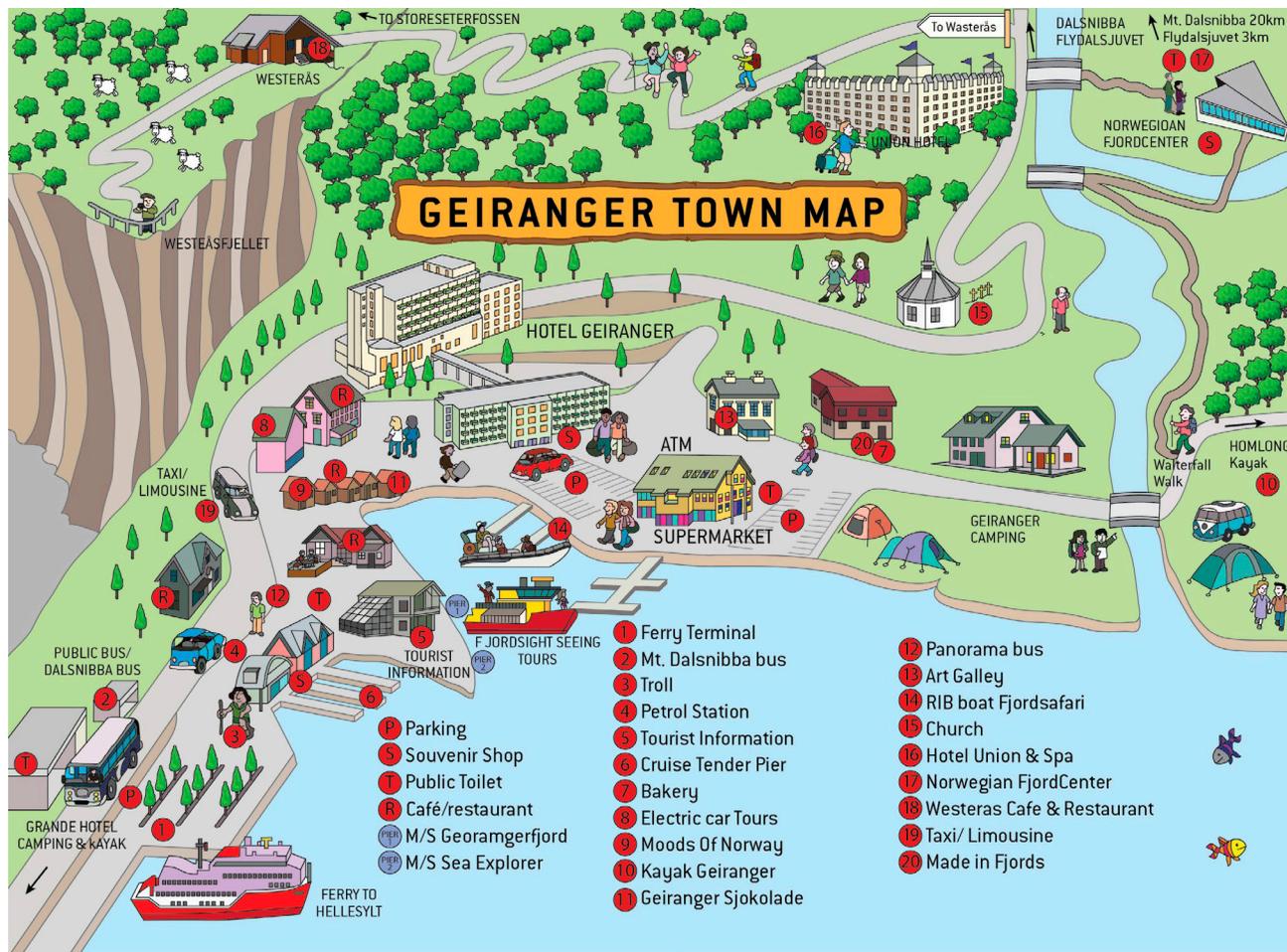


behind

next to

between

opposite



## + GLOSSARY

**church:** igreja  
**parking:** estacionamento  
**sightseeing:** passeio turístico  
**town:** cidade

## + CULTURE

**Geiranger** é um povoado minúsculo da Noruega, com população de pouco mais de 200 habitantes, que virou destino turístico por ter seus dois fiordes (Geirangerfjord e Nærøyfjord), declarados Patrimônios Mundiais pela Unesco.

## Post-Reading

## 5. Discuta as perguntas com um colega.

- Que lugares no mapa de Geiranger existem na sua cidade também?
- Há mapas turísticos da sua cidade? Se sim, quais atrações aparecem nele?



## Lesson 3

## LANGUAGE FOCUS

## Vocabulary Places in town

1. Unscramble the letters to write the names of places in town.



a. KYBERA



b. RNEUSOVI HOPS



c. LRETOP NASTTIO



d. MRESPRAKUTE

Grammar *There is/are* (review)

2. Analyse the map again and complete the sentences with *there is/are* in the affirmative and negative forms.

- a. \_\_\_\_\_ a bookstore on the town map.      d. \_\_\_\_\_ a cinema on the map.  
 b. \_\_\_\_\_ cafés and restaurants on the map.      e. \_\_\_\_\_ a souvenir shop in the town map.  
 c. \_\_\_\_\_ a public toilet near the tourist information building.



+

## OUTCOME

## A map

**What:** create a map of your city/neighbourhood

**Goal:** show interesting places in your city/neighbourhood

**Audience:** classmates and school community

**Where:** notebook

In groups, create a map of your city/neighbourhood and compare it to Geiranger's map. Follow the steps.

- Choose the part of your city/neighbourhood you want to map. Choose places that are interesting, or that tourists like. Make sure you include your school on the map.
- Draw the main streets and place the attractions in their correct places.
- Number the places and create a legend. Colour your map.
- Compare it to another group's map and to Geiranger's map. What is similar? What is different?



+

## FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

leu e analisou um mapa turístico;

usou *there is/are* para falar sobre locais numa cidade;

aprendeu e usou vocabulário para locais na cidade;

desenhou um mapa da sua cidade e comparou-o com outros mapas.

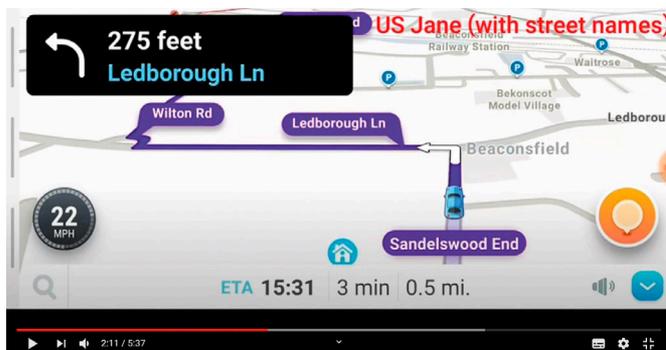

## Lesson 4

# Can you give directions?

## LISTENING

### Pre-listening

#### 1. Observe a imagem e responda às perguntas.



a. O que a imagem apresenta?

\_\_\_\_\_

b. Quais são as medidas de comprimento usadas no lugar mostrado na imagem?

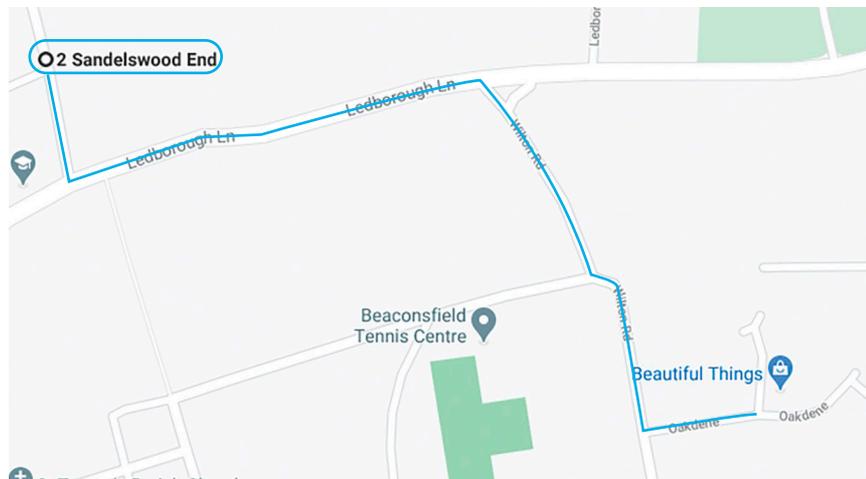
\_\_\_\_\_

#### + LANGUAGE TIP

ETA é uma abreviação que significa *estimated time of arrival*, ou seja, tempo previsto de chegada.

### While listening

2. Look again at the image in Activity 1. Circle the place on the map where the driver begins the route.



3. Listen to the directions and number the streets in the order they are mentioned. There are two extra streets.

a. [ ] Ledborough Lane

c. [ ] Saint Michael's Green

b. [ ] Warwick Road

d. [ ] Wilton Road

### Post-Listening

4. Discuta as perguntas com os colegas.

a. Você ou sua família costumam utilizar *apps* de mapas? Se sim, quais?

b. Que outros tipos de mapa você já utilizou?



## Lesson 4

## LANGUAGE FOCUS

## Vocabulary Giving directions

## 1. Match the traffic signs to their correct names.



Turn right



Go straight ahead



Turn left

## 2. Read the questions and give the correct directions.

Person 1   Person 2   Person 3

a.

**Person 1:** Excuse me, can you tell me how to get to the fire department?

**Passerby:** Sure! Go past the school and \_\_\_\_\_ left. Go \_\_\_\_\_ ahead, then turn \_\_\_\_\_ at the park. The fire department is opposite the park.

b.

**Person 2:** Hello, can you help me? I want to go to the basketball court.

**Passerby:** No problem! Go straight \_\_\_\_\_ across the park, and turn \_\_\_\_\_ at the fire department. The basketball court is on the next block.

c.

**Person 3:** Excuse me, do you know where the school is?

**Passerby:** Yes! Go \_\_\_\_\_ ahead past the church, turn \_\_\_\_\_ at the park, and go straight ahead for two blocks.



## OUTCOME

## Giving directions

**What:** a conversation to give directions

**Audience:** classmates and teacher

**Goal:** give a tourist the right directions to a place

**Where:** classroom

## 1. Work in pairs. Imagine a foreign tourist is in your city/neighbourhood and stops you to ask for directions to get to an ATM. What possible questions could he/she ask?

a. Excuse me, \_\_\_\_\_ the ATM?

b. Hello, \_\_\_\_\_ ? \_\_\_\_\_ the ATM.

c. Excuse me, \_\_\_\_\_ ?

2. Imagine your classmate is a foreign student in your city/neighbourhood. You are going to talk to him/her to ask for directions to a place. Follow the guidelines.



- Use the map you created in **Lesson 3**.
- Imagine you met the foreign student in front of your school.
- The foreign student looks at your map and chooses a place to visit.

Foreign student

Student

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stop the student and say hello.</li> <li>- Ask for directions to the place you want to visit.</li> <li>- Repeat the directions to confirm the information.</li> <li>- Thank the student.</li> </ul> |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Say Hi.</li> <li>- Give directions.</li> <li>- Confirm or correct the directions.</li> <li>- Reply: You're welcome.</li> </ul> |
|--|--|---|

3. Now switch roles and look at your classmate's map to ask him/her for directions.



**FEEDBACK**

Nesta *lesson*, você:

- identificou instruções de um GPS;
- aprendeu e usou vocabulário para indicar direções;
- deu instruções para chegar a um local no seu bairro/cidade.


## Cross-curricular Learning

### The Five Senses (Part 2)

1. What do you know about a *five senses*? Fill out just the first and the second columns of the KWL Table.

KWL Table – Five Senses		
What I know	What I want to know	What I have learnt

2. Read the text and answer the questions.

#### HOW DO WE SENSE SMELL?

Our nose has three very important function **respiration**, **speech** and the sense of **smell**. Inside our **olfactory** system, there are cells called olfactory receptor **neuron**. Humans have between 10 and 20 million cells like these, and it is thanks to them that we can detect at least 1 trillion smells.

Source: Text created specially for this material.

- a. What are the three important functions of our nose?

---

- b. How many cells do humans have?

---

3. Complete the visual organizer with words from Activity 2 related to **nose**.

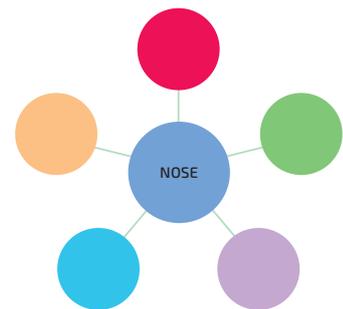
---



---



---



4. Read the following definitions according to *The Cambridge Dictionary* and relate them to the **bold** words from the text:

RESPIRATION - NEURON - OLFACTORY - SPEECH - SMELL

- "The process of breathing."
- "A nerve cell that carries information between the brain and other parts of the body."
- "Connected with the ability to smell."
- "The ability to talk, the activity of talking or a piece of spoken language."
- "The characteristic of something that can be recognized or noticed using the nose."

Source: Cambridge Dictionary. Available at: <https://dictionary.cambridge.org/>. Accessed on: June 17, 2020.

5. Do you think you have a good sense of smell? Read the text below. Answer the question.

**DID YOU KNOW THERE ARE ANIMALS THAT CAN DETECT SMELLS FROM MILES AWAY?**

In order to hunt, or run away from predators, some animals developed a heightened sense of smell through evolution. Depending on the breed, a dog, possesses around 200 million olfactory receptor neurons. That's a lot more than what we humans possess. And dogs aren't the animals that have the best sense of smell on the planet.

Source: Text produced specially for this material.

How many olfactory receptor neurons does a dog have?

6. Do a research and find the animals that have the strongest sense of smell on the planet. Choose one of these animals and then complete the chart below with the information about them. Observe the model.

The animal I chose is the **Silk Moth**.

It can be found in **China, India, Japan and other Asian countries**.

It is an **insect**.

**A male moth can sense the scent of female's hormone from at least one mile away.**

An interesting fact about this animal is that **moths don't have a nose. They sense smell with their antennae, which are covered in scent receptors.**



NAME OF THE ANIMAL: \_\_\_\_\_

ORIGIN COUNTRY: \_\_\_\_\_

SPECIES: \_\_\_\_\_

SENSE OF SMELL: \_\_\_\_\_

INTERESTING FACTS: \_\_\_\_\_

7. Read the text then answer the questions.

**THE SENSE OF TOUCH**

The human body has a very large organ called **skin**. The skin covers the whole human body and is responsible for the sense of touch.

Under our superficial layer of skin, we have receptor cells that receive external stimuli and send the necessary information to our **brain** for us to respond to the stimuli. They allow us to detect **textures, temperatures, contours, shapes, vibrations, pressure, weight, tension and pain**.

Source: Text produced specially for this material.

a. Which organ is responsible for the sense of touch?

\_\_\_\_\_

b. What can we detect with the sense of touch? Write three examples from the text.

\_\_\_\_\_

### 8. Complete the sentences with the bold words from the text in Activity 7.

BRAIN – TEMPERATURES – SHAPES – VIBRATIONS – WEIGHT – PAIN

a. Squares, triangles and rectangles are examples of \_\_\_\_\_.

b. I like hot \_\_\_\_\_.

c. When we hurt ourselves, we feel \_\_\_\_\_.

d. Thanks to our \_\_\_\_\_, we can imagine and create many things.

e. The \_\_\_\_\_ of my sister is 45 kilograms.

f. When we listen to very loud music, we can feel the sound \_\_\_\_\_.

### 9. Name each one of the pictures below according to the textures, temperatures and shapes.

COLD – SOFT – HARD – HOT – ROUGH – ROUND

		
_____	_____	_____
		
_____	_____	_____

### 10. Complete the sentences using the words from Activity 9.

a. Ice is \_\_\_\_\_.

d. Fire is \_\_\_\_\_.

b. Rocks are \_\_\_\_\_.

e. The wall is \_\_\_\_\_.

c. A ball is \_\_\_\_\_.

### 11. Go back to the KWL Table in Activity 1 and fill out the third column with information you have learned about the five senses of the human body.

## Closing

### GETTING ACROSS

1. Leia a *playlist* ao lado. O que as músicas têm em comum, além de serem em inglês?

---



---



---



---

2. Se você estivesse conversando com um estudante estrangeiro que planeja visitar sua cidade, quais lugares você sugeriria para visitaçãõ?

---



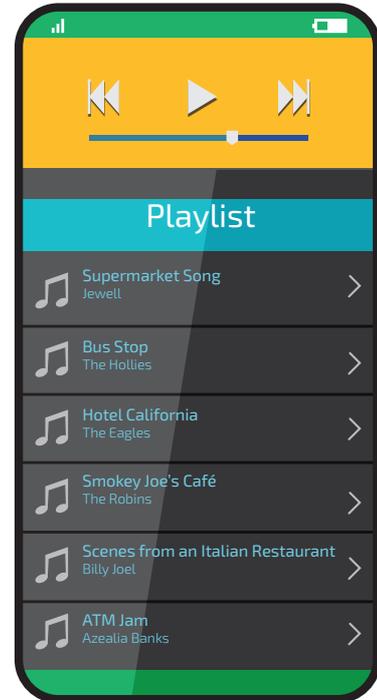
---



---

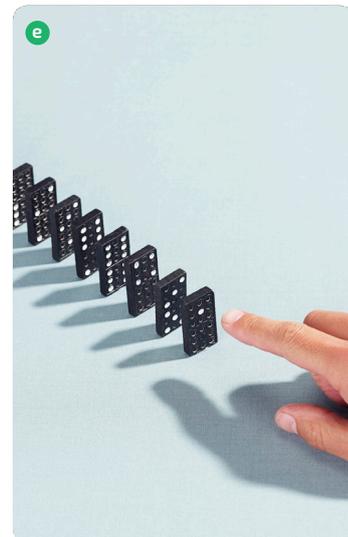
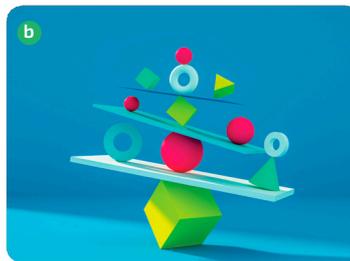


---



### SELF-ASSESSMENT

1. Retome os objetivos da unidade, relendo as seções *Feedback das Lessons 1-4 and the Cross-curricular Learning*.
2. Trabalhe em pequenos grupos. Pensando nesses objetivos e na forma como você se sente em relação a eles, qual/qualis imagem(ns) representa(m) seu percurso na unidade? Por quê?



## EDUCAÇÃO FÍSICA - 4º BIMESTRE

Caro estudante,

Ao longo dos anos anteriores, você teve contato com diferentes Unidades Temáticas que compõem a Educação Física escolar. Neste bimestre, iremos abordar as diversas práticas corporais que integram os universos das brincadeiras e jogos e das lutas. Tal aprendizado possibilitará que você reconheça e experimente os benefícios dessas atividades.

A intenção é que, ao final do Ensino Fundamental, você possa praticar, apreciar, analisar, diversificar, sistematizar e aprofundar de forma crítica e autônoma as experiências relacionadas aos objetos de conhecimento da Educação Física, bem como intervir em situações que promovam o acesso e o direito a todas as práticas corporais.

Dessa forma, desejamos a você que vivencie e faça descobertas neste percurso. É importantíssimo que você participe e realize todas as atividades propostas pelo professor, pois só assim você conseguirá chegar ao objetivo final, que é a aprendizagem. Portanto, faça anotações, questione, dê sugestões, dialogue e aproveite esse momento para conhecer, ampliar e aprofundar seu conhecimento.

Boa Aprendizagem!

Vamos começar?

Agora daremos início à nossa primeira Situação de Aprendizagem. Nela, iremos conhecer e aprender sobre os Jogos Eletrônicos e Jogos de Tabuleiro. A finalidade é que, ao longo das atividades previstas, você seja capaz de experimentar e fruir, na escola e fora dela, de jogos eletrônicos diversos, identificando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários; da prática de um ou mais jogos de tabuleiro, utilizando as habilidades técnico-táticas básicas e respeitando as regras.

### SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 – O UNIVERSO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

#### ATIVIDADE 1 – CONSTRUINDO MINHA TRILHA DO CONHECIMENTO

##### ETAPA 1 – OS JOGOS MAIS LEGAIS QUE JÁ BRINQUEI.

Em uma folha, anote todos os jogos eletrônicos que você gostou de brincar e o porquê.

Esse tipo de jogo é uma das formas de entretenimento mais populares do mundo. É considerado, atualmente, como uma das atividades mais comuns de lazer para as crianças, adolescentes e adultos.

Pode ser jogado em computadores, tablets, consoles, celulares, máquinas de fliperama entre outros.

**ETAPA 2 – É HORA DA PESQUISA!**

Vamos conhecer mais sobre os jogos eletrônicos? Agora é o momento de realizar uma pesquisa em grupo. Sua participação é muito importante e irá contribuir com as ideias do grupo.

Faça em seu caderno um quadro conforme modelo abaixo:

Nome do jogo	Itens pesquisados
Jogo 1 – Escolhido pela turma  Jogo 2 - Escolhido pela turma	História; Como se joga; Quem brinca mais com esses jogos, crianças, adultos ou adolescentes?; Por que?; Curiosidades.

**ETAPA 3 – DO VIRTUAL AO REAL**

Depois de experimentarem os jogos eletrônicos escolhidos pela turma, o desafio é outro. Agora vamos tornar reais os jogos vivenciados! A ideia é que, em grupo, vocês proponham uma atividade para ser vivenciada na quadra e, claro, que atenda as características dos jogos eletrônicos escolhidos.

Escreva abaixo a proposta do jogo a ser vivenciado!

**ETAPA 4 – EXPERIMENTANDO OS JOGOS CRIADOS.**

Agora vamos experimentar esses jogos!

## ATIVIDADE 2 – HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS.

### ETAPA 1 – EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Com seus colegas e professor, assistam aos vídeos a seguir para potencializarmos nossos conhecimentos.

Você sabia?

Veja a *Evolução dos Jogos Eletrônicos (1958 – 2020)*. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oSalCF9CaDU>. Acesso em: 27 mar. 2020.



Fabio Vicente. *Evolução dos Jogos Eletrônicos*. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=INuvYal7p0A>. Acesso em: 27 mar. 2020.

Satc. *A Evolução dos Jogos Eletrônicos*. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SINAKCslivU>. Acesso em: 27 mar. 2020



### ETAPA 2 – REFLETINDO SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS.

Após assistir aos vídeos, responda as questões:

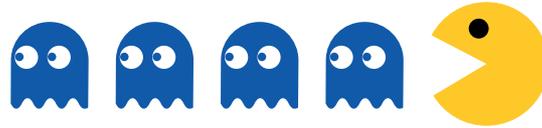
1. Em sua opinião, existe alguma semelhança entre os primeiros jogos e os jogos que você joga atualmente? Quais?
2. Quais foram os primeiros videogames a surgirem no mercado?
3. Quais os personagens dos games que fizeram mais sucesso?
4. O que os games atuais têm de melhor e de pior que os games do passado?

## ATIVIDADE 3 – DO COMPUTADOR PARA A QUADRA

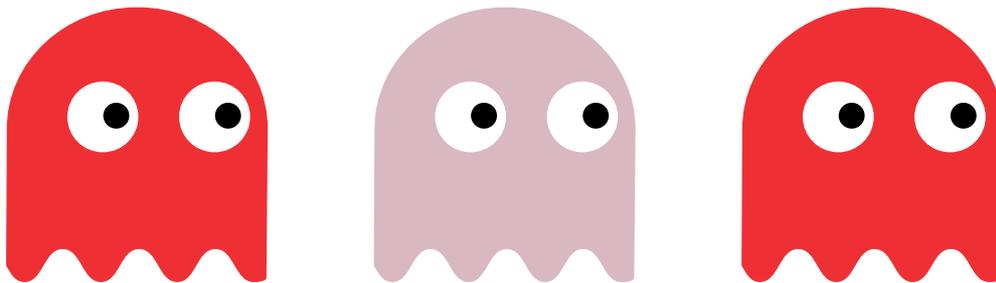
### ETAPA 1 – PAC-MAN

Depois de conhecer um pouco mais sobre os jogos eletrônicos antigos, que tal vivenciarmos um dos jogos mais populares do mundo? O “Pac-Man”, é considerado um clássico da história dos jogos eletrônicos. Ele foi criado no início dos anos 80, por Tohru Iwatani. A inspiração do personagem ocorreu durante um jantar, quando Tohru Iwatani, comendo uma pizza, ao vê-la sem um pedaço se lembrou de uma boca aberta. Apresentamos a seguir a dinâmica do jogo eletrônico.

### Pac-Man



O personagem do Pac-Man é redondo e lembra uma pizza. A dinâmica do jogo do Pac-Man consiste em comer todas as pastilhas do labirinto sem ser atingido pelos fantasmas. Os quatro fantasmas que perseguem Pac-Man são conhecidos como Pink (rosa), Blinky (vermelho), Clyde (laranja) e Inky (azul). Quando o jogador come todas as pastilhas do labirinto, ele passa automaticamente para outra fase, aumentando progressivamente a dificuldade do jogo. Se o jogador conseguir comer todas as pastilhas dos labirintos, vence o jogo. Se o Pac-Man colidir com o fantasma, acaba morrendo, ou seja, perdendo a partida.



Texto produzido especialmente para esse material por Adriana Paizan.

Fonte: Paizan, Santos, 2020

Após aprendermos sobre a dinâmica do jogo eletrônico Pac-Man, chegou o momento de o experimentarmos. Você está preparado?

#### ETAPA 2 – DODGEBALL

Vamos conhecer mais sobre esse jogo? Ele é um jogo eletrônico, muito parecido com a queimada. Relembre as experiências vivenciadas com o jogo da queimada em anos anteriores.

***Dodgeball é um jogo em que os jogadores tentam jogar bolas entre si, evitando ser atingidos pelas bolas dos adversários. O objetivo principal de cada equipe é eliminar todos os membros da equipe adversária.***

Para auxiliar, com seus colegas e professor, assistam aos vídeos a seguir:

Saiba mais!



O Game Channel. Mario Sports Mix - Mario And Friends DodgeBall Games - Video Games - Nintendo Wii Edition. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gUb8ak3XjLw> Acesso em: 30 mar. 2020.

Nintendo Complete. Super Dodge Ball (NES) Playthrough. 2015. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=736nU3J\\_j9s](https://www.youtube.com/watch?v=736nU3J_j9s) Acesso em: 30 mar. 2020.



Vamos experimentá-lo?

### ETAPA 3 – OUTROS JOGOS ELETRÔNICOS

Chegou o momento de vocês pesquisarem outros jogos eletrônicos. Pesquise, em grupo, um jogo que se relacione com esportes, danças etc. Será que é possível experimentá-lo de forma virtual na sala de aula? Senão, faça uma pesquisa sobre o jogo e elabore uma atividade que aborde as características dele, para que possa ser adaptado e vivenciado na quadra!

Jogo	
Modo de jogar	
Material	
Regras Público-alvo	

Após a vivência, responda no seu caderno a questão a seguir:

- As atividades propostas em quadra mantiveram as características dos jogos eletrônicos? Justifique.

#### ETAPA 4 – AUTO AVALIAÇÃO!

Essa Situação de Aprendizagem chegou ao fim. Responda as questões em seu caderno, levando em consideração as atividades vivenciadas anteriormente.

1. Como foi minha participação na realização de todas as atividades propostas?
2. O que eu aprendi durante o estudo dos jogos eletrônicos?
3. Quais os pontos positivos e os negativos que eu considero sobre o uso frequente dos jogos eletrônicos para as diversas faixas etárias?

#### Curiosidade

Você sabia que o jogo eletrônico já é realidade em muitas escolas? Além de motivar os estudantes e tornar a aprendizagem mais atraente, os jogos eletrônicos conseguem melhorar o nível de atenção, participação, desempenho em resolução de problemas e raciocínio lógico, possibilitando assim um vasto universo de novas possibilidades.

## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 – JOGOS DE TABULEIRO

### ATIVIDADE 1 – RELEMBRANDO OS JOGOS DE TABULEIRO

Vamos dar início à nossa segunda Situação de Aprendizagem. Nos anos anteriores, vocês conheceram e experimentaram vários jogos de tabuleiro. Para iniciarmos, que tal fazermos um levantamento dos jogos de tabuleiro que você e sua turma conhecem?!

#### ETAPA 1 – O QUE EU SEI SOBRE OS JOGOS DE TABULEIRO

Para começar, vamos conversar um pouco sobre os jogos de tabuleiro. Faça uma reflexão sobre as questões a seguir:

1. Quais os jogos de tabuleiro que você conhece?
2. Quais são as regras?
3. De qual jogo de tabuleiro você mais gosta?  
Após esta atividade, compartilhe as suas respostas com seus colegas e professor.

#### ETAPA 2 – HORA DO TABULEIRO!

Nessa atividade, você irá experimentar vários jogos que já pode ter vivenciado anteriormente. Após essa vivência, anote abaixo as principais regras desses jogos.

Jogo de tabuleiro	
1. Dama	
2. Trilha	
3. Mancala	

## ATIVIDADE 2 – O MUNDO MÁGICO DO XADREZ

### ETAPA 1 – TABULEIRO, POSICIONAMENTO E MOVIMENTOS.

Chegou o momento de conhecer o mundo mágico do xadrez. A seguir, apresentamos o Teatro de Xadrez. Atente-se a história que seu professor irá contar.

<p><b>1. Tabuleiro (território)</b></p> <p>Num reino muito distante, encontraram um pedaço de terra chamado de “O tabuleiro de Xadrez”, com muitas casas, sendo umas só brancas e outras só pretas.</p>	<p><b>8. Chegada dos Bispos</b></p> <p>Precisando de reforços, os reis resolveram pedir ajuda a dois bispos, e os convidaram para aconselhá- los na administração do reino.</p>
<p><b>2. Tabuleiro (História)</b></p> <p>Nesse reino havia dois reis, muito egoístas e gananciosos, que se encontraram para fazer um acordo das novas terras que haviam sido descobertas.</p>	<p><b>9. Movimento dos Bispos</b></p> <p>Para garantir seu apoio, os bispos se instalaram um do lado do rei e o outro do lado da rainha. Os bispos eram sábios e inteligentes e só podiam andar em diagonal. Os bispos eram bons companheiros, mas as limitações de só andarem em diagonal não deixou nenhum dos dois tranquilos.</p>
<p><b>3. Reis</b></p> <p>Sabe-se que os reis que brigavam pelas terras gostavam de usar roupas de uma única cor, um usava apenas roupas de cor preta, e o outro usava roupas de cor branca. Para evitar uma guerra, os reis fizeram um acordo: o rei que usava roupa de cor preta ficaria com as casinhas de cor preta, e o rei que gostava de roupa branca, ficaria com as casinhas de cor branca. Com o passar do tempo, eles não estavam satisfeitos com o acordo que tinham combinado, então ambos resolveram ocupar todas as casas daquele pedaço de terra.</p>	<p><b>10. Chegada das torres e dos cavalos</b></p> <p>Foi então que o rei que usava roupas brancas teve a ideia de construir um castelo com duas torres. Após construírem as torres, comprou dois cavalos muito bonitos, para ficarem amarrados ao lado dos bispos, para que todos ficassem protegidos. Sabendo da ideia do outro rei, o rei que usava roupa preta, logo que pode, construiu um castelo com duas torres e também comprou dois cavalos fortes e os amarrou nas torres.</p>

<p><b>4. Casa preta, casa branca</b> Pensando em tomar para si todas as casas do tabuleiro, o rei que se vestia de preto decidiu morar na casa branca e o rei que se vestia de branco morar na casa preta.</p>	<p><b>11. Movimento dos cavalos</b> Os cavalos, além de bonitos, eram fortes, treinados e sabiam saltar. Os cavalos só poderiam andar formando um L, podendo ser de pé ou deitado e para qualquer dos lados.</p>
<p><b>5. Movimento dos Reis</b> Devido à roupa pesada do rei, ele só pode andar apenas uma casa para frente, para os lados, para trás e em diagonal.</p>	<p><b>12. Movimento das Torres</b> As torres só podem se movimentar na horizontal e na vertical. Quantas casas quiserem "+". Os dois reis convocaram alguns soldados para ajudá-los nessa batalha.</p>
<p><b>6. Chegada das Rainhas (Damas)</b> Os reis precisam de suas respectivas rainhas e elas estarão sempre ao seu lado no posicionamento inicial, respeitando a cor de sua casa e de sua peça. Quando elas estiverem em seus respectivos lugares uma deve estar na mesma coluna da outra, ou seja elas estarão de frente, em posições espelhadas.</p>	<p><b>13. Movimento dos Peões</b> O peão se locomove para frente e elimina (captura) o adversário só em diagonal. O peão no primeiro movimento, a partir do ponto de partida, pode avançar duas casas e, a partir daí, uma.</p>
<p><b>7. Movimentos das rainhas</b> As rainhas eram inteligentes e poderosas, e estavam acostumadas a viajar para longe. Elas podiam andar como os reis (para todas as direções), só que mais longe, quantas casas quisessem.</p>	<p><b>14. Início do jogo de Xadrez</b> Ainda assim, os dois reis continuavam descontentes e discutindo. A situação chegou a um ponto muito grave. Foi então que começou a batalha para a ocupação da terra. Quem será que vai vencer? Vai depender das estratégias que serão utilizadas. Agora é com você.</p>

**ETAPA 2 – NA TRILHA DO TABULEIRO**

Chegou o momento de aprofundarmos nossos conhecimentos. Vamos conhecer o mundo do xadrez. Em grupos, você e sua turma realizarão uma pesquisa. Esta pesquisa deverá conter registros em forma de fotos, imagens, resumos, anotações das principais ideias e desenhos feitos pelo grupo. Portanto, o empenho, a organização e o trabalho colaborativo nesta tarefa serão muito importantes, bem como a exploração da sua criatividade! Utilize o roteiro abaixo para realizar a pesquisa.

<p><b>Jogos de Tabuleiro – Xadrez</b></p>	
<p>História do Jogo de Tabuleiro – Xadrez (como surgiu e sua evolução ao longo do tempo)</p>	
<p>Quais as peças do jogo de xadrez e seus movimentos</p>	
<p>Regras</p>	
<p>Estratégias</p>	
<p>Curiosidades</p>	

**ETAPA 3 – SOCIALIZANDO AS DESCOBERTAS.**

Agora vamos fazer a apresentação da pesquisa. A apresentação poderá ser realizada em forma de painéis ou utilizando recursos tecnológicos.

**ATIVIDADE 3 – GUERRA DOS REIS****ETAPA 1 – APRECIANDO O JOGO DE XADREZ.**

Vamos apreciar um jogo de xadrez? Para isso assista ao vídeo.



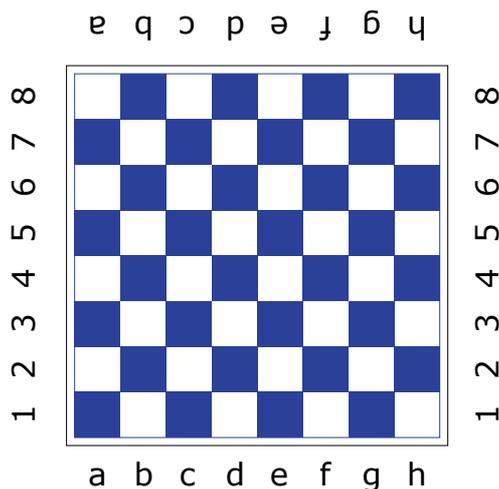
PY4BO. Eu e eu mesmo. 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yHUy85nBA7E>. Acesso em: 03 nov. 2020.

**ETAPA 2 – EXPERIMENTANDO O JOGO DE XADREZ.**

Chegou o momento de experimentar o jogo de xadrez. Você está preparado? Nesta atividade você irá aprender como se joga xadrez, movimentando as peças do jogo de xadrez, suas regras e técnicas. Seu professor irá acompanhar você durante todo o percurso. Ao final desta atividade, você perceberá que está jogando xadrez de maneira divertida. Bora começar?

Após você e sua turma vivenciarem as atividades do xadrez, reúna-se com seus colegas e professor para que possam debater sobre as seguintes questões:

1. Durante a vivência, em qual parte você teve mais dificuldade? Justifique.
2. Você conseguiu aprender as regras básicas do xadrez? Cite cinco regras.
3. O que é mais importante num jogo de xadrez?

**ETAPA 3 – XADREZ BRUXO!**

Fonte: Paizan, Santos, 2020

Você conhece o Xadrez Bruxo, também conhecido como Xadrez Humano? Para conhecer assista ao vídeo:

Ingrid Figueiredo. Harry Potter xadrez de bruxo dublado, chess. 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LaMUKRAfKSs> Acesso em: 30 mar. 2020.



Chegou o momento de fazermos uma reflexão. Após assistir aos trechos do filme “Harry Potter e a Pedra Filosofal”, responda às questões a seguir:

1. Qual foi a reação dos personagens quando Rony disse: **“Isso não é um cemitério. É um tabuleiro de xadrez”**?
2. Quando Hermione pergunta: **“E agora, o que vamos fazer?”**, Rony responde: **“É óbvio, não acha? Jogamos para chegar do outro lado”**. O que isso significa dentro do jogo de xadrez?
3. Quando Rony, na sua fala, diz: **“Muito bem! Harry, você fica no lugar do Bispo. Hermione, fique na casa da torre da Rainha. Quanto a mim, eu vou ser o cavalo”**, você poderia explicar o que significa isso dentro das características do Xadrez?
4. Quando Hermione pergunta: **“O que faremos agora?”**, e a seguir, **Rony responde: “ Bem, as brancas saem na frente, e depois, nós jogamos”**. O que significa isso dentro do jogo de Xadrez e como é estabelecida a sequência de jogo?
5. O que significa a expressão **“Xeque-Mate”**?

#### ETAPA 4 – DO TABULEIRO PARA A QUADRA

Vamos construir um jogo de tabuleiro? Chegou o momento de criarmos um tabuleiro gigante. Sua turma, com a ajuda de seu professor, pensará em como utilizar materiais alternativos para essa produção. Você deverá registrar o passo a passo da produção e os materiais utilizados. Lembre-se de anotar no caderno. Se possível, faça também registros fotográficos das produções. **Você está preparado? Bora lá usar a criatividade!**

Jogo de Xadrez	Material Alternativo
Tabuleiro	
Peças	

Após a confecção dos materiais, chegou o momento de experimentar. Vamos jogar?!

### ETAPA 5 – XEQUE-MATE

Para finalizar essa unidade temática, responda as questões abaixo:

1. Qual a peça fundamental no jogo de xadrez?
2. Como e quando acontece o xeque-mate?
3. Explique o que acontece quando o peão chega à última casa do tabuleiro.
4. Explique a ordem das peças que devem ser colocadas no tabuleiro de xadrez.

## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3 – LUTAS DO BRASIL

Nesta situação de aprendizagem, espera-se que você experimente, desfrute e recree diferentes lutas do Brasil, valorizando a sua segurança e a dos seus colegas, aprenda a planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do Brasil, respeitando o colega como oponente, e identifique as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações e instituições) das lutas do Brasil.

### ATIVIDADE 1 – LUTAS DO BRASIL

#### ETAPA 1 – O QUE EU SEI SOBRE AS LUTAS.

Você já praticou alguma luta ou conhece alguém que pratica? Sabia que existem lutas criadas no Brasil e que ganharam o mundo?

Na tabela a seguir, destaque a luta que você conhece ou já ouviu falar e circule a que você considera como sendo criada no Brasil.

JUDÔ	CARATÊ	JIU-JITSU
MUAY THAI	HUKA-HUKA	KUNG-FU
LUTA MARAJOARA	CAPOEIRA	SUMÔ
BOXE	MMA	TAEKWONDO

#### ETAPA 2 – HISTÓRIA DAS LUTAS QUE CONHEÇO.

Agora que você circulou as lutas que se originaram no Brasil, escreva o que se lembra da história daquelas que você já vivenciou:

<b>Nome da luta:</b>	História:
----------------------	-----------

<b>Nome da luta:</b>	História:
----------------------	-----------

### ETAPA 3 – OUTRAS LUTAS DO BRASIL

Que tal conhecer um pouco mais sobre a história das lutas e suas características?

Leia os textos a seguir para entender um pouco da origem de algumas lutas:

LUTA	Origem
<b>CAPOEIRA</b>	Estudiosos do ramo afirmam que, em meados de 1550, os primeiros escravos africanos começaram a desembarcar no território brasileiro, e sua grande maioria era natural de Angola. No entanto, são poucos os registros sobre a história da capoeira, resultado da ação de Rui Barbosa quando ministro da fazenda, que usando o argumento de apagar a história negra da escravidão, mandou queimar grande parte de documentações relativas a tal época. Embora muitos autores defendam que a capoeira foi trazida da África para o Brasil, há outros que levantam outra tese e defendem que a capoeira nasceu no Brasil, na busca dos escravos pela liberdade na época do Brasil colonial.  Texto produzido especialmente para esse material
<b>JIU-JITSU Brasileiro</b>	No Brasil, <b>o jiu-jitsu chegou em 1917 através de Mitsuyo Maeda</b> . O mestre ensinou os conceitos da luta para <b>Carlos Gracie</b> , membro da família de lutadores que difundiu o esporte por todos os cantos do país. O esporte praticado aqui no Brasil é muito diferente do que o original criado no Japão.  Texto produzido especialmente para esse material

### ETAPA 4 – APRECIANDO ALGUMAS LUTAS.

Agora vamos assistir aos vídeos para saber mais sobre algumas lutas:



Rafael Mantovani Personal Trainer. A VERDADEIRA ORIGEM DO JIU-JITSU "BRASILEIRO". Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=UXZ7p\\_aDwP0](https://www.youtube.com/watch?v=UXZ7p_aDwP0). Acesso em: 01 fev. 2021.

José Carlos Góes. José Carlos Góes Marajoara. 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3HvbHoaqIXQ>. Acesso em: 01 fev. 2021.





Grupo de Capoeira Resistência Negra. A História da Capoeira. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0YX8Pe9I6YE>. Acesso em: 01 fev. 2021.

Pgmboxcultural. Xingú - Huka-Huka. 2010. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gahPr4tUrHs>. Acesso em: 01 fev. 2021.



## ATIVIDADE 2 – FAZENDO DESCOBERTAS SOBRE AS LUTAS.

### ETAPA 1 – HORA DA PESQUISA.

Vamos relembrar e conhecer mais sobre as lutas? Realize uma pesquisa para aprofundarmos nossos conhecimentos sobre as lutas.

LUTA	Itens para a pesquisa
<b>CAPOEIRA</b> <b>JIU-JITSU</b>	Principais golpes Graduação Rituais Vestimentas Locais para a prática Equipamentos

Após a realização da pesquisa, apresente os resultados para seus colegas e professor.

### ETAPA 2 – JOGANDO COM AS LUTAS

Nesta atividade, você irá vivenciar alguns jogos e atividades lúdicas relacionados à lutas. Em seguida a experimentação, responda as questões a seguir:

1. À qual luta esses jogos estão associados? Justifique sua resposta.
2. Os jogos e atividades se relacionam a quais movimentos da luta? Descreva.

## ATIVIDADE 3 – QUE GINGA É ESSA?

### ETAPA 1 – A CAPOEIRA

Para saber mais sobre a luta que vivenciamos, vamos assistir aos vídeos:



Canal. Movimentos básicos da capoeira. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8FfWsRpRM2M>. Acesso em: 06 abr. 2020.

Aulas de Capoeira. Movimentos básicos para jogar Capoeira com Professor Ronaldo Forró Nagô. 2017. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=FLfgZ9a1\\_tY](https://www.youtube.com/watch?v=FLfgZ9a1_tY). Acesso em: 06 abr. 2020.



Fightcoach.TV. Capoeira: Ginga (tutorial em português). 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ymNG2pba19E>. Acesso em: 06 abr. 2020.

República de Palmares. Movimentos básicos de Capoeira (1/2): Ginga, Meia Lua e Golpes Giratórios - República de Palmares. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=K76yTzt7bMc>. Acesso em: 06 abr. 2020.



Após assistir aos vídeos, responda às questões.

1. Quais são os movimentos apresentados no vídeo 1 e vídeo 4?
2. Quais instrumentos que podem ser percebidos nas músicas?
3. De acordo com os vídeos, qual é o elemento básico para aprender a capoeira?
4. Quais rituais podemos perceber na prática da capoeira?
5. Quais são os locais ideais para a prática presente nos vídeos?

## ETAPA 2 – AGORA É HORA DE EXPERIMENTAR

Depois de conhecer alguns movimentos específicos da capoeira, vamos praticar alguns deles? Agora é com vocês! Em duplas, vocês irão criar estratégias para aprender alguns movimentos da capoeira apresentados nos vídeos. Elabore uma sequência de movimentos para fazer uma apresentação ao final dessa criação.

Após as apresentações, participe da roda de conversa, tendo como foco as seguintes questões:

1. Quais foram as estratégias criadas por sua dupla?
2. Foi fácil tentar aprender os movimentos da capoeira apenas pelos vídeos? Por quê?
3. As duplas trouxeram algum ritual da capoeira para a apresentação? Qual?
4. Houve respeito entre a dupla durante a elaboração da sequência dos movimentos?

### ETAPA 3 – CÓDIGO DE ÉTICA

#### Capoeira x Violência

O jogo de capoeira perdeu seu objetivo principal do tempo da escravidão, que era a luta pela liberdade.

Numa roda de capoeira, um jogador não tem como finalidade acertar, ferir, lesionar ou derrotar o outro jogador. Na realidade, os capoeiristas são companheiros que querem jogar na roda. Eventualmente acontecem quedas, que são interpretadas como descuido por parte de quem caiu. É importante ressaltar que o jogo possui um caráter de desafio do praticante consigo mesmo, onde sua habilidade técnica deve estar em total sincronia com a de seu parceiro de roda. O praticante necessita equalizar seus movimentos com os de seu "oponente", ao ritmo da música tocada e cantada pelos outros praticantes.

Para saber mais:



Fonte: Capoeira. Portal São Francisco. Disponível em: <https://www.portalsaofrancisco.com.br/esportes/capoeira>. Acesso em: 06 abr. 2020

Após ler o texto, vamos fazer uma pesquisa sobre os códigos e rituais da capoeira. Em seguida, apresente para a turma o que você descobriu.

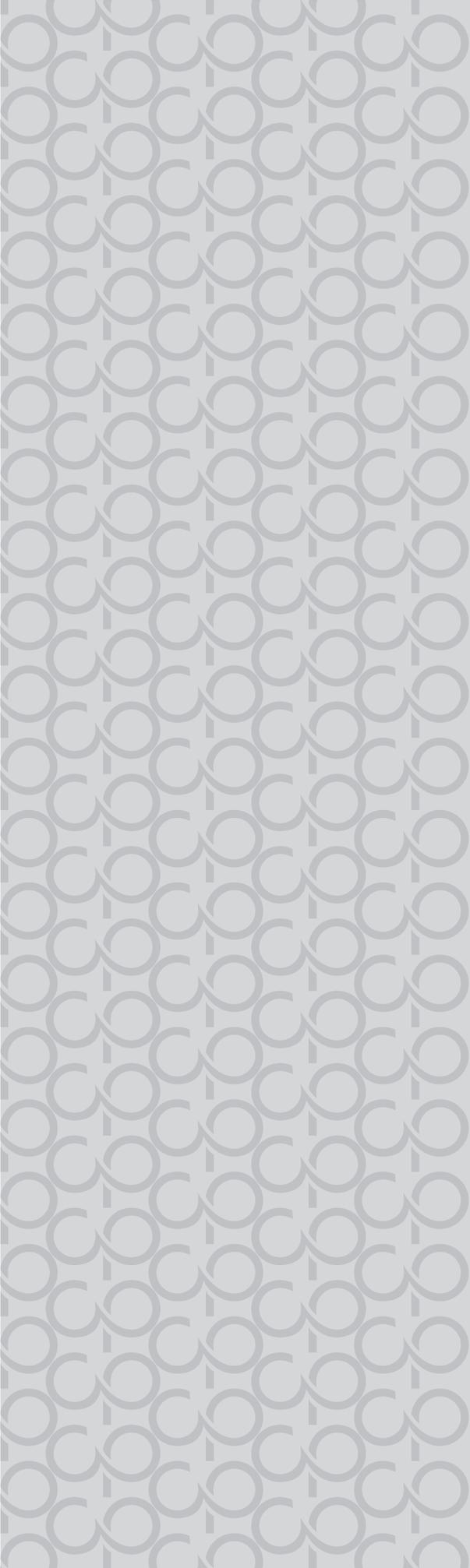
### ETAPA 4 – A RODA DE CAPOEIRA.

Agora chegou o momento de vivenciarmos uma roda de capoeira!

A Roda de Capoeira é um patrimônio cultural imaterial da humanidade. Os capoeiristas se cumprimentam todas as vezes que entram ou saem de uma roda, como sinal de respeito pelo companheiro, assim como, fazem uma reverência também ao berimbau. Acontece, também, outro tipo de encontro de capoeiristas, chamado "roda de rua". Essas manifestações ocorrem livremente em praças, ruas e praias. As rodas de rua são gerenciadas por qualquer capoeirista, independente da graduação que ele carrega, e são abertas para qualquer um que queira participar. A roda é comandada por instrumentos como o berimbau, o pandeiro e o atabaque, e nelas são entoadas cantigas que têm seu refrão repetido por todos os participantes da roda. Quem define as músicas e dita a velocidade do jogo é o tocador de berimbau. O ritmo começa lento e termina rápido, em que só os capoeiristas mais graduados devem jogar.

**Após saber mais sobre a roda, vamos participar de uma? Você e sua turma irão preparar uma roda de capoeira, organizar os instrumentos e os combinados para que a roda aconteça de acordo com os códigos e rituais da capoeira. Vale, se possível, colocar as vestimentas utilizadas, ou convidar algum capoeirista para ir até a escola participar da roda. Vamos começar?**

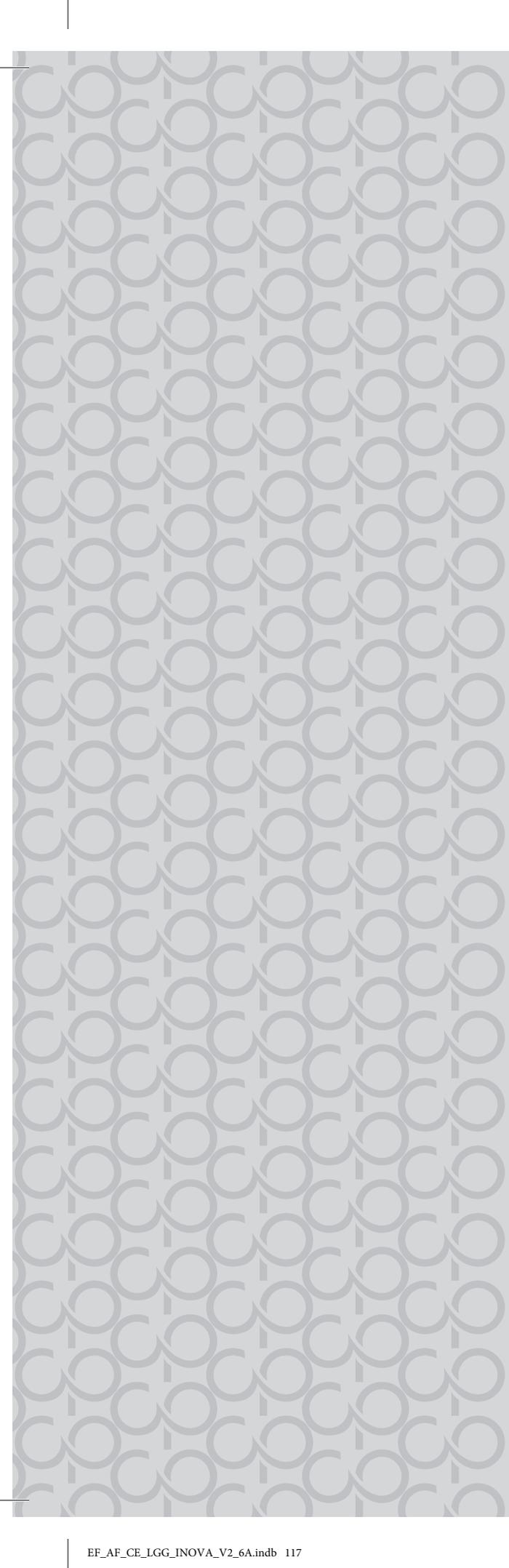
Se possível, filme a roda de capoeira da sua turma.



Tecnologia e Inovação

Projeto de Vida



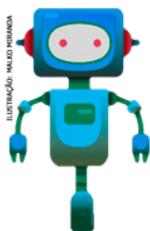


# Tecnologia e Inovação



## TECNOLOGIA E INOVAÇÃO - 4º BIMESTRE

Prezado(a) estudante,



Apresentamos um conjunto de situações e você será convidado a resolver alguns desafios. A cada situação de aprendizagem, você terá um tema fundamental e, a partir de uma pergunta inicial, resolverá um desafio após passar por todas as atividades da Situação de Aprendizagem.



A cada desafio conquistado, você deverá acompanhar sua aprendizagem, fazendo uma autoavaliação. E não esqueça de retomar sempre ao seu **diário de bordo** para anotar suas ideias e o que aprendeu em cada Situação de Aprendizagem!

### DIÁRIO DE BORDO

Situação de Aprendizagem 1	Situação de Aprendizagem 2	Situação de Aprendizagem 3	Situação de Aprendizagem 4	Situação de Aprendizagem 5

## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

### MISSÃO: FESTA ESPACIAL



Caro explorador(a) terrestre, suas missões durante este ano letivo têm sido de grande impacto para o desenvolvimento de novas perspectivas em nossa sociedade terráquea. Então, se prepare para explorar novas ideias além da Terra. Imagine que você ganhou um passaporte especial para participar da festa mais incrível do século, a *AnterixFest*, que acontecerá na *Estação Espacial de Anterix* que fica próxima à estrela de Antares. E sabe qual será seu desafio? Veja a seguir:

<b>Situação de Aprendizagem 1</b>	Grande tema	Criatividade
	Pergunta essencial	Como seria criar uma roupa ou acessório ou equipamento que fosse possível de ser usada no espaço?
	Desafio	Criar uma roupa, um acessório, um equipamento ou até mesmo um veículo espacial para chegar, participar ou sair da festa no espaço.

### ATIVIDADE 1 - EU VOU AO ESPAÇO!

Você foi convidado para essa festa, sua missão é criar uma roupa, um acessório, um equipamento ou até mesmo um veículo espacial para chegar, participar ou sair da festa.

Chegou a hora de colocar sua identidade no espaço, vamos nessa? A seguir, algumas sugestões de materiais e ferramentas para você colocar em prática sua criação:

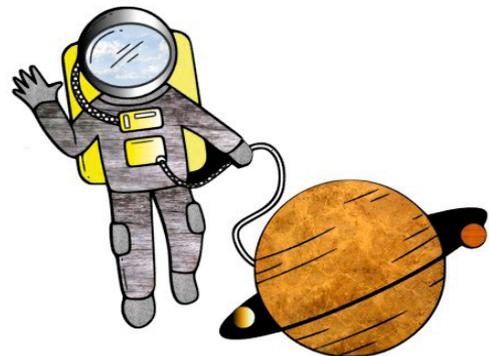


Imagem: Internauta\_RBAC

Materiais		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tesoura</li> <li>• Lápis</li> <li>• Borracha</li> <li>• Canetas hidrográficas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tinta guache</li> <li>• Papelão</li> <li>• Tecidos</li> <li>• Clipes</li> <li>• Palitos de madeira</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cola branca</li> <li>• Cola quente</li> <li>• Papel</li> <li>• Barbante</li> <li>• Fita adesiva</li> </ul>
Se puder, utilize também alguns componentes e dispositivos eletrônicos:		
Pilhas	Computador ou celular	Motor DC

## IMAGINE!

Imagem: Estação espacial\_Pixabay<sup>1</sup>

Vamos passear pela Estação *Anterix*. Nossa estação espacial recebeu esse nome, pois fica pertinho da Estrela Antares, sendo possível vê-la da Terra.

Já se imaginou passeando pela Lua, passar por cometas, ver os asteroides de pertinho, conhecer os anéis de Saturno e mergulhar nessa imensidão do universo?

Neste ano, será um evento muito especial, pois a *ANTERIXFEST*, acontece apenas uma vez a cada 100 anos! Então vamos caprichar nessa criação e tornar essa festa inesquecível!

Você pode criar algo sozinho ou se juntar aos seus

colegas e começar os preparativos em equipe.

1.1 Primeiro, escolha uma das categorias abaixo para inspirar sua criação:

Roupas	Acessórios	Equipamentos	Veículos
Você pode criar uma roupa espacial para usar no dia da festa. Pode ser uma peça ou até mesmo um <i>look</i> inteiro, que tal?	Já imaginou criar um acessório incrível? Quem sabe este acessório possa te dar um super poder e te salvar de um possível ataque alienígena?	Em uma viagem ao espaço é importante estar bem equipado e preparado para qualquer situação, pois uma emergência sempre pode acontecer.	Para sair da Terra e chegar à Estação Espacial, precisamos de um meio de transporte. Você pode criar um veículo individual ou levar a turma toda na sua mega espaçonave.

Lembre-se de representar em seu projeto, coisas de que você gosta e que acha interessante. Você pode usar algo da sua casa, um brinquedo ou desenho como inspiração.

Aproveite esse espaço para desenhar ou registrar suas ideias:

**Sua ideia de criação pertence a qual categoria?**

( ) Roupas ( ) Acessórios ( ) Equipamentos ( ) Veículos ( ) Outra.

Se outra, qual? \_\_\_\_\_

<sup>1</sup> Disponível em: <https://pixabay.com/pt/illustrations/esta%C3%A7%C3%A3o-espacial-esp%C3%A7o-cosmos-4934418/>. Acesso em 17 maio 2021.

**Ideias iniciais** (Rascunhe suas ideias! Pode ser em forma de desenhos ou palavras que expressem o que você gostaria de criar e o que você imagina que seria legal ter no projeto.):

---

---

---

---

---

---

---

---

**Inspirações** (desenhos, filmes, comidas ou livros que eu gosto):

---

---

---

**Cores** (quais são as cores que não podem faltar no seu projeto?):

---

---

---

**CRIE!**

1.2 Agora que você já rascunhou sua ideia, vamos colocar as mãos na massa.

Para iniciar sua criação, você pode explorar os materiais e ferramentas que estão disponibilizados pelo(a) professor(a) e, se quiser, pode trazer outros para adicionar em seu projeto depois. Lembre-se de registrar suas ideias ao longo da aula, assim fica mais fácil de construir e reconstruir sua criação.

Sua criação é de uso <b>individual</b> ou <b>coletivo</b> ?	Quais <b>características</b> você gostaria que a sua invenção tivesse?	Sua criação terá algum <b>super poder</b> ?	Já pensou em <b>transformar</b> algo que você já tenha para fazer esse projeto?
---	--	---	---

Para inspirar separamos algumas criações:

Ellen ama usar tênis. Quando recebeu seu convite para a *Anterixfest*, ela projetou o seu acessório favorito com suas cores preferidas: azul, branca, preto e cinza. Inspirada nas borboletas de que tanto gosta, Ellen colocou o poder de voar em sua criação, assim estará pronta para qualquer desafio usando seus tênis Nabi (que significa borboleta em coreano).



Imagem: Tênis com borboleta\_RBAC



Imagem: Ônibus xadrez\_: RBAC

Romys gosta de jogar xadrez. Sua peça favorita é a rainha, pois ela pode se mover para todos os lados do tabuleiro, assim como seu super veículo espacial, carinhosamente apelidado de *Flash da Rainha*, que pode se mover em qualquer direção no espaço. Com esse super poder, o *Flash da Rainha* se livra de quaisquer obstáculos 10 vezes mais rápido que outras espaçonaves. É no *Flash da Rainha* que os amigos de Romys irão para a *Anterixfest*.

Explore os materiais disponíveis para ver que outras ideias podem surgir! Sozinho ou com os seus colegas, anotando todas as ideias que vierem à sua cabeça para criar sua invenção e ir à grande festa.

1.3 Use o quadro abaixo para fazer suas anotações:

### Meu quadro de idéias

Você sabia que os anéis de Saturno são feitos basicamente de poeira de rochas e gelo?!

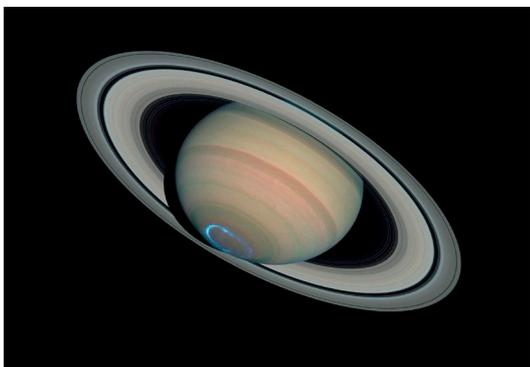


Imagem: Anéis de Saturno\_Pixabay<sup>2</sup>

Para mais curiosidades escaneie o QRCode:



Acesse: <http://gg.gg/CurioEspacial>

## ATIVIDADE 2 - MINHA REPRESENTAÇÃO NA ANTERIXFEST



Até o momento você e seus colegas **imaginaram** e **criaram** invenções para participar da *Anterixfest*, a festa mais esperada do Centro Espacial de **Anterix**. Sua imaginação permitiu viajar longe, te levar para fora da Terra e ajudou a pensar em diferentes possibilidades de invenções. Alguns colegas de sua turma projetaram veículos para chegar na festa, enquanto outros projetaram roupas, acessórios ou equipamentos.

Atualmente, viajar para o espaço ainda é um privilégio para poucos. Apenas astronautas podem embarcar nas missões espaciais e, para isso, é preciso passar por muitos treinamentos. Mas, a curiosidade humana e a dedicação para explorar outros lugares tem nos permitido chegar cada vez mais longe e acredita-se que nas próximas décadas as viagens espaciais comecem a se tornar mais “acessíveis”.

Enquanto isso, nós podemos usar o nosso super poder humano da “**IMAGINAÇÃO**” e viajar para qualquer lugar no mundo ou do espaço, seja com um livro, um filme, uma série, um jogo, ou criando nossas próprias invenções. A nossa imaginação pode nos levar a lugares incríveis e, com as ideias que podemos ter, é possível criar coisas que mudem a nossa forma de interagir com o mundo. Você e seus amigos pensaram nisso?

### Plugando essa atividade!

Se você quiser ir além e explorar a tecnologia para criar seu projeto, que tal usar o computador, celular ou alguns componentes eletrônicos?

- Com o auxílio de seu celular, você pode criar vídeos curtos contando sobre seu projeto, inspirações, características e desafiar seus colegas de outras escolas a construir seus protótipos para visitar o Centro Espacial de *Anterix*;
- Usando o *Tinkercad*, você pode criar e testar simulações para seu projeto com uso de *Arduíno*, motores e sensores virtualmente. Até mesmo projetar as peças 3D para sua construção futura;
- Que tal usar o *Scratch* para projetar um jogo espacial, ou contar uma história no Centro Espacial de *Anterix*? Ou ainda, criar a sua versão da *AnterixFest* lá?!

#BoraCriar #Technovasp

## ATIVIDADE 3 - PREPARE-SE PARA COMPARTILHAR

### 3.1 Chegou o momento de compartilhar sua invenção e o que criou.

Para ajudar no compartilhamento, que tal criar uma ficha de apresentação que pode dar apoio e também servir como placa expositiva do projeto? A seguir, uma sugestão de como você pode fazer isso.

Nome do projeto: \_\_\_\_\_

Qual foi a categoria que você escolheu?  
 Roupas    Acessório    Equipamentos    Veículos

Materiais e ferramentas utilizadas: \_\_\_\_\_

Quais foram as suas inspirações: \_\_\_\_\_

Como funciona sua criação? \_\_\_\_\_

Ideia do projeto: \_\_\_\_\_

Designer(s): \_\_\_\_\_

3.2 Durante esta etapa, compartilhe com seus colegas e com o(a) professor(a) como foi o seu processo de *design* e como você conectou suas ideias a esse projeto:

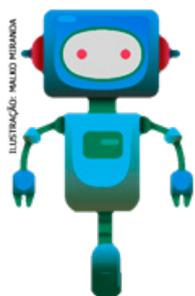
<p><b>O que vocês criaram e o processo de criação:</b></p> <p>O que você criou? Você deu algum superpoder para sua invenção? Quais foram os materiais utilizados e as etapas da criação?</p>	<p><b>A motivação para o design do projeto:</b></p> <p>Quais as principais características do seu projeto que lembram coisas que você gosta? O que você mais gostou de fazer no projeto?</p>	<p><b>A perspectiva de seguir desenvolvendo seu projeto:</b></p> <p>O que não saiu como você esperava? Essa sua invenção poderia ser usada em outros lugares?</p>
--	--	---

Explore também o que seus colegas criaram!

<p><b>Novas ideias e interesses em comum</b></p> <p>Os projetos dos seus colegas inspiraram novas ideias? Você encontrou pessoas com interesses parecidos com os seus?</p>	<p><b>Projetos que você quer conhecer melhor</b></p> <p>Sentiu a necessidade de conhecer melhor o projeto de algum colega? Você sabe como construir um elemento que seu colega gostaria de fazer, mas tem dificuldade?</p>	<p><b>Ideias para os seus colegas</b></p> <p>Compartilhe com seus colegas o que mais gostou de seus projetos. Lembre-se de ser gentil ao apresentar suas sugestões para os projetos da turma.</p>
--	--	---

Após o compartilhamento, aproveite o tempo para conhecer mais os projetos que despertaram o seu interesse ou curiosidade.

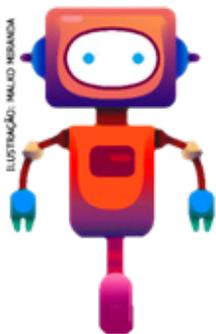
**Curtiu o que você e seus colegas criaram?** Compartilhe nas redes sociais usando a *hashtag* #BoraCriar **#TeclnovaSP**.



### O que aprendemos...

Aprendemos que é possível criar, transformar objetos utilizando materiais de baixo custo, desenvolvendo a criatividade para encontrar soluções para problemas, ajudando a melhorar a qualidade de vida das pessoas. Uma ideia agora, pode, no futuro, ser transformadora.

## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 IMAGINE UM MUNDO



Já imaginou como seria um mundo onde tudo pode ser possível? Um mundo onde conseguimos encontrar soluções para todos os problemas que acontecem na escola? Ou, pensando no mundo externo, soluções para problemas sociais, ambientais, relacionados à saúde, ou ainda, qualquer outro que você possa imaginar? Vamos criar um projeto usando o *Scratch*, com o qual você poderá imaginar o mundo que você deseja e criando personagens e cenários onde tudo possa acontecer. Isso poderá ajudar você a utilizar recursos diferenciados no *Scratch*, os quais poderão ser utilizados nos mais diversos projetos.

<b>Situação de Aprendizagem 2</b>	Grande tema	Criatividade
	Pergunta essencial	Como criar a solução de um problema utilizando a programação por blocos?
	Desafio	Criar personagens e cenários para resolver um problema da escola ou da comunidade.

### ATIVIDADE 1 - MEU MUNDO: UMA CRIAÇÃO POSSÍVEL

Confira a seguir sugestões de materiais e ferramentas que você pode utilizar.

- Papel sulfite
- Material para escrever e desenhar (lápiz, lápis de cor, canetas hidrográficas, entre outros)
- Diário de bordo
- Scratch 3.0: disponível: [//scratch.mit.edu/download](https://scratch.mit.edu/download)

## ANTES DE COMEÇAR

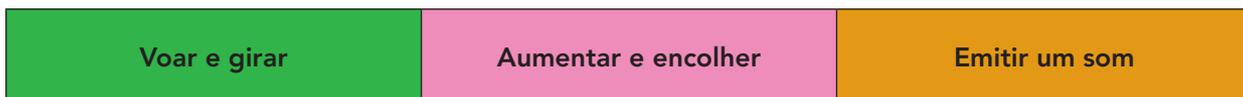
1.1 Explore também o tutorial **Imagine um Mundo**, para ter novas ideias e se inspirar.

## IMAGINE!

1.2 Se você pudesse criar um mundo de acordo com seus desejos, como ele seria? Qual seria o cenário e como seriam os personagens?

Aproveite para desenhar suas ideias iniciais aqui e **troque ideias com os colegas!**

Que tal utilizar novos recursos para animar seu mundo? Os seus personagens poderiam...



Converse com seus colegas sobre algumas ideias para começar o seu projeto e use o seu diário de bordo para registrá-las. Está sem ideias? Observe as imagens a seguir, em que mostramos como selecionar ou gravar um som para seu personagem emitir:





Fonte: Scratch.mit.edu

Ou, se você tiver acesso à internet, acesse o estúdio "Imagine um Mundo" e navegue nos projetos existentes. É só digitar [gg.gg/imaginemundo](https://gg.gg/imaginemundo) no navegador da internet ou escanear o QR Code!



<https://scratch.mit.edu/studios/26129519/>

## OUTRAS FORMAS DE EXPLORAR NOVAS IDEIAS: REMIX E MOCHILA

- 1.3 Além das dicas e do estúdio, você também pode encontrar novas ideias tanto remixando projetos, quanto explorando o recurso da mochila. Você sabia que todos os projetos do Scratch podem ser remixados?

**Mas, o que é remixar?**

Remixar significa **combinar** ou **editar** um material ou projeto já existente **para produzir algo novo!**

Você sabia que a expressão "remix" tem origem no mundo musical? Ela passou a ser usada quando DJs descobriram que era possível modificar a música depois de gravá-la!

**A gente só remixa música?**

Não! Aí é que está! Hoje em dia, qualquer pessoa pode remixar coisas, transformando não só música, mas também fotos, vídeos e diversos outros conteúdos digitais e manifestações artísticas. Os **memes** que vemos espalhados na internet são ótimos exemplos disso! As pessoas remixam fotos, imagens e vídeos para passar uma outra mensagem adiante.

**Como eu remixo um projeto no Scratch?**

Quando encontrar um projeto que chamou a sua atenção, clique no botão **Ver interior** para acessar a programação de dele.

Depois, é só clicar no botão **Remix** e automaticamente uma cópia desse projeto é criada para você. Nessa cópia, você pode modificar cenários, trajes e criar novas programações! **Só não esqueça de dar os créditos ao primeiro criador!**

Imagem: Remix\_cartões\_Scratch

#### 1.4 Você conhece alguma imagem ou foto que foi remixada?



Por mais que existam muitas remixagens espalhadas pela *internet*, é importante saber que somente podemos remixar os projetos e materiais que são publicados com uma licença que permite isso - como acontece com as publicações de projetos no *Scratch*!

Já a **mochila** facilita a criação da sua programação, pois permite que você use em seu projeto atores ou *scripts* de outros projetos. Veja como é possível:



Imagem: Explore mochila\_Scratch

Se você utiliza o *Scratch offline*, mas consegue acessar a comunidade *online*, basta clicar com o botão direito no ator e selecionar a opção **"exportar"** para fazer o *download* do arquivo. Então, já dentro do seu projeto, você escolhe a opção **"enviar ator"** e seleciona o arquivo na pasta que você fez o *download*.



Fonte: Fundação Scratch

### CRIE

Agora que você escolheu o cenário e os personagens que farão parte do seu mundo, vamos criar um projeto com o *Scratch* e explorar diversos blocos para criá-lo?

Você pode criar um roteiro, em formato de *storyboard*, para definir quais cenas farão parte do seu projeto.

### Storyboard?

Também conhecido como Esboço Sequencial, é uma espécie de guia visual que narra as principais cenas de uma produção audiovisual.

Para criar o seu *storyboard*, pegue uma folha em branco, divida-a em 8 partes e para cada quadro defina as cenas que deseja criar. Você pode desenhar ou simplesmente fazer uma lista do que terá em cada cena. Cenas de uma produção audiovisual. Ele lembra muito uma história em quadrinhos, com ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com a intenção de facilitar a pré-visualização de um filme, animação ou gráfico animado.

É basicamente um roteiro ilustrado e pode ser bastante útil, mas incentivamos você a ir direto para o Scratch e começar a explorar as ideias diretamente em sua programação!

Para criar o seu *storyboard*, pegue uma folha em branco, divida-a em 8 partes e para cada quadro defina as cenas que deseja criar. Você pode desenhar ou simplesmente fazer uma lista do que terá em cada cena.

### EXPLORANDO OS CARTÕES DO SCRATCH

Você adicionará mais cartões *Scratch* na sua coleção! Lembramos que eles são uma forma divertida e inspiradora para você começar a fazer seus projetos. Acesse o QR Code para conhecer os novos cartões. Depois, escolha um cartão, tente fazer o código que está no seu verso para dar vida às suas próprias ideias e veja o que acontece!



Cartões\_Scratch

Que tal agora explorar o *Scratch* e experimentar mais recursos? Verifique nas fichas os recursos que você ainda não utilizou e incremente a sua programação!

Adicione outros **personagens** para interagir com o primeiro.

Faça seu personagem **interagir com sons**.

Utilize os recursos do cenário para **mudar a cena**.

### COMPARTILHE!

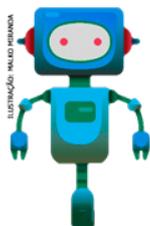
É hora de compartilhar sobre o seu projeto com a turma e conhecer o que seus colegas criaram! Aproveite para refletir sobre as seguintes questões:

Seu projeto comunicou sua ideia de um mundo diferente?

Quais recursos novos você aprendeu na criação deste projeto?

Se você pudesse modificar ou melhorar seu projeto, o que faria de diferente?

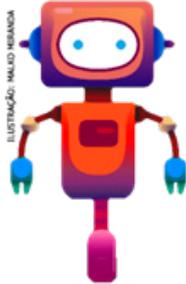
**Curtiu o que você e seus colegas criaram?** Compartilhe nas redes sociais usando a hashtag **#ScratchnaSeducSP** e **#Teclnovasp**.



### O que aprendemos...

Aprendemos a olhar para o entorno da nossa comunidade, identificar um problema e propor uma solução utilizando o Scratch para contar essa história!

## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3 LEITURAS DE MENSAGENS VISUAIS



Como podemos conduzir leituras de mensagens visuais ou audiovisuais? Uma possibilidade é realizar, de forma habitual, a análise crítica de textos de mídia em qualquer formato, desenvolvendo práticas de leitura reflexiva, conforme foi visto ao longo dos seus estudos.

<b>Situação de Aprendizagem 3</b>	Grande tema	Leitura de imagem.
	Pergunta essencial	É possível contar histórias sem utilizar linguagem verbal e usar apenas imagens (linguagem não-verbal)?
	Desafio	Contar histórias que contenham apenas imagens, fotografias etc.

### ATIVIDADE 1 – IMAGENS: O QUE EU VEJO

- 1.1 Como você faz a leitura das imagens que os jornais publicam? E na televisão, nos noticiários jornalísticos?

- 1.2 Você acha que existe alguma técnica de interpretação das leituras de mensagens visuais ou audiovisuais?

## ATIVIDADE 2 – VEJO, PENSO, IMAGINO: MATRIZ VPI

- 2.1 Analise individualmente e com atenção a imagem a seguir, e preencha o quadro da Matriz VPI (Vejo, Penso, Imagino).

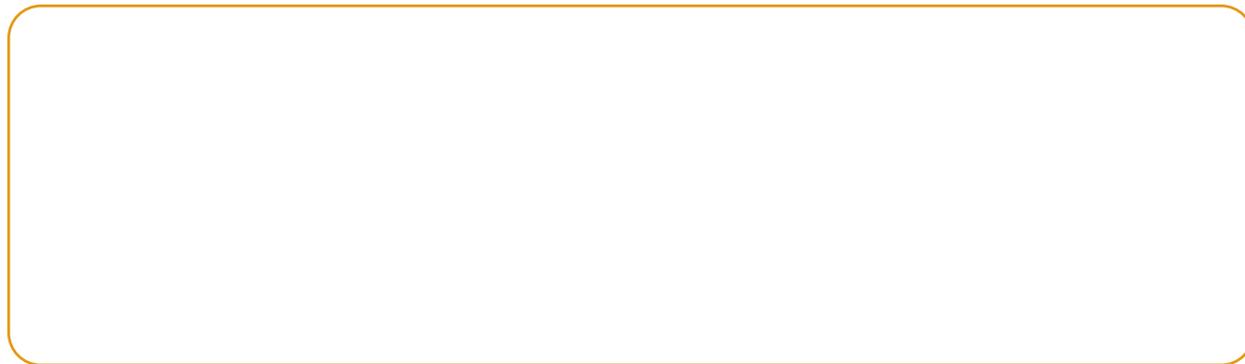


Foto: Marcos Pastich\_Multidão<sup>2</sup>

O que eu vejo	O que eu penso	O que eu imagino
Descreva o que você vê / lê / escuta.	O que você pensa sobre o que leu / viu / escutou?	Que perguntas surgiram após descrever e pensar sobre o que leu / viu / escutou?

- 2.2 Sua leitura da imagem estava de acordo com o motivo real da foto? Quais pontos observados por você que te levaram a essa conclusão?

2 Disponível em: [https://fotospublicas.com/wp-content/uploads/2014/03/12860129445\\_eefe1a-10fe\\_k.jpg](https://fotospublicas.com/wp-content/uploads/2014/03/12860129445_eefe1a-10fe_k.jpg). Acesso em 27 maio 2021.



2.3 A próxima imagem deve ser analisada por você e por um colega. Em seguida, preencham a Matriz VPI.

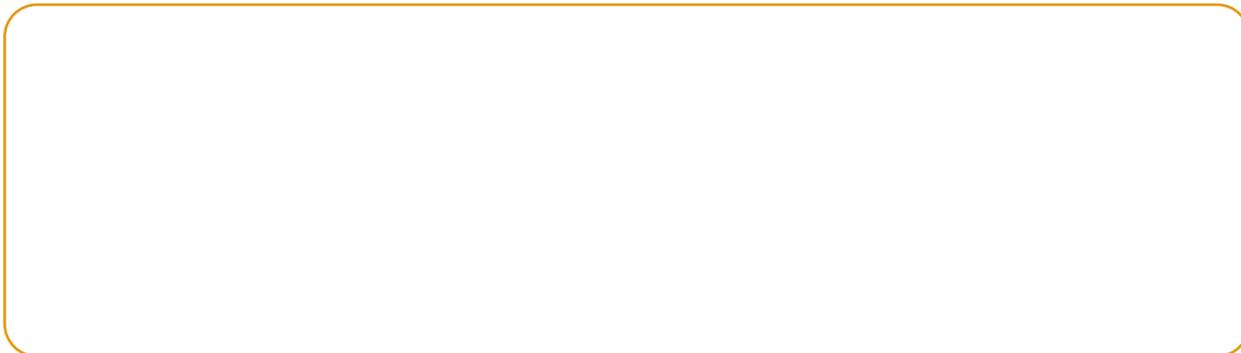


Foto: Mídia Índia\_Povos indígenas<sup>3</sup>. (Na foto estão Erisvan Guajajara (de óculos) e Kamikia Kisedje)

O que eu vejo	O que eu penso	O que eu imagino
Descreva o que você vê / lê / escuta.	O que você pensa sobre o que leu / viu / escutou?	Que perguntas surgiram após descrever e pensar sobre o que leu / viu / escutou?

3 Disponível em: <https://fotospublicas.com/midia-india-e-reconhecida-com-o-premio-joan-alsina-de-direitos-humanos-da-espanha/>. Acesso em 27 maio 2021.

- 2.4 Sua leitura da imagem estava de acordo com o motivo real da foto? Quais pontos observados por você que te levaram à essa conclusão?



### ATIVIDADE 3 – O VALOR DA LEGENDA EM FOTOS

- 3.1 Observe as legendas de algumas imagens em seu livro. Quais os elementos presentes nas legendas?



- 3.2 Reescreva algumas legendas de seu livro. Qual a importância de uma legenda?



3.3 Observe a legenda da imagem e crie uma outra legenda para a imagem:

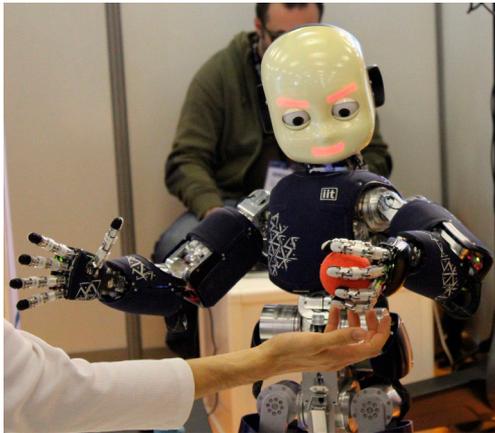


Imagem: Innrobô<sup>4</sup>

## ATIVIDADE 4 – REDAÇÃO VISUAL

4.1. Crie uma legenda e produza uma notícia a partir das imagens a seguir.

a)

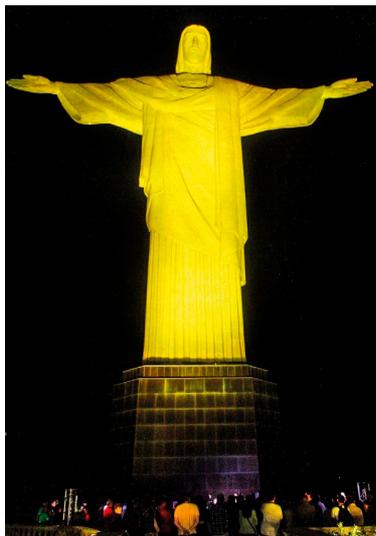


Foto: Marco Aurélio Lisan\_Cristo Redentor<sup>5</sup>

Legenda:

4 Disponível em: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8d/ICub\\_Innorobo\\_Lyon\\_2014.JPG](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8d/ICub_Innorobo_Lyon_2014.JPG). Acesso em 27 maio 2021.

5 Disponível em: <https://fotospublicas.com/wp-content/uploads/2015/05/CristoAmarelo.jpg>. Acesso em 27 maio 2021.

**Notícia**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

b)

Foto: Nilton Rolin\_ Cataratas do Iguaçu<sup>6</sup>**Legenda:****Notícia**

---

6 Disponível em: <https://fotospublicas.com/cataratas-do-iguacu-voltaram-a-dar-show-para-os-turistas/>. Acesso em: 27 maio 2021.



5.2 Você vai contar essa história de uma forma mais interessante utilizando o *software Pivot*.**Ler para conhecer!**

O *software Pivot* possibilita a criação de animações simples com *stickfigures*, sendo sua característica principal uma linguagem que é o movimento, construindo a possibilidade de expressão imagética. Ao baixar esse *software* gratuitamente, observe que cada versão possui figuras diferentes. As animações são construídas quadro a quadro, gerando uma sucessão de *frames*.

Para iniciar suas animações, você não precisa ter conhecimentos específicos nessa área, pois toda animação se baseia na movimentação de "bonecos palitos ou *sticks*" articulados.

Para acessar e baixar o *Pivot*, acesse o QRCode.

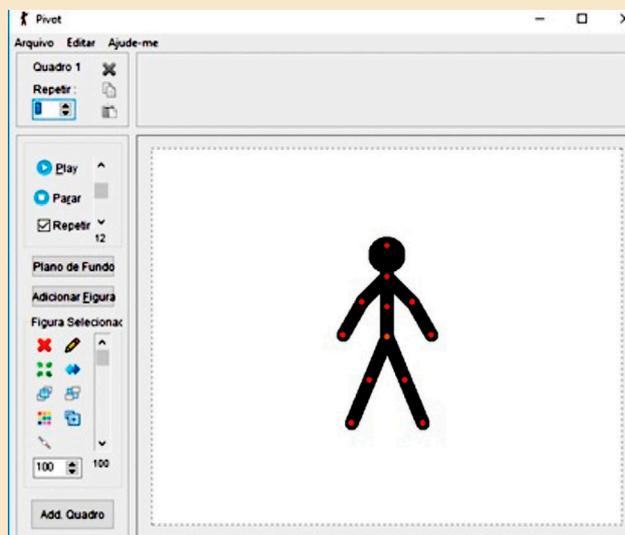


Fonte: Pivot

A partir das animações você poderá criar diversas histórias.

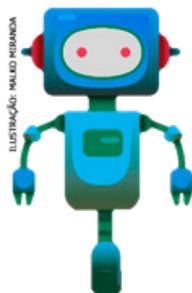
As animações têm de ser criadas cena a cena, não há outra maneira de fazer. Desenhe-se uma cena, depois outra e assim por diante até finalizar sua produção e salvá-la em seus arquivos.

Se você ainda não conhece esse recurso, vai ver como é divertido criar e dar movimento a bonecos palito. Seu(sua) professor(a) vai orientá-lo para que você possa usar sua imaginação.



Fonte: <http://pivotanimator.net/>

- 5.3 Após se familiarizar com o *Pivot*, você tem uma tarefa! Cumprir seu desafio. Sua turma deve organizar um cronograma de apresentação das produções. Seu(sua) professor(a) também ajudará nessa organização. Fique atento, assim todos poderão participar! Compartilhe em **#Teclnovasp**.

**O que aprendemos...**

Aprendemos que é possível se comunicar utilizando imagens e que as legendas são importantes, pois dão pistas para identificar o assunto da imagem.

Aprendemos a utilizar somente imagens e contar histórias utilizando o *software Pivot*.

## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

### “FLIDV GH FHVDU”

#### ATIVIDADE 1 – A CIFRA DE CÉSAR<sup>7</sup>

##### 1.1 Você já ouviu falar em mensagens criptografadas?



Hoje em dia é muito comum mensagens criptografadas, inclusive para segurança dos usuários de aplicativos de mensagens e em redes sociais.

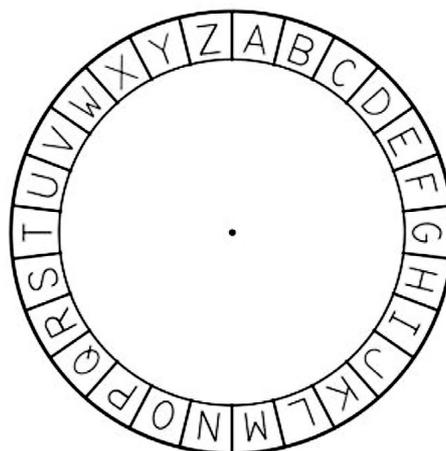
Uma cifra é um tipo de código secreto, que você troca como letras, para que ninguém possa ler sua mensagem.

Você usará uma das mais antigas e famosas cifras, a cifra de César que leva o nome de Júlio César.

##### 1.2 Antes de começarmos a programar, vamos conhecer como se usa a cifra de César para esconder uma palavra.

- a) Esconder uma palavra é chamada de criptografia.

Para começar, vamos criptografar a letra ‘a’. Para fazer isso, podemos desenhar o alfabeto em um círculo, assim:



<sup>7</sup> Disponível em: <https://projects.raspberrypi.org/pt-BR/projects/secret-messages/1>. Acesso em 28 maio 2021. Adaptada.

- b) Para criar uma carta criptografada secreta a partir de uma carta normal, você precisa ter uma chave secreta. Vamos usar o número 3 como chave (mas você pode usar qualquer número que quiser).
- c) Para criptografar a letra 'a', você apenas move 3 letras no sentido horário, o que lhe exibe a letra 'd':



- d) Veja como criptografar uma palavra inteira. Por exemplo, 'amigo' criptografado é 'dpljr'. Tente você mesmo.

$a + 3 = d$	$m + 3 = p$	$i + 3 = l$	$g + 3 = j$	$o + 3 = r$
-------------	-------------	-------------	-------------	-------------

- e) Tente! Usando esse mesmo procedimento, criptografe a palavra: APRENDER

- 1.3 Retornar o texto ao normal é chamado de **descriptografia**. Para descriptografar uma palavra, basta subtrair a chave em vez de adicionar, veja com a palavra "amigo".

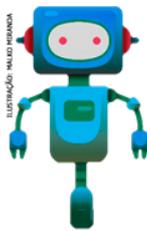
$d - 3 = a$	$p - 3 = m$	$l - 3 = i$	$j - 3 = g$	$r - 3 = o$
-------------	-------------	-------------	-------------	-------------

- 1.4 Combine com um(a) colega a chave secreta antes de começar. Forme uma frase e use a chave, depois troquem as mensagens criptografadas. Verifiquem se conseguiram decifrar corretamente a frase.

- 1.5 Agora volte ao início desta Situação de Aprendizagem e descubra o título e a chave utilizada:

- 1.6 Chegamos até aqui e o seu último desafio é decifrar a cifra a seguir, descobrindo qual foi a chave utilizada:

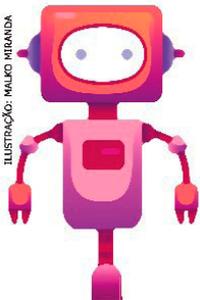
**Ktn gtr jxyfw htr athj! Fyj gwjaj!**



### O que aprendemos...

Aprendemos o significado de criptografar uma mensagem e como realizar criptografias simples a partir do conceito presente na Cifra de César.

## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 5 ROBÓTICA E SUCATA, O QUE É POSSÍVEL CRIAR?



Olá, você sabia que o tema sobre robótica sempre esteve presente na história e na imaginação da sociedade? A indústria cinematográfica em muitas ocasiões retratou a presença de robôs em filmes e seriados como em “Eu, Robô”, “Blade Runner” e quem não se lembra da “Rose” da série de animação “Os Jetsons” e outras obras que surgiram sobre o tema. Hoje os robôs deixaram as obras de ficção para fazerem parte do dia a dia, principalmente nas indústrias, centros de pesquisa e Universidades, porém, como podemos definir um Robô? Esse será mais um desafio interessante!

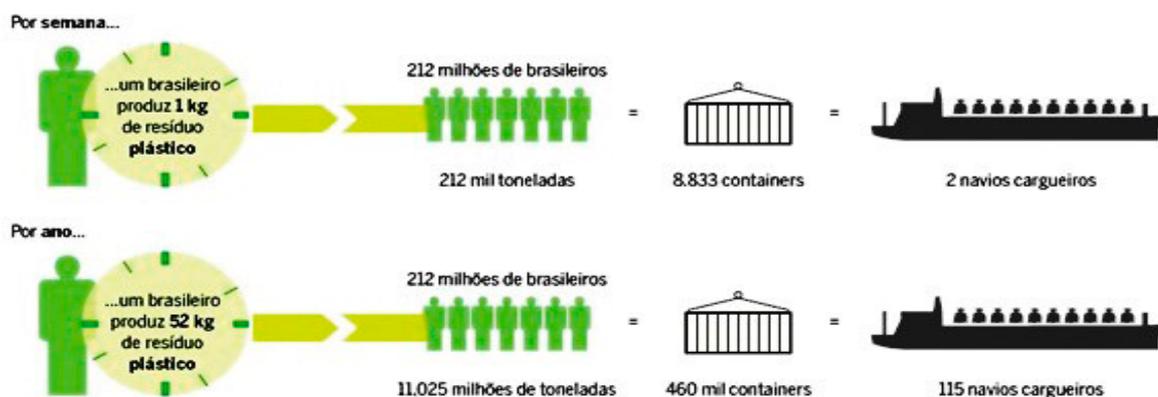
Situação de Aprendizagem 5	Grande tema	Robô
	Pergunta essencial	Como podemos definir um robô?
	Desafio	Criar um robô envolvendo robótica com sucata.

## ATIVIDADE 1 – O IMPACTO QUE GERAMOS

Você sabia que é possível construir robôs com materiais reciclados? Leia a seguir a importância de se reutilizar materiais para preservação do meio ambiente:

### O IMPACTO QUE GERAMOS

Produção de resíduo plástico por cidadãos brasileiros a cada semana/ano.



\* Considerando a projeção da população brasileira em 2020 e capacidade de carga de um navio cargueiro de 4.000 containers de 24 toneladas cada.

Fonte: Impactos que geramos\_ Atlas do Plástico 2020.

Você sabia que entre 1950 e 2017, um total de 9,2 BILHÕES DE TONELADAS DE PLÁSTICO foram produzidas no Mundo? Isso equivale a mais de uma tonelada de plásticos para cada pessoa que vive hoje em dia no planeta Terra e atualmente o Brasil ocupa o 4º lugar de maior produtor de plástico no mundo.

Além disso, a maior parte dessa produção consiste em produtos e embalagens de uso único, ou seja, são descartados imediatamente após o consumo do produto. E infelizmente menos de 10% de toda essa produção mundial é reciclada, no Brasil os números são ainda mais preocupantes, pois reciclamos apenas 1,28% de todo o lixo plástico que produzimos.

Os produtos plásticos geram muitos riscos à saúde, pois em sua grande maioria, precisam passar por vários processos químicos até atingirem características específicas para determinados usos, isso nos leva a outro ponto de alerta, o “tempo de decomposição” desses materiais para que desapareçam do meio ambiente.

Uma sacola plástica leva em média 20 anos para se decompor, um canudo em média 200 anos, uma garrafa plástica ou uma fralda descartável levam aproximadamente 450 anos para desaparecerem da natureza. O que podemos fazer para mudar essa situação?

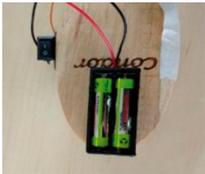
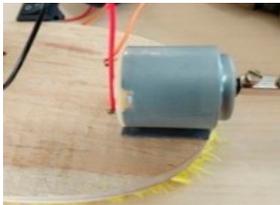
Fonte: Atlas do Plástico- versão digital. Disponível em: <http://gg.gg/atlasdoplastico>. Acesso em 28 maio 2021.

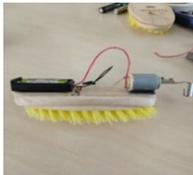
1.1 Após a leitura, quais seriam as possibilidades de divulgação de propostas que preservem o meio ambiente?

Veja a lista de materiais para essa atividade:

01 Escova 01 Motor DC 6v 01 Porta pilhas. 02 Pilhas AAA	01 Fita adesiva Pistola de cola quente Jumpers 1 porca ou parafuso
--	---

1.2 Acompanhe a sequência para montagem do Robô Escova:

	Entre os componentes do projeto está a escova que para iniciarmos a montagem é necessário um processo de inclinação das cerdas para facilitar a locomoção do robô.
	Neste caso, você poderá utilizar o secador de cabelo para aquecer e direcionar as cerdas como indicado na ilustração. <b>Atenção:</b> Nesta parte do projeto é importante que o professor ou um adulto acompanhe o trabalho ou ele próprio possa realizar a inclinação das cerdas.
	Nesta etapa vamos trabalhar com a ligação do motor. Antes, você poderá fixá-lo na base da escova, em seguida fazer a ligação dos fios do porta pilhas aos terminais do motor. Obs: Lembrando que um dos fios deve ser ligado primeiramente no interruptor.
	No caso, para fixar o porta pilhas e o motor na base da escova conforme a imagem, você poderá utilizar a fita dupla face ou cola quente.

	<p>Após ligar um dos fios no interruptor, o outro terminal deverá ser ligado no motor.</p>
	<p>Para provocar a trepidação necessária para causar o movimento em nosso robô é preciso colocar em seu eixo um contrapeso conforme a figura. Neste caso utilizamos um conector de metal acoplado ao eixo e depois fixamos um objeto de metal para desestabilizar e gerar o movimento.</p>
	<p>Ao finalizar a montagem, faça uma verificação no circuito elétrico. Em seguida, vamos testar!</p>
<p>Você pode também criar competições com os colegas formando equipes para verificar a melhor performance entre os robôs.</p>	

### Esquema do circuito:

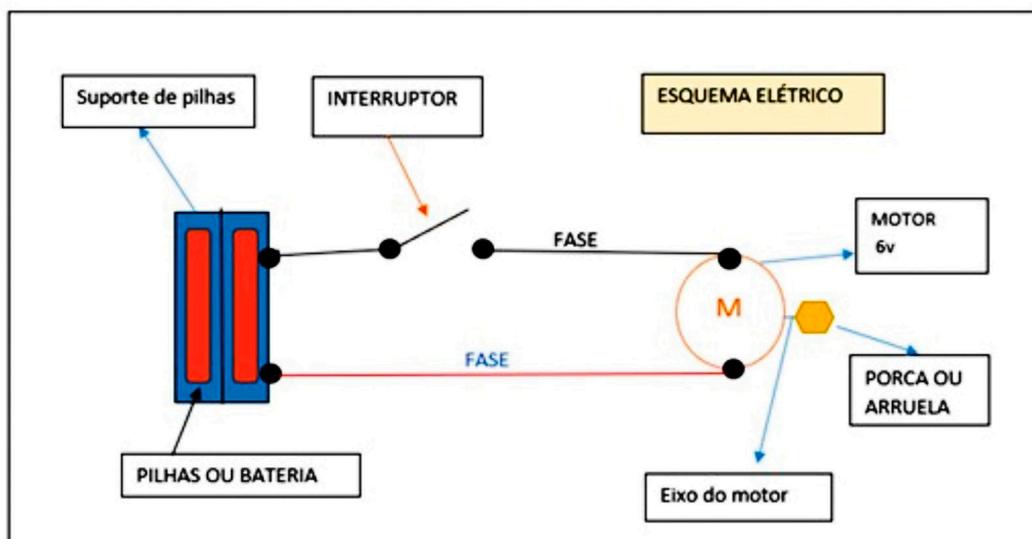
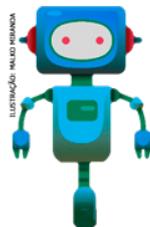


Imagem: Circuito elétrico 1\_Paulo Sérgio Gumieiro

Ao finalizar, produza um vídeo ou tire uma foto e compartilhe em [#Tecnovasp](https://www.instagram.com/tecnovasp/).

- 1.3 A partir dos conhecimentos da construção do robô, você tem o desafio de criar um robô e construí-lo envolvendo a robótica com sucata. Use sua imaginação!

Produza um vídeo ou tire uma foto e compartilhe em **#Technovasp**.



### O que aprendemos...

Aprendemos a construir um robô com materiais simples e a partir desse conhecimento será possível construir outros com diferentes níveis de complexidade. Vamos usar nossa criatividade!

Olá, que bom que chegou até aqui. Compartilhe com seus colegas como foi sua jornada.

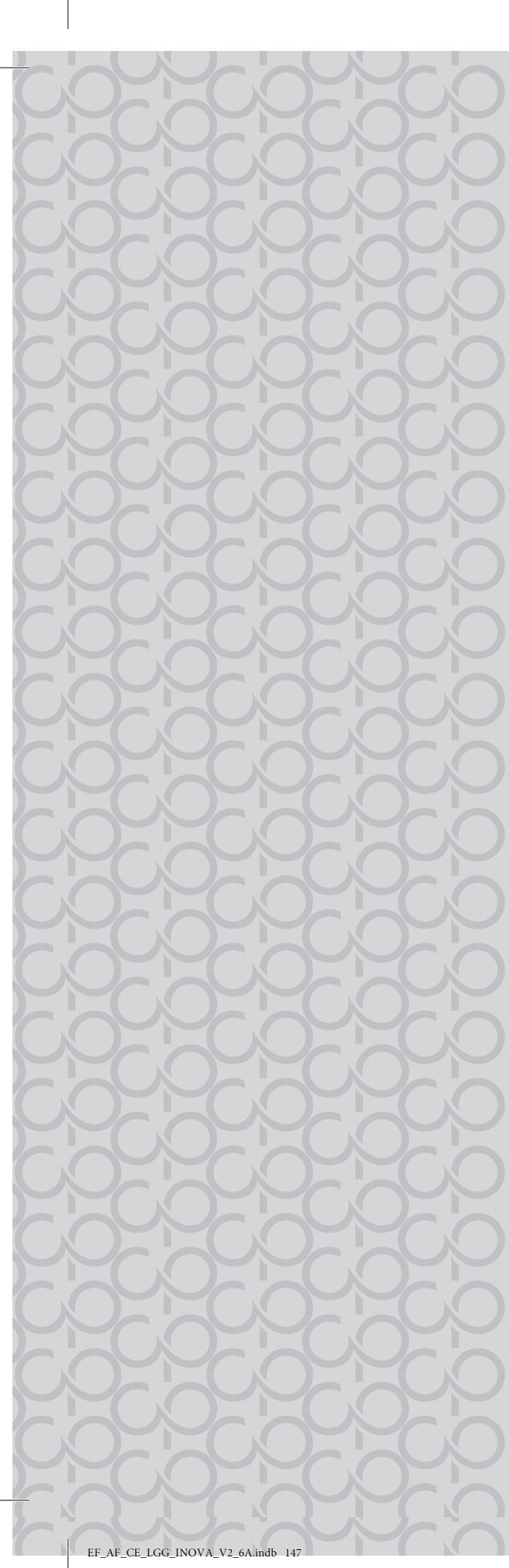
Organize uma apresentação: vídeo, mapa mental, mural virtual, enfim, use a imaginação para contar como foi sua aprendizagem.

Compartilhe em **#Technovasp**.

Parabéns! Você finalizou essa etapa dos estudos, acesse o link a seguir para avaliar esse material e sua trajetória de aprendizagem. Sua opinião será muito importante para aprimorarmos esse material. <https://forms.gle/YsNSDiJTkhd8Urh8>







# Projeto de Vida



## PROJETO DE VIDA - 4º BIMESTRE



### SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 ESTUDANTE TODO DIA

**Competências socioemocionais em foco:** organização, assertividade e imaginação criativa.



GERMANO - Elaborado especialmente para o Material de Projeto de Vida.

Chegou a hora de revisar o caminho percorrido nos bimestres anteriores nas atividades “Estudante todo dia.”

### ATIVIDADE 1 - FACILIDADES E DIFICULDADES

Siga as orientações do(a) seu(a) professor(a) para organizar as suas atividades.  
Escreva individualmente no quadro abaixo as suas dificuldades e facilidades.

Minhas principais facilidades	Minhas principais dificuldades
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.

Reúna-se em grupos e compartilhe com seus colegas suas respostas.  
Em grupos, discutam as seguintes questões:

- Qual é a sua rotina de estudos?
- Como você usa a agenda escolar?
- Você usa jogos pedagógicos para auxiliar sua aprendizagem?
- Você tira suas dúvidas com os professores?

Um jeito de conseguir defender opiniões é exercitando a competência socioemocional **assertividade**. Ser assertivo significa ter coragem para dar voz aos sentimentos e necessidades que existem dentro da gente. Pensando nos momentos em que você foi convidado a participar das conversas e expor suas respostas e ideias, reflita:

- Você sentiu medo ou vergonha de dizer o que pensa?
- Foi fácil fazer com que os outros ouvissem você?
- Você conseguiu participar das decisões tomadas pelo grupo?

## ATIVIDADE 2 - PROJETO DE VIDA E PROTAGONISMO

Após discutir com seus colegas, registre como você pode exercer sua(s) facilidade(s) para auxiliar seus colegas exercendo o Protagonismo.

---

---

---

## ATIVIDADE 3 – CAÇA-PALAVRAS

No quadro abaixo temos um caça-palavras com todos os componentes do currículo.

Pinte de verde as disciplinas que você avalia que tem maior facilidade e de amarelo as disciplinas que precisa melhorar seu desempenho.

ARTE – CIÊNCIAS – EDUCAÇÃO FÍSICA – ELETIVA – GEOGRAFIA  
HISTÓRIA – INGLÊS – LÍNGUA PORTUGUESA – MATEMÁTICA  
PROJETO DE VIDA – TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

L	A	B	C	E	L	E	T	I	V	A	E	D
I	E	A	F	G	H	I	J	K	L	A	D	M
N	O	P	R	Q	R	S	T	C	C	U	U	V
G	X	Z	A	B	C	D	E	I	F	G	C	H
U	I	J	K	L	E	F	T	E	G	E	A	I
A	H	I	J	K	L	A	M	N	N	O	O	N
P	O	P	Q	R	M	S	T	C	H	G	F	G
O	U	V	X	E	Z	A	B	I	I	R	I	L
R	C	D	T	E	F	G	H	A	S	A	S	E
T	I	A	E	J	K	L	M	S	T	F	I	S
U	M	N	C	O	A	P	Q	R	O	I	C	S
G	T	U	N	V	X	R	Z	A	R	A	A	B
U	C	D	O	E	F	G	T	H	I	J	K	L
E	M	N	L	O	P	Q	R	E	A	S	T	U
S	V	X	O	Z	A	B	C	D	E	F	G	H
A	I	J	G	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
T	U	V	I	N	O	V	A	Ç	A	O	X	Z
A	B	C	A	D	E	F	G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Z	A
P	R	O	J	E	T	O	D	E	V	I	D	A

Produzido pelos autores – Elaborado especialmente para o material de Projeto de Vida.

Agora que o caça-palavras está preenchido, vamos falar das disciplinas que você precisa melhorar seu desempenho?



Estudar esses componentes curriculares faz parte das suas atividades diárias? Você costuma dedicar quanto tempo para os estudos desses componentes? Seus cadernos, livros e outros materiais geralmente estão em ordem?

Quando planejamos com cuidado temos muito mais chances de atingir nossos objetivos! Ser atencioso, cuidar dos detalhes, fazer planos e segui-los são características da competência socioemocional **organização**. Topa desenvolver essa competência e aprimorar sua rotina de estudos?



## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

### O QUE IMPORTA PARA MIM? E PARA AQUELES QUE NÃO SÃO COMO EU?

**Competências socioemocionais em foco:** responsabilidade, organização e assertividade.

#### ATIVIDADE 1 – REDES COLABORATIVAS

Você já ouviu falar em Rede Colaborativa? Nesta atividade você irá conversar com seus colegas sobre seu(s) interesse(s) em aprender coisas diferentes e criar uma rede colaborativa. Siga as orientações do seu(a) professor(a) para realizar as atividades propostas a seguir:



**Mão na Massa:** Em grupos, comecem a planejar a rede colaborativa.

### O encontro de “queros”.

Em roda de conversa, dialoguem sobre a Rede Colaborativa que será mediada pelo(a) seu(a) professor(a). Responda às questões:

- Para a construção da Rede Colaborativa, quais são os temas de seu interesse?
- O que você poderia ensinar para seus colegas? Quais são suas habilidades que podem ser compartilhadas com eles?



Os interesses têm a ver com as necessidades de aprendizagem. O que eu quero aprender? Toda a turma irá identificar os interesses comuns e poderão criar redes que respondam às necessidades do grupo.

Elaborem e registrem todo o planejamento da rede colaborativa, os passos no seu Diário de Práticas e Vivências.



### O encontro de “tenhos”

- Planeje e elabore uma apresentação para um *Workshop*<sup>1</sup> da Rede Colaborativa. Siga as orientações do seu(a) professor(a).

Na situação de aprendizagem anterior você teve a chance de desenvolver a **organização**. Nesse momento, a ideia é exercitar ainda mais essa competência socioemocional que é tão importante para atingirmos os nossos objetivos. Assim, antes de elaborar a apresentação do Workshop, reflita:

#### Para Refletir



Geralmente, você consegue organizar e planejar o que precisa ser feito? Caso consiga, quais dicas você poderia dar para os colegas que não conseguem? Caso não, quais são os seus maiores desafios na hora de se organizar?

### Mão na Massa

A turma será dividida em dois grupos:

Grupo 1 - Apresentam o *workshop* os “seus tenhos”.

Grupo 2 - Plateia interativa assiste a apresentação dos colega e anota seus interesses.

(Depois invertam a ordem, para que todos passem pelo dois grupos)



Para a apresentação do *Workshop*, use a criatividade e empenhe-se na elaboração do seu trabalho.

Você pode tirar um tempo para ensaiar a sua apresentação com sua dupla e ou grupo. Escreva os pontos importantes em um papel, deixe com você e utilize quando for necessário.

Dedicar um tempo para ensaiar e registrar tudo aquilo que não podemos esquecer são estratégias para cumprirmos com o compromisso de realizar o *Workshop* com qualidade, mesmo que isso seja difícil. Quando agimos assim, nos tornamos confiáveis aos nossos professores e amigos e, assim, desenvolvemos a competência responsabilidade.

Siga as orientações do(a) seu(a) professor(a). Você e seu grupo podem elaborar podcast, infográficos, vídeos de 30 segundos com *smartphones* ou cartazes para enriquecer a apresentação no *Workshop*.

1 Workshop é uma reunião de pessoas para aprofundar os conhecimentos em um assunto.





Vamos pensar como os valores podem contribuir para o nosso bem-estar coletivo, quando buscamos conviver na escola, na nossa comunidade, com nossos colegas, familiares de forma saudável. Todos nós estamos sujeitos a errar faz parte da vida. Mas, a partir dos erros, podem ser desenvolvidas novas aprendizagens. Lembre-se aprendemos um com os outros.

## ATIVIDADE 1

Pense em situações conflituosas que você vivenciou ou que soube pela televisão ou por outras pessoas. Lembre-se de alguma em que a solução foi positiva para todos. E de outra em que a solução encontrada foi injusta.

### Situação 1

Qual foi o conflito?

---

---

---

---

Qual foi a solução (positiva para todos)?

---

---

---

---

### Situação 2

Qual foi o conflito?

---

---

---

---

Qual foi a solução (injusta para todos)?

---

---

---

---

Já que estamos falando sobre contribuir para o nosso bem-estar coletivo, vamos aproveitar esse momento para exercitar as competências socioemocionais **assertividade** e **respeito**. Ser assertivo significa ter coragem para defender nossas ideias de forma convincente e respeitosa, ou seja, controlando nossos impulsos para não ferir os direitos e sentimentos das outras pessoas.

## ATIVIDADE 2

Agora em grupos, discutam as situações elencadas. Leia e registre na ficha abaixo quais valores foram utilizados.

A solução positiva poderia ser guiada pelos valores:

- Solidariedade
- Cooperação
- Compaixão
- Cuidado com o outro
- Acolhimento
- Delicadeza
- Lealdade
- Sinceridade
- Respeito
- Tolerância
- Honestidade
- Ética

A solução negativa poderia ter como base:

- Descaso
- Indiferença
- Descuido
- Indelicadeza
- Egoísmo
- Intolerância
- Deslealdade
- Desonestidade

Valores que estavam por trás das soluções positivas:	Valores que provocaram soluções injustas:

### ATIVIDADE 3 – JOGO: CONSTRUINDO UM MUNDO MELHOR

Siga as orientações do seu(a) professor(a) e construa em grupo o Jogo: "Construindo um mundo melhor".

Depois de tudo pronto, chegou a hora de jogar!

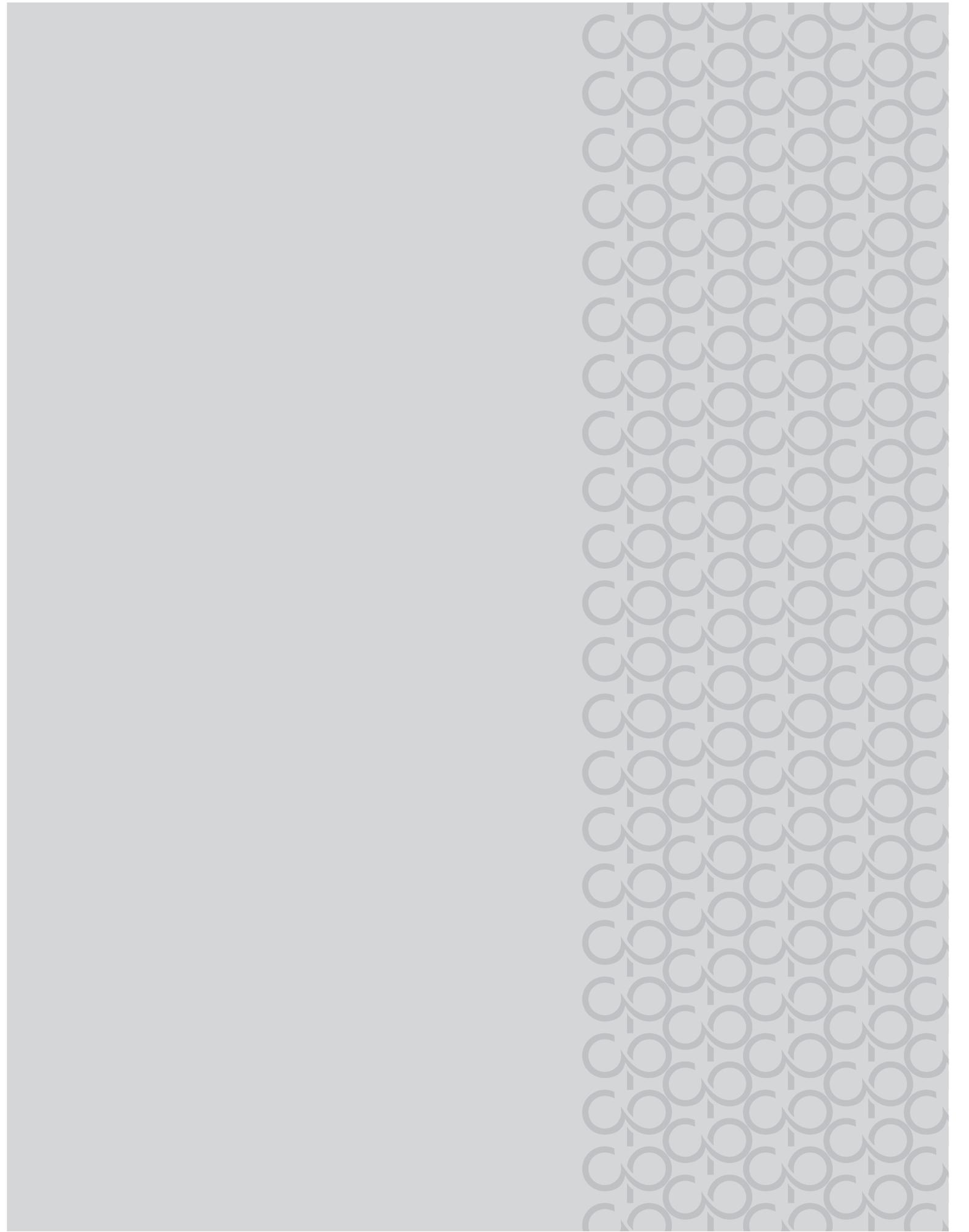
Um dos participantes pega um cartão com uma situação conflituosa, lê em voz alta o que tem escrito e o valor que está escrito abaixo dela. Em seguida, em sentido horário, o jogador que está a sua esquerda pega um cartão com valor e o vira no centro da mesa para que a escrita possa ser lida por todos. Mas só pode virá-lo ao colocá-lo no centro para que todos possam ler ao mesmo tempo. Em sentido horário, cada jogador faz o mesmo: pega um cartão com valor e vira-o no centro da mesa. Quando o valor escrito no cartão for o mesmo que o escrito na situação conflituosa, todos devem bater a mão sobre o cartão. O último a bater fica com a situação conflituosa. O cartão com o valor volta a ser colocado no meio dos outros.

O primeiro a bater recorta uma parte do mundo (**Anexo 1**) e cola-o na cartolina.

Em seguida, nova tira é lida para que todos escutem e o jogo começa novamente, até que todas as tiras tenham sido viradas.

Quem vence? O jogador que estiver com menos tiras, ao final da rodada.

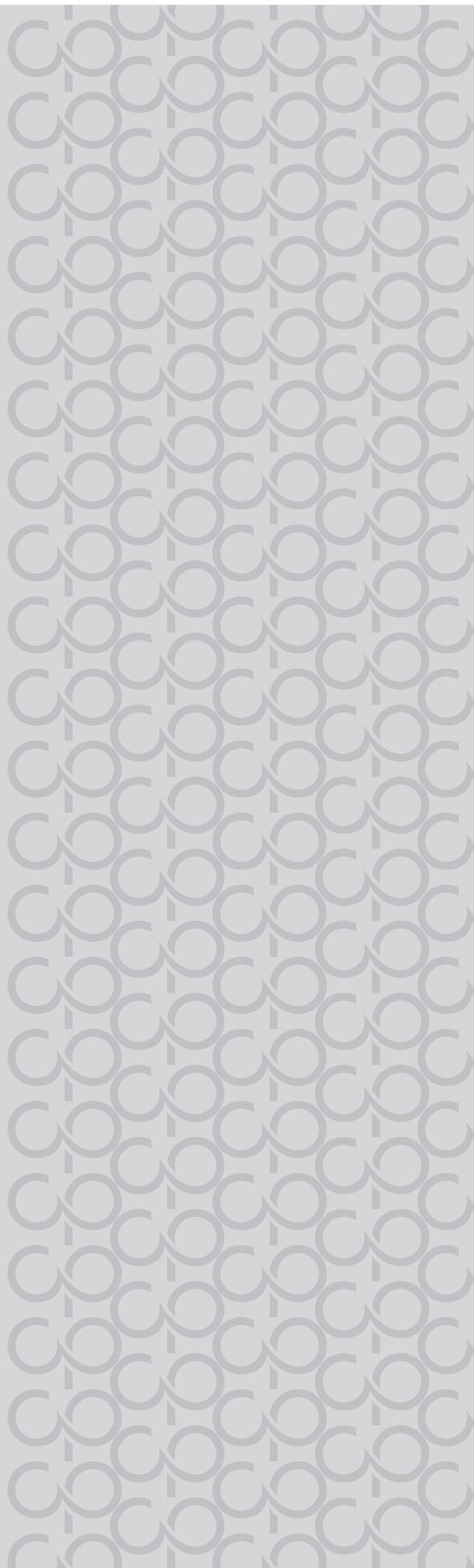
Quando todas as tiras estiverem viradas, o cartaz "O melhor mundo do mundo" estará com a figura completa.



ANEXO 1 – JOGO: O melhor mundo do mundo



Pixabay

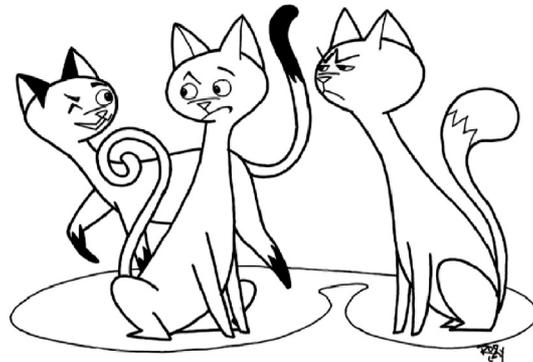




## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

### SOMOS TODOS IGUAIS? RESPEITO É BOM E NÓS GOSTAMOS!

**Competências socioemocionais em foco:** organização e responsabilidade.



GERMANO- Elaborado especialmente para o Material de Projeto de Vida.

#### ATIVIDADE 1– TER IGUALDADE É NÃO TER DIFERENÇA?

Nestas atividades siga as orientações do(a) seu professor(a). Em grupo, você receberá a tarefa de entrevistar alguns funcionários da escola que desenvolvam diferentes trabalhos: merendeira, agente de organização, professor, coordenador, vice diretor, diretor e outros. É importante que cada funcionário seja de um setor diferente da escola para ser entrevistado. Com orientação do seu professor(a), no seu Diário de Práticas e Vivências, faça uma lista dos funcionários com suas respectivas funções, iniciando por quem atende no portão da escola até chegar ao diretor (gestor).



Quando realizamos atividades em grupo é importante exercitar as competências **responsabilidade** e **organização**. Uma pessoa responsável é aquela que cumpre com os combinados e, com isso, conquista a confiança dos outros. E responsabilidade combina com organização, porque, quando fazemos as coisas com cuidado e atenção, dificilmente esquecemos de cumprir nossos compromissos. Antes de iniciar as entrevistas, reflita:

- Como agir para que as pessoas do seu grupo sintam que podem contar com você?
- De que forma a organização pode ajudar com o planejamento e execução das entrevistas?



#### Para saber Mais



Para as entrevistas os grupos devem planejar e organizar as tarefas, pois elas serão apresentadas na atividade 2. Use a criatividade! Já pensou que as tecnologias podem auxiliá-lo? Que tal combinar com o seu entrevistado e ver se ele autoriza que seu grupo possa gravar a entrevista? Vocês também podem realizar cartazes, podcast, um telejornal, editar as entrevistas e colocar no jornal da escola. Essas ações estimulam o protagonismo.

### Ficha para Entrevista

Antes de iniciarem a entrevista, expliquem ao entrevistado que as informações farão parte de um trabalho escolar sobre respeito às diferenças entre as pessoas. Perguntem se ele permite que vocês o entrevistem.

Nome do entrevistado:		
Função que ocupa na escola:		
1.	Você gosta de futebol? Torce por algum time? Qual?	
2.	Você tem religião? Qual?	
3.	Que tipo de música você gosta de ouvir?	
4.	Em que cidade você nasceu?	
5.	Você tem filhos?	
6.	Que programas de TV você prefere?	
7.	O que faz para se divertir?	
8.	O que você faz na escola?	
9.	Como você acha que a sua atuação na escola pode influenciar no funcionamento dela?	
10	Você gosta de seu trabalho na escola? Por quê?	
11.	Acha que as pessoas respeitam seu trabalho? Por quê?	

## ATIVIDADE 2 – PLANEJAMENTO PARA APRESENTAR AS ENTREVISTAS

Nesta atividade, você e seu grupo deverão organizar as informações coletadas. As fichas de entrevista devem estar preenchidas e o grupo deve estar com todo o material organizado na sala. Organize com o seu grupo como irão apresentar as entrevistas para os outros colegas.

Depois de muito trabalho, chegou a hora das Apresentações das Entrevistas.



## ATIVIDADE 2 – APRESENTAÇÃO DAS RESPOSTAS

**Empatia** e **respeito** são duas competências que nos ajudam a conviver melhor com as pessoas e cultivar bons relacionamentos. Nessa atividade você terá a oportunidade de exercitá-las quando estiver trocando ideias com seus colegas e também no momento de apresentação do trabalho. Para isso, preste atenção em algumas dicas:

- Demonstre interesse ao escutar seus colegas, não interrompendo a fala de ninguém e nem mudando toda hora de assunto;
- Faça perguntas para ter certeza de que você está entendendo o que seus colegas pensam e sentem;
- Evite ferir os sentimentos dos seus colegas dizendo coisas maldosas ou ofensivas;
- Respeite os desejos, direitos, crenças ou tradições dos outros.

Você tem mais alguma sugestão de como agir para tornar melhor e mais fácil a convivência entre seus colegas?

Troquem ideias e identifiquem quais os valores que se destacam nas soluções propostas por vocês. Em seguida, prepare-se para apresentar o seu trabalho na lousa, com os valores identificados.

## ATIVIDADE 3 – SOMOS IGUAIS NAS DIFERENÇAS

Responda às perguntas utilizando letras maiúsculas, procurando ocupar todo o espaço em branco. Depois compare as suas respostas com de outros colegas. Será que realizaram a atividade da mesma maneira?

Qual cidade você nasceu?



Qual sua cor preferida?



Qual seu estilo musical?



Pixabay



## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 6

### SOLIDARIEDADE: UM ENORME BEM-QUERER PELO OUTRO E PELO MUNDO

**Competências socioemocionais em foco:** organização e responsabilidade.

#### ATIVIDADE 1 – QUEM NUNCA PRECISOU DE AJUDA?

1. Em grupo, escolham uma das situações abaixo para discutir e propor soluções com base na solidariedade, tendo em vista que todos precisam compartilhar do mesmo interesse, gerando benefício a todos os envolvidos:

##### Situação 1

Desde o primeiro dia de aula até o momento, todos da turma já se conhecem, têm suas preferências e definiram seus grupos de relacionamento na classe. Um estudante novo, vindo de outra cidade, é matriculado. Em sua primeira semana de aula, tenta se aproximar dos colegas, inclusive para a realização de uma tarefa em grupo, mas ninguém parece estar a fim de conhecê-lo. Como ajudá-lo nessa situação?

---

##### Situação 2

No final do ano haverá um exame de seleção para os interessados em ingressarem em um curso de fundamental importância para quem pretende construir uma carreira na aeronáutica. As vagas são limitadas e só ingressarão os que obtiverem melhor colocação nos exames. José é um bom estudante, esforçado, estudioso e, desde pequeno, cultiva o sonho de ser aeronauta. Certamente vai se inscrever para a seleção, mas enfrentará um grande problema: sua dificuldade em Matemática. Você também pretende se inscrever para o mesmo concurso. José vem pedir sua ajuda, pois sabe que você é muito bom justamente em Matemática. Como ajudá-lo nessa situação?

---

**Situação 3**

Você está em um ônibus lotado e tem que atravessar um longo percurso. Há uma disputa grande para conseguir sentar nas cadeiras que são desocupadas a cada ponto de parada. Quando aparece uma cadeira vazia, você já cansado de ficar em pé, finalmente vê a possibilidade de descansar nela até o final da viagem. Porém, antes de se dirigir até a cadeira, você avista uma mulher entrando no ônibus com uma criança no colo, carregada de sacolas e logo decide permanecer em pé para que a mulher se sente. Mas, nesse meio tempo, um homem se aproveita da demora da mulher e rapidamente ocupa o lugar dela, mesmo tendo presenciado a sua dificuldade para se equilibrar com tantas coisas a carregar. Nesta situação, como ajudar a mulher?

---

**Situação 4**

O espaço livre da escola, o pátio, é compartilhado durante os intervalos com os estudantes de todas as idades: desde o 1º até o 9º ano. É óbvio que há insatisfação de todos os lados e não só dos professores que precisam se revezar neste horário para cuidar dos pequenos. Os estudantes dos 1º anos querem correr, brincar, pular; enquanto os mais velhos gostariam de ter esse espaço para conversar, formar grupos de música, jogar jogos de tabuleiro. Enfim, os interesses se desencontram. Como ajudar todos nessa situação?

---

**ATIVIDADE 2 – NÃO ESPERE, FAÇA VOCÊ MESMO!**

Seguindo a orientação do(a) seu(a) professor(a), em grupo com os seus colegas, façam um levantamento de situações do cotidiano que os mobilizem a desenvolver algumas campanhas solidárias. É importante que, ao identificar as situações, vocês estruturam a campanha de acordo com os pontos abaixo:

Público beneficiário da campanha:

Lema da campanha:

Mensagem de solidariedade:

Ações desenvolvidas:

Período de duração da campanha:

Caso alguém queira participar ou saber mais informações procurar por:

Ao estruturar os pontos anteriores você está desenvolvendo as competências socioemocionais **organização** e **responsabilidade**. Com esse planejamento em mãos, seu grupo poderá trabalhar com eficiência, porque cada um dos integrantes já saberá qual a sua função e o que precisa ser feito para que campanha solidária se desenvolva com sucesso.



## SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 7

### DESAFIO DOS SUPERPODERES

**Competências socioemocionais em foco:** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ +imaginação criativa, autoconfiança e organização

Que jornada, hein! Você já está no 4º bimestre! Preparado(a) para as missões finais do Desafio dos Superpoderes deste ano?! Vamos lá!

#### MISSÃO 9: DE ONDE VIEMOS? PARA ONDE VAMOS?



Retome seu Diário de Práticas e Vivências, conforme solicitado pelo(a) professor(a). Faça uma leitura atenta e cuidados do seu **Plano de Desenvolvimento Pessoal** para depois discutir algumas questões com seus colegas de trio.

Reúna-se em trios, de preferência com os mesmos colegas das missões anteriores. Se não for possível trabalhar com os mesmos colegas, não se preocupe. Todos os colegas da turma podem colaborar uns com os outros. Esse processo não deve ser solitário, mas sim, colaborativo e divertido!

Sugestões de questões para a leitura do **Plano de Desenvolvimento Pessoal**:

- Como foi criar um Plano de Desenvolvimento Pessoal para registrar as ações necessárias para seu desenvolvimento socioemocional?
- Como você usou esse Plano? Conseguiu mantê-lo atualizado? Se não, qual foi sua principal dificuldade?

- c) O que você aprendeu fazendo registros de seus aprendizados e desafios no Plano de Desenvolvimento Pessoal e no Diário de Práticas e Vivências?
- d) Você utilizou as duas competências socioemocionais escolhidas como desafio pela turma em outras atividades/outras matérias? Dê exemplos.
- e) Você exercitou as competências socioemocionais desenvolvidas fora da escola? Em quais situações?

### MISSÃO 10: ONDE ESTAMOS?

Chegou o grande momento: olhar para dentro e verificar seu estágio atual de desenvolvimento nas competências socioemocionais ao longo do ano.

Siga as orientações do professor para o preenchimento das rubricas das competências socioemocionais.

### MISSÃO 11: VIVENDO O PRESENTE, OLHANDO O FUTURO

Nas missões 9 e 10, você, junto com seus colegas de trio e também individualmente, analisou as principais conquistas e os aprendizados mais importantes. Agora é o momento de comemorar, e muito, cada vitória alcançada – da mais singela à mais importante! E, em meio às comemorações, aproveitar para refletir sobre o que a experiência trouxe de bom para a vida!

#### Passo 1 – Reflexão individual e em trios

É importante que você reflita sobre seu processo de desenvolvimento socioemocional ao longo do ano. A proposta é que você responda individualmente às questões abaixo em seu Diário de Práticas e Vivências.



- a) Como você avalia a experiência de participar de vários momentos de diálogos com seus colegas e professor sobre o desenvolvimento de competências socioemocionais?
- b) Quais foram os sentimentos mais fortes que marcaram a sua participação nessa jornada de desenvolvimento socioemocional?
- c) Qual foi a principal ação que você passou a praticar agora que está atento sobre as suas competências socioemocionais?
- d) Sempre buscamos passar a ideia de que “você não está sozinho” e mostrar a importância da colaboração. Você se sentiu sozinho em algum momento?
- e) Avalie seu papel, o papel dos seus colegas e professor de Projeto de Vida:
  - **Seu papel** - Qual foi sua maior contribuição para o seu trio? Como essa contribuição foi importante ao longo da realização das conversas de feedback? E ao longo das aulas que não eram especificamente do Desafio dos Superpoderes, você contribuiu com os colegas do seu trio?
  - **O papel dos colegas de trio** - Seus colegas tentaram lhe ajudar? Eles lhe trataram com respeito? Mostraram interesse e atenção quando vocês conversaram nos momentos de feedback? Buscaram compartilhar ideias e sugestões para o desenvolvimento de competências socioemocionais ao longo das aulas?

- **O papel do professor** - Como foi sua interação com seu professor de Projeto de Vida? O que foi mais positivo? O que precisa ser melhorado?
- f) Como foi participar de cada missão do Desafio dos Superpoderes? Qual foi a missão mais interessante? Por quais razões?
- g) Você considera que o desenvolvimento socioemocional pode ser importante para a sua vida de estudante, na sua relação com familiares e colegas e na sua forma de ser e estar no mundo? Por quê?
- h) As competências socioemocionais podem ser como “superpoderes” que lhe ajudam a se aproximar da realização de sonhos e projetos de vida? Se sim, por quê? Se não, por quê?

Respondeu às questões? Agora é hora de compartilhar suas impressões com os colegas de trio. Se vocês não tiverem tempo de conversar sobre todas as questões, busquem começar pelas questões “d” e “e” sobre colaboração e o papel de cada um (o seu, o deles e o do professor).

### **Passo 2 – Construção individual da linha do tempo**

Você sabe o que é uma linha do tempo? Siga as instruções do(a) seu(sua) professor(a) para construir uma que tenha a sua cara que consiga retratar como foi seu desenvolvimento socioemocional ao longo do ano.

- Dê asas a sua imaginação criativa!
- Use as rubricas das competências socioemocionais, seu Plano de Desenvolvimento Pessoal e Diário de Práticas e Vivências como fontes de informações.
- Busque se lembrar de momentos que foram importantes para você.

Alguns exemplos:

- primeira aula em que o professor apresentou o conceito de competências socioemocionais;
- dia em que você exercitou uma competência socioemocional e não perdeu a paciência com seu irmão mais velho ou mais novo;
- a importância de algumas competências em momentos difíceis como o de isolamento e distanciamento social durante a pandemia do COVID-19;
- a utilidade de algumas competências socioemocionais na época de provas.

A linha do tempo deverá apresentar ações do passado, atividades e aprendizados do presente, bem como uma projeção de desenvolvimento para o futuro.

### **Passo 3 – Reflexão sobre a linha do tempo e feedback coletivo**

Finalizada a produção da linha do tempo, fique atento(a) às orientações do(a) professor(a) para a conversa de feedback coletivo.

Lembre-se das dicas feedback, presentes no Caderno do Estudante do 2º bimestre.

### Dicas úteis para a conversa de feedback

- ✓ Aproveite o exercício de feedback para praticar competências socioemocionais como o respeito, a empatia e a assertividade. Caso você não entenda o que significa alguma dessas competências, peça ao(a) professor(a) que explique o que é e como pode ser praticada.

Exemplos:

**Respeito** – trate seu(sua) colega da mesma forma que gostaria de ser tratado(a), não use palavras que possam ofender.

**Empatia** – busque entender as necessidades e sentimentos dos colegas, ser atencioso(a) e trazer elementos na sua fala que possam apoiar o desenvolvimento deles(as).

**Assertividade** – converse com os(as) colegas abertamente sobre pontos que podem ser melhorados, trazendo sugestões de como essa melhoria pode ser alcançada.

- ✓ Quando algo que o seu(sua) colega fizer lhe incomodar ou trazer alegria, converse com ele(a) sobre o modo como aquilo foi feito ou o ato/ação em si. Isso melhora sua comunicação e ajuda seu(sua) amigo(a) a se desenvolver.

Exemplo: Um estudante indicou em seu plano a seguinte ação para desenvolver a competência socioemocional tolerância ao estresse: quando eu ficar estressado por ter pouco tempo para terminar uma atividade, vou observar como estou me sentindo, respirar fundo e organizar os sentimentos e pensamentos. Para evitar que eu perca mais tempo preocupado(a) sobre o que tem que fazer, do que realmente fazendo a tarefa.

Nesse exemplo, o foco será em como a pessoa agiu quando teve pouco tempo para terminar uma atividade. Ao dar o feedback, você não deve dizer: "Nossa, você é muito estressado!", mas sim perguntar "Como você agiu nas últimas vezes que teve pouco tempo para realizar uma tarefa?"

- ✓ Ofereça sugestões que possam ajudar seu(sua) colega a se desenvolver. Não julgue. Quando você indicar algum ponto que precisa ser melhorado, faça uma sugestão de como seu ou sua colega pode agir para desenvolver melhor determinada competência.

Exemplo: Continuando o exemplo anterior sobre como desenvolver tolerância ao estresse. Não fale "você continua sem paciência nenhuma", faça uma sugestão: "quando você perder a paciência nessa situação, que tal você respirar fundo e acreditar que você é capaz de fazer a tarefa?"

- ✓ Tenha atenção durante a conversa, busque ouvir com cuidado o que seu colega está falando. Evite qualquer distração, não fuja do tema da conversa.

Exemplo: esse não é o momento para conversar sobre o resultado do jogo de futebol ou qualquer outra coisa. Esse é o momento de olhar nos olhos dos colegas do seu trio, falar e escutar com cuidado.

- ✓ Use exemplos concretos. Peça e ofereça exemplos de como você agiu.

Exemplo: conte passo a passo do que você fez em uma situação relacionada ao desenvolvimento da competência escolhida, descreva com detalhes

PARABÉNS! Você chegou ao final do Desafio dos Superpoderes! Como deve ser bom olhar para trás e ver o quanto foi possível se desenvolver e contribuir para o desenvolvimento socioemocional dos colegas. Esse é o momento de reconhecer cada conquista, e também os erros e desafios que foram vistos como oportunidades de aprendizado. Cada passo no seu desenvolvimento pessoal é importante, aqui é para vida!

Comemore bastante! Você e seus colegas de escola viverão novas aventuras no próximo ano! O desenvolvimento socioemocional, assim como o projeto de vida, não acaba e não tem idade! A jornada de desenvolvimento pessoal continua, na escola e fora dela!

## Secretaria da Educação do Estado de São Paulo

### COORDENADORIA PEDAGÓGICA

Coordenador: Renato Câmara Nunes Dias

### DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR E DE GESTÃO PEDAGÓGICA

Diretora: Bianka de Andrade Silva

### ÁREA DE LINGUAGENS - ARTE, EDUCAÇÃO FÍSICA, INGLÊS E LÍNGUA PORTUGUESA

#### Arte

Elaboração: Carlos Eduardo Povinha – *Equipe Curricular de Arte - COPED/SEDUC*; Daniela de Souza Martins Grillo – *Equipe Curricular de Arte - COPED/SEDUC*; Eduardo Martins Kebbe – *Equipe Curricular de Arte - COPED/SEDUC*; Evania Rodrigues Moraes Escudeiro – *Equipe Curricular de Arte - COPED/SEDUC*; Cristiane dos Santos Alvarenga – *PCNP da D.E. Taubaté*; Djalma Abel Novaes - *PCNP da D.E. Guaratinguetá*; Elisângela Vicente Primit – *PCNP da D.E. Centro Oeste*; Marília Marcondes de Moraes Sarmento e Lima Torres - *PCNP da D. E. São Vicente*; Murilo Soares de Oliveira - *PCNP da D.E. São Bernardo do Campo*; Raphael Pedretti da Silva - *PCNP da D. E. Miracatu*; Roberta Jorge Luz – *PCNP da D. E. Sorocaba*; Silmara Lourdes Truzzi - *PCNP da D.E. Marília*; Renato Paes - *PCNP da D. E. Penápolis*; Débora David Guidolin – *PCNP da D. E. Ribeirão Preto*.

**Revisão conceitual:** Rafaela Beleboni; Eliane Aguiar.

#### Educação Física

Elaboração: Adriana Cristina Davi Pazian – *PCNP da DE São Carlos*; Diego Diaz Sanchez – *PCNP da DE Guarulhos Norte*; Felipe Augusto Lucci – *Professor de Educação Física da DE Itu*; Érika Porrelli Drigo – *PCNP da DE Capivari*; Flavia Naomi Kunihiira Peixoto – *PCNP da DE Suzano*; Isabela Muniz dos Santos Cáceres – *PCNP da DE Votorantim*; Janice Eliane Ferreira Bracci – *PCNP da DE José Bonifácio*; Joice Regina Simões – *PCNP da DE Campinas Leste*; Josecarlos Tadeu Barbosa Freire - *Professor de Educação Física da DE Bragança Paulista*; Katia Mendes Silva – *PCNP da DE Andradina*; Lígia Estrolioli de Castro – *PCNP da DE Bauri*; Meire Grassmann Guido – *PCNP da DE Americana*; Nabil José Awad – *PCNP da DE Caraguatatuba*; Neara Isabel de Freitas Lima – *PCNP da DE Sorocaba*; Roseane Minatel de Mattos – *PCNP da DE Adamantina*; Sueli Aparecida Galante – *PCNP da DE Sumaré*; Tiago Oliveira dos Santos – *PCNP da DE Lins*; Thaisa Pedrosa Silva Nunes – *PCNP da DE Tupã*.

**Revisão:** *Equipe Curricular de Educação Física:* Luiz Fernando Vagliengo; Marcelo Ortega Amorim; Mirna Léia Violin Brandt; Sandra Pereira Mendes. **6º ano:** Adriana Cristina Davi Pazian – *PCNP da DE São Carlos*; **7º ano:** Roseane Minatel de Mattos – *PCNP da DE Adamantina*; **8º ano:** Joice Regina Simões – *PCNP da DE Campinas Leste*; **9º ano:** Sueli Aparecida Galante – *PCNP da DE Sumaré*. **Leitura Crítica:** **6º e 7º ano:** Isabela Muniz dos Santos Cáceres – *PCNP da DE de Votorantim*; **8º ano:** André Luiz Fernandez Ribeiro; **9º ano:** Lucas Salgado Ataide.

**Revisão conceitual:** Rafaela Beleboni.

#### Língua Portuguesa

##### 4º Bimestre

Maria Madalena Borges Gutierre – PEBII - DER Franca

##### Análise, readequação e reorganização do material

Katia Regina Pessoa – SEDUC/CEFAF

Mara Lucia David – SEDUC/CEFAF

Shirlei Pio Pereira Fernandes - SEDUC/CEFAF

#### Língua Inglesa

### ASSOCIAÇÃO NOVA ESCOLA

**Diretora Executiva:** Raquel Gehling

**Gerente Pedagógica:** Ana Ligia Scachetti

**Gerente de Projetos:** Rodrigo Petrola

**Coordenadora pedagógica:** Tatiana Martin

**Coordenadora de Relacionamento:** Luciana Chalita Campos

**Professores-autores de São Paulo:** Juliana Batista, Karen Andreoletti, Patricia Moura, Vinicius Ortigosa.

**Professores-autores Currículo em Ação – Cross-curricular learning:** Catarina Cruz - *DE Leste 2*; Cintia de Almeida – *DE Pindamonhangaba*; Gilmar Cavalcante – *DE Mauá*; Jucimeire Bispo – *SEDUC-SP COPED-LEM*; Liana Maura Barreto – *SEDUC-SP COPED-LEM*; Luiz Afonso Baddini – *DE Santos*; Marisa Porto – *DE Carapicuíba*; Nelise Abib – *DE Centro-Oeste*; Pamela Santos – *SEDUC-SP COPED-LEM*; Renata Orsco – *DE Presidente Prudente*; Rosane de Carvalho – *DE Adamantina*; Thiago Ono – *SEDUC-*

*SP COPED-LEM*; Viviane Barcellos – *DE São José dos Campos*.

**Professores-autores nacionais:** Débora Izé Balsemão Oss, Juliana Pacheco Oliveira Neves, Mariana Guedes Bartolo, Nathalia Gasparini, Renata Luz de Lima Lourenço, Roberta Ventura Calabre, Valdelena Maria Nojosa Nobre, Virginia de Sousa Bonfim.

**Consultoria:** Bruno Andrade, Janaina Borges Martini, Priscila Bordon, Sônia Melo Ruiz, Troika Consultoria Educacional, Veronica Peres Bochio.

**Leitores críticos:** Jucimeire Bispo – *SEDUC-SP COPED-LEM*; Joana Mendes.

### Planos de Aula de Inglês da Nova Escola

**Consultora:** Sandra Durazzo

**Especialista:** Celina Fernandes Gonçalves

**Mentores:** Ana Cecília de Medeiros Maciel, Débora Izé Balsemão Oss, Isabel Callejas, Newton Freire Murce Filho, Tatiana Martin.

**Time de Autores:** Amanda Maria Bicudo de Souza, Camila Silva Viana, Débora Izé Balsemão Oss, Edson José Cortiano, Fernanda Carla Correia Franco da Encarnação, Gleima Albernaz Vanin Suzart, Isabela Silveira Sued, Janaina Maria Lopes Ferreira, Josy Crippa Carmo, Juliana Pacheco Oliveira Neves, Manuella Lisboa Gomes da Silva, Mariana Guedes Bartolo, Michelle de Sousa Bahury, Nathalia Gasparini, Patricia Vergara Emmerich Vasques, Rafaela Xavier de Araújo, Raissa Ketzler Porto, Renan da Silva Portolan, Renata Luz de Lima Lourenço, Roberta Ventura Calabre, Valdelena Maria Nojosa Nobre, Virginia de Sousa Bonfim.

**Coordenação editorial:** Viviane Kirmeliene

**Edição de texto:** Adriana Saporito, Carla Maurício, Daniele Salles, Felipe Caetano, Mirian Navarro, Paulo Machado, Roberta Moratto Risther, Silene Cardoso, Tatiana Santana, Oficina Editorial.

**Assistentes editoriais:** Fernanda Valezini, Isabela Carvalho.

**Preparação de texto:** Aiko Mine, Maria Estela Alcântara, Roberta Moratto Risther, Sheila Saad.

**Revisão:** Marcia Leme, Mayenne Tannús, Olivia Zambone, Patricia Cordeiro, Thais Giammarco, Oficina Editorial.

**Coordenação de design:** Leandro Faustino

**Projeto gráfico:** Gabriela D'Ávila, Duda Oliva e Leandro Faustino

**Editoração:** Gabriela D'Ávila, Hettore Santiago e Sandro Silva

**Pesquisa iconográfica:** Barra Editorial

Apesar dos melhores esforços da equipe, é inevitável que surjam erros no texto. Assim, são bem-vindas as comunicações de usuários sobre correções ou sugestões referentes ao conteúdo que auxiliem o aprimoramento de edições futuras. Comentários podem ser encaminhados à Associação Nova Escola pelo e-mail [novaescola@novaescola.org.br](mailto:novaescola@novaescola.org.br).

A Associação Nova Escola elaborou os conteúdos deste material com a finalidade de difundir-los ao público em formato aberto, sem restrições de direitos autorais, seja por decisão própria de abrir conteúdo de propriedade da Associação Nova Escola, seja por utilizar conteúdo aberto conforme licença Creative Commons na modalidade Licença CC01.0. Embora todos os esforços tenham sido empregados pela Associação Nova Escola para esta finalidade, uma parte do conteúdo contempla direitos autorais de terceiros e seu uso importa em restrições, que devem ser observadas por seus usuários. As restrições estão indicadas nas respectivas obras, de acordo com o ícone ao lado.

As restrições estão indicadas nas respectivas obras, de acordo com os seguintes ícones.



Este material foi viabilizado pela parceria entre Associação Nova Escola e Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, como parte do programa *Skills for Prosperity*. Sua produção foi proporcionada pelo Prosperity Fund, fundo de cooperação do Governo Britânico, no Brasil.

### INOVA

#### TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

**Equipe Centro de Inovação:** Arlete Aparecida Oliveira de Almeida – CEIN/COPED/SEDUC-SP; Liliane Pereira da Silva Costa – CEIN/COPED/SEDUC-SP, Débora Denise Dias Garofalo – Coordenadora do CIEBP.

**Elaboração:** Arlete Aparecida Oliveira de Almeida - CEIN/COPED/SEDUC-SP, Bruno de Oliveira Ferreira - Instituto Palavra Aberta/EducaMídia, Diego Spitaletti Trujillo - Instituto Palavra Aberta/EducaMídia

Marcio Gonçalves – Instituto Palavra Aberta/EducaMídia  
Renata Capovilla - Instituto Palavra Aberta/EducaMídia  
Talita Cristina Moretto - Instituto Palavra Aberta/EducaMídia  
Carolina Rodeghiero - Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa  
Eduardo Bento Pereira - Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa  
Ellen Regina Romero Barbosa – Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa  
Gislaine Batista Munhoz - Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa  
Leo Burd - Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa  
Thais Eastwood - Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa Fundação Telefônica  
**Parceiros:** Fundação Telefônica, Instituto Palavra Aberta/EducaMídia, Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa.

**Ilustração:** Malko Miranda dos Santos (*D.E. Sul 1*).

**Colaboradores:** Erica Leal Nascimento Plotek, Ester Ohl Fernande e Maria Luiza Andrade Azzoni (9º ano), Antonio Rafael da Costa (CIEBP), Paulo Sergio Gumiero (CIEBP), Rennan Pardal Wilchez (CIEBP), Roberto Edgar Soares Rocha (CIEBP), Neli Maria Mengalli, Instituto EducaDigital.

#### **PROJETO DE VIDA**

Bruna Waitman Santinho – *SEDUC/COPED/Assessora da Educação Integral*

Cassia Moraes Targa Longo – *SEDUC/COPED/CEM/PEI*  
Claudia Soraia Rocha Moura – *SEDUC/COPED/CEM/PEI*  
Helena Claudia Soares Achilles – *SEDUC/COPED/DECEGEP*  
Instituto Ayrton Senna; Instituto de Corresponsabilidade pela Educação; Instituto PROA;  
Parceiros da Educação – Nadir do Carmo Silva Campelo  
Simone Cristina Succi – *SEDUC/ EFAPE.*

#### **Elaboração e organização:**

Cassia Moraes Targa Longo  
Claudia Soraia Rocha Moura  
**Ilustrações:** Rodiclay Germano.

#### **Produção gráfica:**

**Projeto Gráfico** – Ricardo Ferreira (*IMESP*)

**Diagramação** – Ricardo Ferreira

**Tratamento de Imagens** – Leonídio Gomes e Tiago Cheregati (*IMESP*)

**Diagramação** – *Tikinet*

