Currículo em **Ação**

LINGUAGENS, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO & PROJETO DE VIDA

6

SEXTO ANO
ENSINO FUNDAMENTAL
ANOS FINAIS
CADERNO DO ESTUDANTE

2º SEMESTRE

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

NÃO SE ESQUEÇA!

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

Onde denunciar?

– Você pode denunciar, sem sair de casa, fazendo um Boletim de Ocorrência na internet, no site: https://www.delegaciaeletronica.policiacivil.sp.gov.br.

– Busque uma Delegacia de Polícia comum ou uma Delegacia de Defesa da Mulher (DDM).

– Ligue 180: você pode ligar nesse número - é gratuito e anônimo - para denunciar um caso de violência contra mulher e pedir orientações sobre onde buscar ajuda.

– Acesse o site do SOS Mulher pelo endereço https://www.sosmulher.sp.gov.br/ e baixe o aplicativo.

– Ligue 190: esse é o número da Polícia Militar. Caso você ou alguém esteja em perigo, ligue imediatamente para esse número e informe o endereço onde a vítima se encontra.

– Disque 100: nesse número você pode denunciar e pedir ajuda em casos de violência contra crianças e adolescentes, é gratuito, funciona 24 horas por dia e a denúncia pode ser anônima.

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação

Currículo em Ação

LINGUAGENS, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO & PROJETO DE VIDA

6

SEXTO ANO

ENSINO FUNDAMENTAL
ANOS FINAIS
CADERNO DO ESTUDANTE

2º SEMESTE

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO

Governador
Tarcísio de Freitas

Secretário da Educação
Renato Feder

Secretário Executivo
Vinícius Mendonça Neiva

Chefe de Gabinete
Fabricio Moura Moreira

Coordenador da Coordenadoria de Infraestrutura e Serviços Escolares
Viccenzo Carone

CARO ESTUDANTE

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

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

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

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

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

Bons Estudos!

Coordenadoria Pedagógica
Secretaria da Educação do Estado de São Paulo

SUMÁRIO

Linguagens 7
Arte 8
Língua Inglesa 34
Educação Física 106

Tecnologia e Inovação 135
Projeto de Vida 189

Linguagens

Arte

Língua Inglesa

Educação Física

ARTE – 3° BIMESTRE

CURRÍCULO EM AÇÃO 6° ANO

Teatro

Caro(a) estudante,

Neste volume, você vai conhecer a Linguagem Teatral, a estreita relação do teatro com o circo, a magia do teatro-circense, os vários profissionais envolvidos na produção de espetáculos (figurinista, aderecista, maquiador, cenógrafo, iluminador, sonoplasta, atores do teatro e dos personagens circenses etc.), vai estudar sobre os gêneros teatrais comédia e farsa e participar de jogos e encenações.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Nesta atividade, seu professor vai conversar com você, a fim de levantar seus saberes prévios e instigar sua curiosidade sobre improvisação teatral, jogo cênico, gestualidade, personagem, construções corporais e vocais, cenas, *performance*, esquetes, gêneros teatrais - comédia e farsa, figurinos, adereços, maquiagem, cenário, iluminação e sonoplastia, trazendo reflexões sobre a relação entre as linguagens teatral e circense, bem como a relação com o espectador. Ele também fará perguntas para toda a turma. Sinta-se à vontade para se colocar livremente. É importante ouvir atentamente e respeitar a fala dos colegas e do professor. Ao longo da conversa, serão apresentadas informações para complementar tudo o que for conversado. Faça anotações deste conjunto de informações, pois você vai utilizá-las para responder às questões a seguir.

ATENÇÃO!

Caso você nunca tenha ido ao teatro, acesse os vídeos a seguir antes de responder as questões:

Esquete Teatral "Milho aos Pombos" - Festival Cenas Curtas de Niterói 2012. Cia. Três de Paus. Disponível em: **http://gg.gg/nqlr9**. Acesso em 19 jan. 2020.

Esquete de Marcos Casuo. Universo Casuo Disponível em: **http://gg.gg/nqly9**. Acesso em 18 fev. 2020. OBS.: Apresentar o vídeo até 5:37.

1. Você já foi ao teatro? Qual peça assistiu?
2. Você lembra de algum personagem? Como era a roupa dele (figurino)? Algum personagem usava chapéu, bengala, guarda-chuva, ou outro objeto (adereço)?

3. Como ele andava? Como eram seus gestos? (gestualidade) Como era a voz dele (era normal ou diferente)? Ele usava maquiagem ou máscara? Como eram?
4. Como era o cenário da peça? Tinha uma iluminação contínua (como a da sala de aula) ou ela mudava?
5. Havia música e/ou ruídos durante a apresentação? O que você pensa sobre o que ouviu? A música e os ruídos ajudaram ou atrapalharam as cenas?
6. Você sabe o que é uma improvisação teatral? E jogo cênico? Justifique sua resposta.
7. O que acha que é uma *performance?*
8. Existem diversos gêneros teatrais. Sabendo disso, você sabe quais são as diferenças e semelhanças entre comédia e farsa? Justifique sua resposta.
9. O que é um esquete? Qual a diferença entre cena e esquete?
10. Você já foi ao circo? Conhece a personagem palhaço? Já viram este personagem em algum outro lugar?
11. Existem relações entre o teatro e o circo?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Seu professor vai apresentar fotos e vídeos para ilustrar os conceitos conversados na atividade anterior. Durante a apreciação, participe respondendo às perguntas que serão feitas e colocando sua opinião. Você pode rever suas anotações.

Improvisação/jogo cênico:

Improvável - Só Perguntas #14. Barbixas. Disponível em: **http://gg.gg/nqm0t**. Acesso em 06 dez. 2019.

Gestualidade:

1

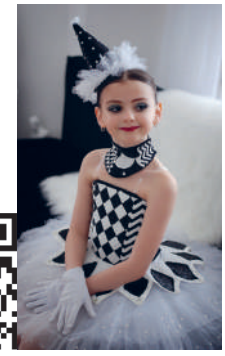
2

3

Legenda: **1.** Brava **2.** Chateada **3.** Surpresa. Fonte: Todas imagens de Robin Higgins por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nqony**. Acesso em: 05 mar. 2020.

Personagens: (além da análise dos personagens, também é possível apreciar figurinos, adereços e maquiagem)

1

2 

3

1. Arlequim. Imagem de Didiwo por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nqor3**. Acesso em: 05 mar. 2020. **2.** Colombina. Imagem de Sobima por Pixabay. Disponível em **http://gg.gg/nqpb7**. Acesso em: 05 mar. 2020. **3**. Palhaço. Imagem de Glady por Pixabay. Disponível em **http://gg.gg/nqpb9**. Acesso em: 05 mar. 2020.

***Performance*:**

Cegos - Desvio Coletivo_Georgetown Festival. Desvio Coletivo. Disponível em: **http://gg.gg/vbbjr**. Acesso em 06 dez.2019.

Esquete:

Mercado. Barbixas. Disponível em: **http://gg.gg/nr3w7**. Acesso em 06 dez. 2019.

Comédia e Farsa:

Farsa Teatral - Moliére - O Médico Saltador. Lindomar Araújo. Disponível em: **http://gg.gg/nr3wm**. Acesso em 06 dez. 2019.

***Commedia dell'arte* – Arlequim, servidor de dois patrões (parte 9/11)** – trecho. Marcos Breda. Disponível em: **http://gg.gg/nr3xy.**

Acesso em: 6 dez. 2019.

Cenários/Iluminação

1

2

3

1, 2 e 3: Cenas da peça "Minha Vida de Menina", onde se percebe o uso do cenário e iluminação. V Mostra de teatro DER Guarulhos Norte - EE Profa. Hilda Prates Gallo. **Fonte:** Todas as imagens de Marcelo Balduíno Silva. Disponível em **http://gg.gg/nr41m**. Acesso em 28. fev. 2020.

Iluminação e Sonoplastia, Construções corporais e vocais, Cenas:
Espetáculo "Os Saltimbancos". Odeon Companhia Teatral. Disponível em: http://gg.gg/nr4kk. Acesso em 06 dez. 2019.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

A proposta desta atividade é experimentar a improvisação teatral, leitura dramática e a gestualidade por meio de dois jogos. Participe, explorando todas as possibilidades apresentadas. Ao final da atividade, você vai conversar com seus colegas e o professor, e escrever um pequeno texto sobre o que e como aprendeu nesta experiência.

Jogo 1: O desafio deste jogo é ler e interpretar a frase de uma forma diferente, modificando sua voz natural e utilizando movimentos do corpo e gestos. Isso pode ser feito de forma cômica ou sussurrando, por exemplo. Fique atento às orientações do professor.

Jogo 2: O desafio deste jogo é realizar um diálogo improvisado, baseado em perguntas e respostas, porém, utilizando gestos exagerados e vozes "estranhas". Preste atenção às orientações do professor.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Agora que você já experimentou as construções corporais e vocais na atividade anterior, você vai aprender a caracterizar personagens e realizar a apresentação de um esquete, utilizando materiais diversos. O professor vai explicar, organizar e orientar as etapas dos trabalhos, os ensaios, as apresentações e registros dos processos de criação.

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA III

A proposta desta atividade é explorar a comédia, as relações existentes entre as linguagens teatral e circense, confeccionar um cenário, pensar na iluminação, sonoplastia e refletir sobre a relação com o espectador.

Aguarde o professor conversar com a turma, apresentar a ficha de organização de tarefas e as personagens da *Commedia dell'arte* e do circo. Colabore e ajude a planejar as ações necessárias. Haverá momentos em que você participará da apresentação e, em outros, será plateia.

Função	Tarefa
Direção artística	Organizar toda elaboração e execução; pesquisar informações sobre personagens.
Roteirista(s)	Escrever o roteiro de produção, a partir das indicações do diretor.
Ator(es)	Ensaiar e encenar o texto nos gêneros comédia e farsa.
Sonoplasta(s)	Pesquisar e selecionar músicas e efeitos sonoros para produzir a trilha; manipular equipamentos e aparelhagem de som.

Função	Tarefa
Maquiador(es)	Executar a maquiagem, cabelo e caracterização das personagens.
Figurinista(s)	Criar e confeccionar os figurinos.
Aderecista(s)	Confeccionar (máscaras, perucas, chapéu etc.).
Iluminador(es)	Criar um esquema de utilização da luz e operar todo o sistema de iluminação.

Grupos:

Grupo 1: Personagens do Teatro *Commedia dell'arte*. São divididos em categorias: *Zanni* **e** *Vechi*	
Zanni: representam os servos, a classe social mais baixa.	***Vecchi***: representam a classe social mais abastada.
Arlequim: *Zanni* - cômico, atrapalhado, malandro, brincalhão, ingênuo e gentil.	**Pantaleão**: *Vecchi* - rico, comerciante, galanteador, conservador, desajeitado, autoritário e avarento.
Colombina: *Zanni* - graciosa e esperta, pois sempre tenta tirar proveito das situações, apaixonada por Arlequim.	**Doutor**: *Vecchi* - rico, charlatão e avarento.
Brighella: *Zanni* - trapaceiro, fingido, egoísta, malandro e cínico.	**Capitão**: *Vecchi* - fanfarrão, mentiroso, preguiçoso, forte e medroso.
Pierrô: *Zanni* - palhaço triste, honesto e apaixonado por Colombina.	
Pulcinella: *Zanni* - corcunda, ambicioso, glutão e barrigudo.	

Grupo 2: Personagens do Circo Aqui listamos alguns personagens, artistas, figuras presentes no circo, mas outros podem aparecer de acordo com sua região.
Apresentador: Apresenta todos as entradas dos personagens do circo, recebe e entretém o público.
Bailarina: Entretém o público por meio da dança e coreografias simples.
Contorcionista: Trabalha com técnicas de flexibilidade corporal, torcendo e dobrando o corpo.
Equilibrista: Trabalha com diferentes técnicas de equilíbrio. Personagem que consegue equilibrar objetos sobre si, enquanto se apoia/equilibra sobre diferentes partes do seu corpo, por exemplo.
Palhaço: Personagem que utiliza linguagem verbal e não verbal para expressar o cômico.
Mágico (ou ilusionistas): Entretém o público utilizando truques, recursos mecânicos/tecnológicos para criar ilusões. Necessita de extrema agilidade com as mãos.
Malabarista: Exige muita atenção, concentração e habilidade em manusear diversos elementos ao mesmo tempo. Pode trabalhar com técnicas de equilíbrio e manuseio de objetos, ao mesmo tempo.

Finalizadas as apresentações, de suas contribuições na roda de conversa a ser feita sobre as encenações, tanto na posição de quem esta participando da montagem teatral como quem esta assistindo a montagem.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Nesta atividade, seu professor vai organizar a turma para que você e seus colegas participem de uma roda de conversa. Nesta conversa, participe expondo seu entendimento por dimensões da vida (social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética) e como elas estão presentes em sua própria vida. Após esta conversa, anote os principais comentários em seu caderno. Eles serão utilizados futuramente.

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

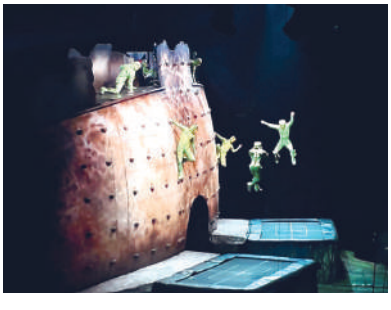
Nesta atividade, você vai apreciar as imagens, fotos e os vídeos a seguir que tratam do mundo do circo e do teatro, no gênero da farsa e da comédia, e como se relacionam com as linguagens teatral e a circense em diferentes tempos e espaços. Ao final da conversa, anote em seu caderno suas considerações e pontos importantes.

1

2

3

4



1. Cartaz circense. Fonte: Pranwy por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nrjlt**. Acesso em: 30 jan. 2020. **2.** Ilustração de apresentação de circo com cavalos. Fonte: *No-longer-here* por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nrjm6**. Acesso em: 24 jan. 2020. **3.** Ilustração de apresentação circense com elefantes. Fonte: *Public Domain Pictures* por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nrjmj**. Acesso em: 24 jan. 2020. **4**. Circo Contemporâneo: espetáculo OVO do *Cirque du Soleil*. Fonte: Evania Escudeiro. Arquivo pessoal cedido especialmente para esse material.

Vídeos:

***Familie Flöz*: Infinita - Comédia.** *Familie Flöz*. Disponível em **http://gg.gg/nrjsk**. Acesso em 09 dez. 2019.

Hotel Paradiso - Comédia. *Teatromania Festiwal*. Disponível em: **http://gg.gg/nrjtc**. Acesso em 09 dez. 2019.

Parlapatões Oceano - Circo contemporâneo. Parlapatões. Disponível em: **http://gg.gg/nrkex**. Acesso em 12 dez. 2019.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Organizado pelo seu professor, você e seu grupo pesquisarão imagens e textos em livros, revistas e em *sites* da *internet* sobre o circo e o teatro para criarem um painel que mostra as relações entre suas origens, as personagens e criação das personagens, locais de apresentação, duração de espetáculos, as diferenças e igualdades entre as modalidades cênicas, avanços tecnológicos e o que mais acharem interessante. Aguarde as orientações de seu professor.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Você irá participar de um jogo teatral dividido em duas etapas. Para participar dele, é importante que você traga para a aula peças para a criação de figurinos (roupas, fantasias, tecidos, etc.) e adereços (chapéus, pulseiras, colares, perucas, guarda-chuvas). Aguarde as orientações de seu(sua) professor(a) e, ao final, registre suas impressões em seu caderno.

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA III

Nesta atividade, você irá realizar a apreciação das fotos a seguir, procurando relacioná-las às dimensões da vida apresentadas anteriormente na atividade 1 desta Situação de Aprendizagem, e também às personagens da farsa e da comédia. Ao final, responda em seu caderno as questões abaixo. Lembre-se de utilizar as anotações feitas na atividade 1 desta situação de aprendizagem.

1. Quem são estas pessoas nas imagens?
2. O que elas estão fazendo?
3. Onde elas estão?
4. Que lugar é esse?
5. Por que estão fazendo isso?
6. Como você reagiria se encontrasse estas pessoas na rua?
7. Quem são esses personagens?
8. O que podemos dizer sobre eles?

1

2

3

4

5

6

1. Palhaços na rua. Fonte: Frank Magdelyns por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nryh4**. Acesso em 18 fev. 2020.
2. Palhaços. Fonte: Jennifer Wai Ting Tan por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nryip**. Acesso em 18 fev. 2020.
3. Estátua viva. Fonte: Eveline de Bruin por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nrykl**. Acesso em 18 fev. 2020.
4. Atriz encenando na rua. Fonte: Luxstorm por Pixabay. Disponível em **http://gg.gg/nrymz**. Acesso em 18 fev. 2020.
5. Malabarista. Fonte: Claudio Bianchi por Pixabay. Disponível em **http://gg.gg/nrynr**. Acesso em 18 fev. 2020.
6. Equilíbrio com bolas. Fonte: Wonita Janzen por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nryrm**. Acesso: 18 fev. 2020.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Você irá participar de uma roda de conversa sobre os diferentes elementos e profissionais envolvidos na composição de acontecimentos cênicos da comédia, da farsa e do circo-teatro (teatro circense). Em seguida, responda às questões a seguir em seu caderno:

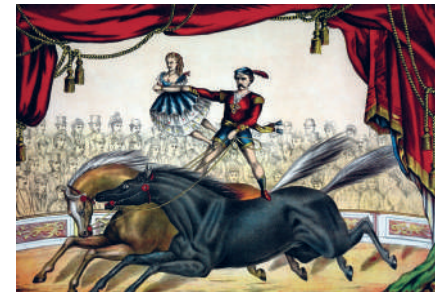
1. Quais profissionais trabalham em um circo? Comente.
2. Você conhece quais são os profissionais necessários para a produção de um espetáculo teatral? Cite-os.
3. Quem define como serão feitos os figurinos para o teatro ou para o circo?
4. Para você, como é o figurino de um personagem de circo? Quais adereços são usados nesse lugar?
5. Como você definiria a maquiagem de um palhaço? Por que há um profissional maquiador de teatro ou de circo?
6. O que é necessário para se criar um ambiente cenográfico (uma floresta, uma casa ou o mar, por exemplo) no teatro? Quem faz isso?
7. Toda peça de teatro tem necessariamente um cenário? Quais elementos podem ser utilizados na composição de um cenário?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Observe as fotos a seguir e converse sobre elas com seu professor e seus colegas, analisando os elementos envolvidos na composição de acontecimentos cênicos presentes nas fotos e em nosso cotidiano.

1

2



3

4

5

6.

1.Palhaça com aros. Fonte: Greg Kozi por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntiuh**. Acesso em 01 fev. 2020. **2.** Mesa de Som e Luz para espetáculo teatral. Fonte: Nadiia_Eye por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntiur**. Acesso em 27 jan. 2020. **3.** Montagem de Cenário. Fonte: Carabo Spain por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntive/1**. Acesso em 27 jan. 2020. **4.** Encenação Teatral. Fonte: Mauricio Keller por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntiu1**. Acesso em 15 dez. 2020. **5.** Palhaços. Fonte: Paul Brennan por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntivu**. Acesso em 18 fev. 2020. **6.** Cena do espetáculo "Ricardo III", de Willian Shakespeare. Cenografia de Kim A. Tolman. Fonte: Kim A. Tolman por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntix3**. Acesso em 27 jan. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Nesta atividade, você e seu grupo irão investigar, através de uma pesquisa de textos e imagens em livros, revistas, periódicos, *internet* etc., as diferentes funções do teatro e compreender a relação entre elas no processo de criação de personagens e da montagem teatral. Após a pesquisa realizada, você e seu grupo criarão um painel ou uma apresentação digital com todas estas informações e imagens, conforme o modelo abaixo:

MODELO PARA A PESQUISA:

Profissão	**Teatro (descrever a função)**	**Imagens (inserir imagens e/ou *links* de vídeos representativos dos Profissionais em ação, da função pesquisada)**
Direção artística		
Atores		
Coreógrafo		
Contrarregra		
Diretor		
Figurinista		
Iluminador		
Maquiador/ Visagista		
Roteirista		
Sonoplasta		

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Você e sua turma irão participar de uma montagem teatral hipotética, onde irão experimentar as diferentes funções relacionadas ao fazer teatral e explorar os diferentes elementos envolvidos na composição de acontecimentos cênicos da comédia e da farsa, do circo-teatro (teatro circense) e do circo.

Aguarde as orientações de seu professor e, ao final, anote as impressões desta atividade em seu caderno.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM IV

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Nesta atividade, você vai conversar com seus colegas e com o professor sobre artistas, grupos e coletivos cênicos de circo-teatro (teatro circense), circo paulistas, brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional. Participe da conversa, faça perguntas e preste atenção a tudo o que for conversado. Ao final, responda em seu caderno as questões abaixo:

1. Vocês acham que todos os circos são iguais ou existe mais de um tipo? Quais tipos existem?
2. O que diferencia um circo do outro? Quem são os artistas que participam do circo?
3. De que forma outras pessoas que não são do circo podem fazer parte dele?
4. Como vocês imaginam ser a vida dentro do circo? Ela é muito diferente da vida de quem não pertence a ele? Por quê?
5. Como a vida do artista de circo pode ser comparada à vida do ator?
6. Quando um circo chega a uma cidade ou região, como as pessoas ficam sabendo?

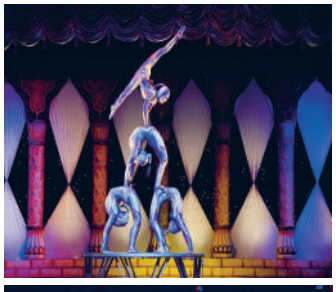
ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Nesta atividade, você apreciará fotos e vídeos, e participará de uma conversa. Seu professor fará observações sobre elas, destacando e promovendo uma reflexão ao final. Registre em seu caderno o que foi mais importante nesta atividade.

1.

2.

3.



4.

5.

6.

1. Circo contemporâneo - Cena do espetáculo de Natal do *Cirque du Soleil*. Fonte: Maria Michelle por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntlvx**. Acesso em 18 fev. 2020. **2.** Trapezista. Cena do espetáculo de Natal do *Cirque du Soleil*. Fonte: Maria Michelle por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntlwo**. Acesso em 18 fev. 2020. **3.** Contorcionistas. Fonte: Igor A. Suassuna por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntlx7**. Acesso em 18 fev. 2020. **4.** Tenda circense. Fonte: Claudio Kirner por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntlxx**. Acesso em 18 fev. 2020. **5.** Circo *Blamage*. Fonte: Ruth Weitz por Pizabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntlzm**. Acesso em 24 fev. 2020. **6.** *Ringling Bros and Barnum and Bailey Combined Circus no Madison Square Garden, Nova York*. Fonte: Biblioteca Pública de Nova York. Disponível em: **https://on.nypl.org/3sgTlor** Acesso em: 04 fev. 2022.

Vídeos:

1. ***Trailer* Totem.** *Cirque du Soleil*. Disponível em: **http://gg.gg/ntmcr**. Acesso em 18 fev. 2020.

2. **Trailer Circo dos Sonhos no Mundo da Fantasia**. Circo dos Sonhos. Disponível em: **http://gg.gg/ntmfg**. Acesso em 18 fev. 2020.

3. **A Novidade é Milenar - Circo Teatro Palombar - Completo**. Circo Teatro Palombar. Disponível em: **https://bit.ly/3fqtFQ6** . Acesso em 12 jan. 2022.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Em grupos, seu professor orientará uma pesquisa em livros, revistas e *internet* etc. sobre artistas, grupos e coletivos cênicos de circo-teatro (teatro circense), circo paulistas, brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, e os modos de criação, divulgação, circulação e organização da atuação profissional. Finalizada a pesquisa, socializem todo o material pesquisado (textos verbais e imagens) com os outros grupos, por meio de confecção de cartazes, apresentações digitais ou audiovisuais.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Nesta atividade, você irá, com o mesmo grupo formado na atividade anterior, investigar modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional de artistas, grupos e coletivos cênicos de circo-teatro (teatro circense) e circo paulistas, brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, a criação de cartazes e diferentes formas de divulgação da chegada dos artistas pesquisados, na sua localidade.

Seu professor vai orientar a elaboração e apresentação de uma ou mais formas de divulgação, normalmente utilizadas nos dias de hoje (cartazes, filipetas, faixas, folhetos, banners, "carros de som", propaganda eletrônica e digital, e até esquetes). Os materiais devem conter dados essenciais: o nome do artista/grupo/coletivo de circo-teatro ou circo, desenhos, fotos ou imagens, data, horário e endereço das apresentações (hipotéticas), valores dos ingressos etc. Pensem na forma mais interessante de atrair o público. Organizem os materiais de produção e exposição dos trabalhos.

ARTE – 4° BIMESTRE

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

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

Sendo assim, neste volume você apreciará, analisará, pesquisará e desenvolverá processos de criação envolvendo 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 – SONDAGEM

Seu professor irá conversar com a turma sobre os assuntos que serão tratados neste volume. 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 – APRECIAÇÃO

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 faciles*. 2018. Disponível em: **http://gg.gg/h0on4**. Acesso em: 26 mar. 2020.

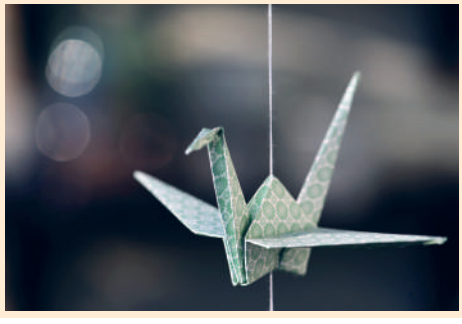
1.

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: Kyutie. *A Stick Man FLIPBOOK*. 2018. Disponível em: **http://gg.gg/h28th.** Acesso em 19 fev. 2020.

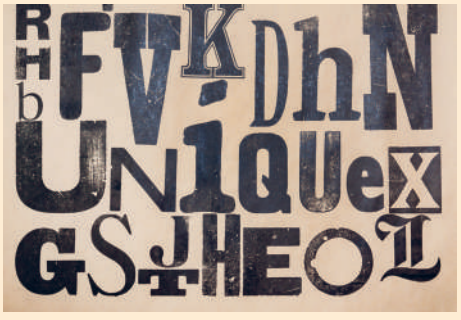
Animação *Scrambled.* Animação em 3D. Fonte: Rubik´s. Disponível em: **https://bit.ly/3FgIaAx** . Acesso em: 10 jan 2022.



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/h0pqg.** 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 – APRECIAÇÃO

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 Elisangela Vicente Prismit – 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 – SONDAGEM

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 – APRECIAÇÃO

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 – SONDAGEM

Estamos chegando ao final deste volume. 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 – APRECIAÇÃO

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:

1

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.

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. **I**

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

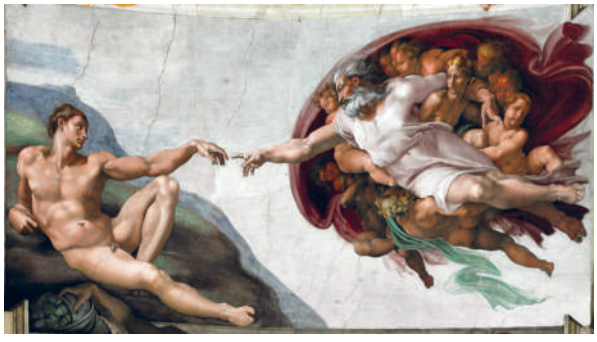


Imagem 6 - A Criação de Adão - Michelangelo. Teto da Capela Sistina, Vaticano. Fonte: janeb13/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/h25z1** . Acesso 29 mar. 2020.

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 compartilharem suas opiniões. Participe.

ANOTAÇÕES

LÍNGUA INGLESA - 3º BIMESTRE

Unit 5

I belong

Girls and their skateboards in Janwaar, India.

Girl reading and writing poems.

1. **Discuta as perguntas com seu professor e colegas.**
   - **a.** O título desta unidade é *I belong!* (Eu pertenço!). O que a palavra *pertencer* significa para você?
   - **b.** Você sente que pertence a algum lugar, grupo ou comunidade?
   - **c.** Alguma das atividades nas imagens faz parte da sua vida?
   - **d.** Quais atividades nas imagens mostram pertencimento? Por quê?
2. **Navegar na internet faz parte da sua rotina? O que você gosta de ver na rede? Quais são seus sites favoritos?**
3. **Quem é você? Crie uma definição com três palavras.**
4. **O que você mais gosta nas pessoas com as quais convive?**

Lesson 1

Can you write about yourself?

READING

Pre-Reading

1. O que você sabe sobre *blogs*? Assinale [√] as opções que você acredita serem verdadeiras.

a. [ ] *Blogs* podem ser um diário pessoal digital.
b. [ ] Eles podem utilizar texto (linguagem verbal) e fotos ou ilustrações (linguagem não-verbal).
c. [ ] A linguagem verbal em *blogs* deve ser sempre formal.
d. [ ] Os *posts* em um *blog* aparecem em ordem cronológica, com o mais recente no topo.
e. [ ] É possível criar um *blog* para falar sobre qualquer assunto.

While Reading

2. Read the blog post. Circle true (T) or false (F).

About

What Lexie loves
about the blogger

Hi there! I'm Lexie and I'm a chatty, outgoing and creative 16 year old from Bucks, UK.

When I'm not blogging, I'm usually watching TV, listening to music (probably Taylor Swift!), doing my makeup, reading, spending time with friends + family, scrolling through TikTok or eating Malteser Buttons!

I hope you enjoy my blog and stick around!

Extracted from: LEXIE. About. *What Lexie loves*. Available at: https://whatlexieloves.blogspot.com/p/about-me.html. Accessed on: june 19, 2020.

GLOSSARY
chatty: tagarela
outgoing: extrovertida
scrolling through: rolando (a página)
Malteser Buttons: (marca de chocolate)

a. The name of the blogger is Taylor Swift.	T	F
b. The blogger is from Bucks, United Kingdom.	T	F
c. The blogger is 17 years old.	T	F
d. The blogger thinks she is chatty, outgoing and creative.	T	F

3. Read the blog post again. Match Lexie's free-time activities to the photos.

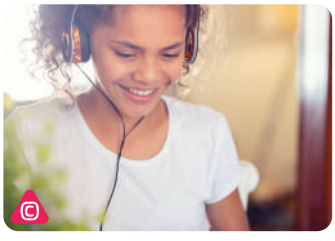
a. watching TV
b. listening to music
c. reading
d. spending time with friends
e. scrolling through her mobile phone
f. eating chocolate

1
[ ]

2
[ ]

3
[ ]

4
[ ]

5 
[ ]

6
[ ]

Post-Reading

4. Discuta as perguntas com seus colegas.

a. Você acompanha algum *blog*? Conhece algum blogueiro famoso?
b. Se você fosse criar um *blog*, sobre o que gostaria de escrever? Por quê?
c. Quais são as vantagens e desvantagens de compartilhar sua vida em um "diário *online*"?

LANGUAGE FOCUS

Vocabulary Likes and dislikes

1. Look at the activities in the photos. Write *I like* or *I don't like*.

a. _____
taking selfies.

b. _____
watching films.

c. _____
cooking.

Lesson 1

2. In pairs, match the opposite characteristics.

a. honest — sad
b. intelligent — dishonest
c. outgoing — stupid
d. quiet — shy
e. happy — chatty

+ LANGUAGE TIP
Há muitas palavras em inglês que são parecidas com o português – os cognatos. Na Atividade 2, identificar essas semelhanças vai ajudar muito na realização da tarefa.

OUTCOME

An *About me* section for a blog

What: an *About me* section
Goal: share information about yourself
Audience: classmates and teacher
Where: notebook, separate sheet of paper, classroom walls

1. Complete the table with your information.

First name:	
Age:	
City and state:	
Qualities:	
Likes and dislikes:	

2. Write your *About me* section. Follow the steps.

a. Read Lexie's *About me* section again. You can use the same structure from Lexie's text to write your own section.
b. Write the first draft of your *About me* section in your notebook. Use the information from Activity 1 and the vocabulary from the *Language Focus*.
c. Share your draft with a classmate and the teacher. Get feedback.
d. Write the final version on a separate sheet of paper.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

leu e compreendeu a seção *About me* de um *blog*.
aprendeu e usou vocabulário para falar de atividades de lazer e preferências.
escreveu uma seção *About me* para seu *blog*.

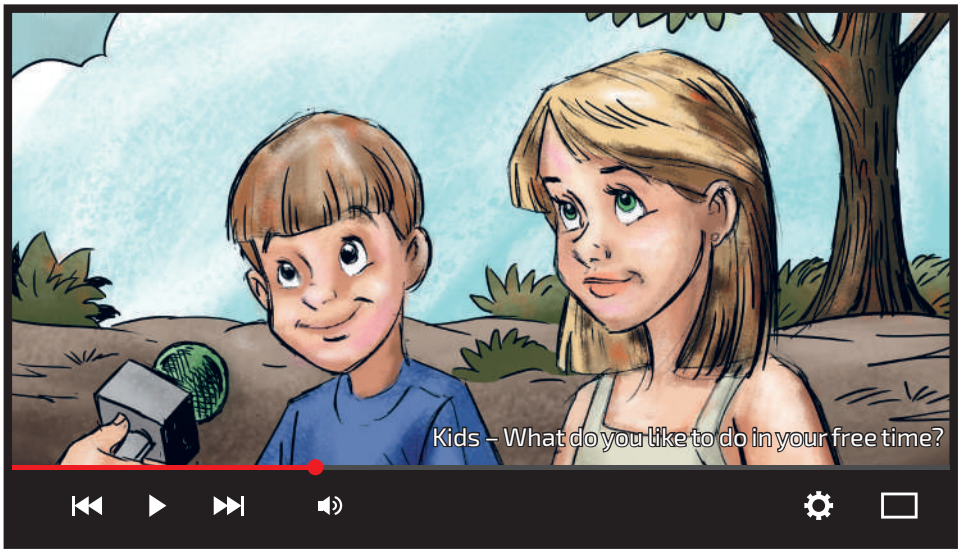
Lesson 2

Can you talk about your free-time activities?

LISTENING

Pre-Listening

1. **Observe a cena de um vídeo abaixo e assinale [√] as sentenças mais apropriadas.**
   - **a. [ ]** As crianças que aparecem na imagem têm entre 9 e 14 anos.
   - **b. [ ]** A cena é provavelmente de uma entrevista com crianças.
   - **c. [ ]** A pessoa que fala com Alex e Lucy não aparece no vídeo.
   - **d. [ ]** A conversa acontece dentro de uma sala de aula.



2. **Localize e sublinhe o título do vídeo. Com base nele e na cena, o que você espera ouvir no vídeo?**

While Listening

16

3. **Listen to the interviews and check your answers in Activity 2.**

17

4. **Listen to Alex again and tick [√] the best answers.**
   - **a. [ ]** Alex doesn't like playing sports.
   - **b. [ ]** Alex likes playing sports.
   - **c. [ ]** Alex likes playing football.

Lesson 2

18

19

5. Now listen to Risheka and underline the words to complete the sentences.

a. Risheka likes *reading / playing video games* and watching *online videos / TV*.

b. Her favourite programme is *Best of Friends / Best of Animals*.

6. Look at the photos, then listen to Mathew again and circle the activities he likes.

a

swimming

b

playing football

c

skateboarding

d

surfing the web

e

playing the piano

Post-Listening

7. Discuta as perguntas com seus colegas.

a. Você pratica alguma das atividades que viu até agora nesta *lesson*? Se sim, quais?

b. Por que você gosta das atividades que escolheu?

c. Há oportunidades para prática de esportes e outras atividades de lazer onde você mora? Se sim, quais? Se não, por que você acha que isso acontece?

LANGUAGE FOCUS

Vocabulary Interview greetings and closings, free-time activities

1. Number the lines in the interview.

[ ] Hello. What's your name?

[ ] Hi, my name is Ryan.

[ ] I don't like surfing the web much.

[ ] I like skateboarding and playing volleyball.

[ ] Ryan, what do you like to do in your free time?

[ ] Thank you. Goodbye!

[ ] What activity do you dislike?

2. Go back to Activity 1 and:

a. circle the free-time activities.

b. underline the greetings in **blue**.

c. underline the closings in **red**.

3. **Look at the pictures and complete the free-time activities with the words from the box.**

friends • mall • online videos • parties • relatives • video games

a. hang out with_____

b. go to the _____

c. visit_____

d. go to _____

e. play _____

f. watch_____

OUTCOME

What: an interview with classmates about free time
Goal: ask and give information about free-time activities
Audience: classmates
Where: notebook and classroom

An interview with classmates

1. **In pairs, prepare questions in your notebook to interview your classmates. Follow the steps.**
   - **a.** Read again the interview in Activity 1 in the *Language Focus*. Start with a greeting.
   - **b.** Write a question to ask your classmate's name.
   - **c.** Write a question to ask about the free-time activities he/she likes.
   - **d.** Write a question to ask about the free-time activities he/she doesn't like.
   - **e.** Thank your friend and close the interview.
2. **Practice your questions with your classmates.**
3. **Now interview two classmates. Write their answers in your notebook.**

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

ouviu e compreendeu uma entrevista sobre atividades de lazer favoritas.

aprendeu vocabulário relacionado a entrevistas e atividades de lazer favoritas.

preparou e fez uma entrevista sobre atividades de lazer favoritas.

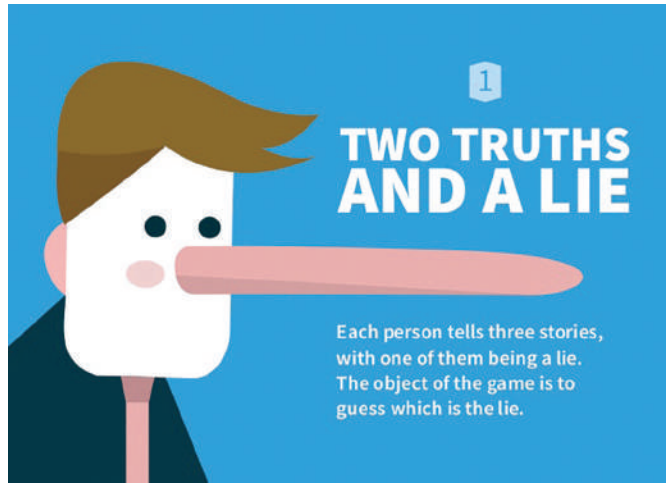
Lesson 3

Can you play a game in English?

LISTENING

Pre-Listening

1. Analise a imagem abaixo. Como é esse jogo que as crianças vão jogar? Você já brincou desse jogo em português?



Extracted from: https://image.slidesharecdn.com/slideshare-icebreakergames-160106150454/95/10-ice-breaker-games-how-to-get-to-know-your-office-2-638.jpg?cb=1486409112. Accessed on: July 11, 2020.

2. Você conhece as regras de *Two truths and a lie*? Assinale [√] as sentenças corretas.

a. [ ] Essa brincadeira não pode ser jogada em grupos, somente em duplas.
b. [ ] Cada jogador conta duas verdades e uma mentira.
c. [ ] Cada jogador conta duas mentiras e uma verdade.
d. [ ] Os outros jogadores tentam adivinhar qual é a mentira.
e. [ ] Pontua quem conseguir enganar os outros jogadores.
f. [ ] Pontua quem adivinhar a mentira do outro.

While Listening

3. Liv and Isaiah are playing *Two truths and a lie*. Listen to Liv telling Isaiah her facts. Circle the fact that is a lie.

a. fact number 1 **b.** fact number 2 **c.** fact number 3

4. Listen to Liv again. Use the words from the box to complete her facts. There are three extra words.

baseball • football • geography • maths • seven • ten

Liv: Yeah, okay, so number one: my dad was a professional **a.** _____ player.

Number two: I won my first beauty pageant when I was **b.** _____ years old, okay?

And number three: my favourite subject in school is **c.** _____.

5. Now listen to Isaiah. Circle the fact that is a lie.

22

a. fact number 1

b. fact number 2

c. fact number 3

6. Listen to Isaiah again. Underline the words to complete his facts.

22

Isaiah: Okay, so I was originally supposed to be born in *France* / *Sweden*.
Liv: Okay.
Isaiah: I play drums, guitar and *saxophone* / *piano*.
Liv: Okay.
Isaiah: My dad used to be a very well-known *football player* / *rapper*.

Post-Listening

7. Discuta com o professor e os colegas.

a. Quem você acha que se saiu melhor no jogo *Two truths and a lie*? Por quê?

b. O que você faria para que seus amigos não descobrissem sua mentira?

+ CULTURE
Liv e Isaiah são membros do *Kidz Bop*, um grupo que faz versões de músicas pop com letras adequadas para crianças e adolescentes. Os vídeos do grupo estão disponíveis *online*, e ouvir as músicas é uma ótima forma de praticar inglês.

LANGUAGE FOCUS

Vocabulary Adjectives to describe personality

chatty • cool • friendly • funny • generous • happy • loud • messy • organised • smart • serious • quiet

1. Choose two adjectives from the box to describe your impression about each person.

a. She looks _____ and _____.

b. He looks _____ and _____.

c. She looks _____ and _____.

d. He looks _____ and _____.

Lesson 3

2. Now use the adjectives from Activity 1 to describe some people you know well.

a. your best friend:	
b. your mother:	
c. your favourite singer:	
d. your teacher:	

OUTCOME

Two truths and a lie

What: a game
Goal: tell two truths and one lie
Audience: classmates
Where: classroom

You are going to play *Two truths and a lie*. Follow the steps.

a. Write down three things about you. Remember that one of them should be a lie.

I am _____ (adjective).

I like _____ (activity/food/animal etc.)

I don't like _____ (activity/food/animal etc.)

b. Practice saying your facts aloud. Ask your teacher for help if necessary.

c. In groups with three or four students, take turns telling your facts and see if your friends can discover your lie.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

ouviu e compreendeu dois colegas jogando *Two truths and a lie*.

aprendeu e usou adjetivos para descrever suas impressões sobra a personalidade de outras pessoas.

jogou *Two truths and a lie*.

Lesson 4

Can you write a poem about yourself?

READING

Pre-Reading

1. Observe o texto e responda.

a. Qual é o tipo de texto apresentado?

b. O que você conhece sobre o gênero do texto?

c. Você gosta do gênero? Conhece algum de cor?

d. Qual é o título do texto?

e. Você consegue prever o tema do texto com base no título? Se sim, qual seria?

While Reading

2. Read an extract of the poem. Check your ideas in Activity 1.

GLOSSARY
myself: eu mesmo(a)
dreamer: sonhador(a)
believer: uma pessoa que acredita
heart: coração

Me, myself and I

By Liltrinhle

I am a dreamer, an artist, and a believer
I imagine, create, and discover
I am a leader, I am a follower
I am who I am, I am the only I.
[...]
Music and art are my passion
Love keeps my heart beating

Extracted from: LILTRINHLE. Me, myself and I. *Teen Ink*. Available at: <http://www.teenink.com/poetry/free_verse/article/131401/Me-myself-and-I/>. Accessed on: June 22, 2020.

3. Read the extract again. Match the questions to the answers.

a. What is the poem about?

b. What is the first stanza about?

c. What are Liltrinhle's abilities?

It is about Liltrinhle's favourite characteristics.

He/She imagines, creates and discovers new things.

The poem is about Liltrinhle.

Lesson 4

Post-Reading

4. Discuta as perguntas.

a. Qual parte do poema mais chamou sua atenção? Por quê?

b. Qual é a sua impressão sobre o(a) autor(a) do poema? Por quê?

c. O que você tem em comum com ele(a)? E no que são diferentes?

LANGUAGE FOCUS

Grammar *A/An*

162

1. Read these lines from the poem again. Underline the best words.

'I am **a** dreamer, **an** artist, and **a** believer'

'I am **a** leader, I am **a** follower'

A and *an* are indefinite articles – we use them to refer to a person or a thing for the first time. We use *a* before words that start with a *consonant / vowel* sound and *an* before words that start with a *consonant / vowel* sound. Indefinite articles don't have a plural form in English.

2. Complete the sentences with *a* or *an*.

These Brazilians are famous abroad. What do they do?

a. Anitta is _____ singer.

b. Vik Muniz is _____ artist.

c. Rodrigo Santoro is _____ actor.

d. Nenê Hilário is _____ basketball player.

Vocabulary Adjectives to describe personality (review)

3. Read the sentences and circle the best adjectives.

a. I like to talk a lot. I'm *chatty / quiet*.

b. I like to make new friends. I'm *outgoing / shy*.

c. I like to tell stories and funny jokes. I'm *serious / funny*.

d. I like adventures. I'm *fearless / fearful*.

e. I like my things in order. I'm *messy / organised*.

OUTCOME

A short poem about yourself

What: a short poem about yourself
Goal: share information about yourself by using poetry
Audience: classmates and teachers
Where: book

1. You are going to write a short poem about yourself. Follow the steps.

a. Think of adjectives to describe yourself. Write them in your notebook.

b. Next, write in your notebook the things you like and love and the things you believe in.

c. Now, write about your abilities – the things you can/can't do.

d. Finally, write about your wishes – think about things you want/don't want to do.

2. Now use the ideas from Activity 1 to complete the poem structure below. Follow your teacher's instructions.

_____

I am _____ and _____
I like _____
I love _____
I am a/an _____
I believe in _____
I am _____
I can _____
I can't_____
I want _____
I don't want _____
I am _____

3. Think of a title for your poem. You can add a drawing or a photo if you like.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

leu e compreendeu um poema.

aprendeu e usou os artigos indefinidos para falar de outras pessoas.

aprendeu e usou novos adjetivos para escrever um poema.

escreveu um poema.

Cross-curricular Learning

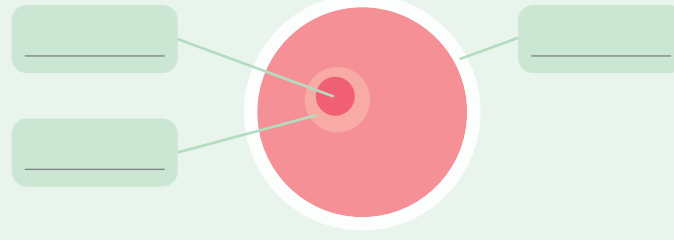
Cells and genetics

1. What do you know about Cells and Genetic Inheritance? Use the columns below to write about what you know and what you want to know. Leave the third column blank.

KWL Table – Cells and genetics inheritance		
What I know	What I want to know	What I have learnt

2. Do you know what a cell is? Read the text and find the name of each part of the cell indicated by the arrows.

All living things have cells. Cells are considered the smallest part of living organisms. The human body has approximately 30 trillion cells that work in an integrated system. Cells are usually so small that they can only be seen through microscope. They are divided into three main parts: the nucleus, the cytoplasm and the membrane.
Cells can be prokaryotes or eukaryotes. Prokaryotes are those cells that do not have a defined core surrounded by membranes. The eukaryotic cell has a nucleus delimited by the nuclear envelope.



3. Read the text again and answer the questions.

a. What are cells?

b. How many cells, approximately, is the human body composed of?

c. According to the text, what types of cells can be found?

4. Considering that we all are living beings, there are points that make us unique. Some of them can be: characteristic, personality, inheritance, origin, hereditary, gametes, chromosomes and cells. Now find these underlined words in the word search below:

K	Y	T	G	Z	I	M	G	A	M	E	T	E	S	P	E	Z	R
B	G	F	G	C	H	A	R	A	C	T	E	R	I	S	T	I	C
T	A	Q	X	N	P	C	D	M	H	M	E	Y	N	Z	E	J	M
N	H	W	W	C	V	Q	L	H	O	W	J	K	R	P	D	I	G
U	K	T	C	I	A	N	B	F	R	Y	V	K	K	R	R	S	H
H	E	R	E	D	I	T	A	R	Y	T	A	Z	T	O	U	W	Q
P	E	R	S	O	N	A	L	I	T	Y	C	Y	J	Q	G	O	I
Q	I	C	D	U	L	U	R	E	E	Z	B	I	G	A	V	Z	X
G	T	W	H	E	K	Y	O	N	P	D	K	O	R	I	G	I	N
I	N	H	E	R	I	T	A	N	C	E	L	L	S	T	Y	O	X
F	I	A	Q	W	I	K	X	D	B	H	P	X	Q	Y	L	I	X
T	S	C	H	R	O	M	O	S	O	M	E	S	D	Q	H	Y	J
Q	K	X	S	B	U	F	A	A	D	D	C	W	R	L	N	X	X
Q	I	N	D	M	A	X	N	B	E	Z	Z	R	U	J	B	Z	N
F	V	M	Y	N	K	I	H	N	H	R	G	V	M	E	J	E	W
W	E	R	E	P	I	F	U	O	H	Z	P	B	J	R	T	M	O
X	R	Y	E	G	O	X	I	V	C	E	L	L	S	F	D	L	J
Q	H	J	D	P	H	V	D	U	E	O	Z	E	U	H	F	U	F

5. Match the columns:

a. Inheritance [ ] costas
b. Trunk [ ] coxa
c. Forearms [ ] herança
d. Tight [ ] antebraços
e. Back [ ] tronco

6. Do you know that the human body is divided? Complete the sentences with information from the text.

The human body

The human body is divided into there main parts: the head, the trunk and the limbs.

The face is formed by the eyes, nose, mouth, ears and our hair. Inside the head we have the brain. It allows us to learn many things, such as speaking, balancing, walking and learning.

The trunk consists of the neck, the chest (where the hearts is found), the abdomen (where our belly is) and the back.

The limbs are divided into two parts, the upper limbs (arms, forearms, hands and fingers) and the lower limbs (tight, legs, feet and toes). The legs allow us to make movements like jumping, running, walking and many others.

The Human body can be divided into three parts: _____, _____ and _____.

The limbs are divided into two parts: _____ and _____.

The trunk consists of _____, _____, _____ and _____.

The face is formed by _____, _____, _____, _____ and also _____.

7. Complete the gaps with words from the text (Activity 6).

8. Write the correct translation with its correspondent word.

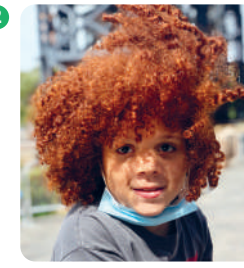
Short – Long – Blond – Eyes – Hair

a. Olhos - eyes
b. Loiro - blond
c. Longo - long
d. Cabelo - hair
e. Curto - short

9. Look at the table and match the characteristics to the people in the pictures.

1

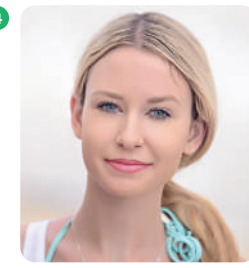
2



BROWN EYES
BLACK
SHORT HAIR
BLACK HAIR
BLUE EYES
WHITE
BLOND HAIR
LONG HAIR
GRAY HAIR
RED HAIR

3

4



10. Complete the statements with the words in exercise 8.Follow the model.

Model: He has blond hair and blue eyes.

1. The old woman has short hair and brown eyes.
2. The little boy has red hair and brown eyes.
3. The little girl has black hair and brown eyes.
4. The young woman has long hair and blue eyes.

11. Now go back to the KWL Table and fill the third column with what have you learnt.

Closing

GETTING ACROSS

Leia a primeira estrofe do poema *Traduzir-se*, de Ferreira Gullar. Quais são as semelhanças e diferenças em relação ao poema que você leu na *Lesson 4*?

TRADUZIR-SE

Ferreira Gullar

Uma parte de mim
é todo mundo:
outra parte é ninguém:
fundo sem fundo.

Fonte: GULLAR, Ferreira. Traduzir-se. Escritas.org. Disponível em: https://www.escritas.org/pt/t/13593/traduzir-se. Acesso em: 1 out. 2020.

SELF-ASSESSMENT

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

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

O que eu aprendi com sucesso	O que eu quero estudar mais	Meu plano de ação: o que eu vou fazer para aprender mais

Unit 6

I express myself!

1. **Observe as imagens. Circule as atividades que você já fez pelo menos uma vez.**
2. **Você acha que as imagens refletem formas de se expressar? Quais outras imagens poderiam estar aqui?**

Lesson 1

Can you talk about your routine?

READING

Pre-Reading

1. **Muitas pessoas usam agendas e planejadores (*planners*) físicos ou virtuais. Em seu caderno, liste os benefícios do uso desses recursos.**
   - **a.** Na vida escolar:
   - **b.** Em eventos e festividades:

While Reading

2. **Look at the image and answer the questions.**
   - **a.** Was this daily schedule planned for a child, a teenager or an adult?

     _____

     _____
   - **b.** What parts of the day are organised in this schedule?

     _____

     _____

     _____

GLOSSARY
schedule: horário
errands: deveres
nap: cochilo

Extracted from: 'Using Structure and Rules: Can We Make it Simple?' Activity. ***CDC***. Available at: <https://www.cdc.gov/parents/essentials/activities/activities-structure.html>. Accessed on: 24 Oct., 2020.

3. Read the schedule again, then read the sentences below. Decide if they are true (T) or false (F).

According to the schedule, children...

a. [ ] brush their teeth after breakfast.
b. [ ] go to school.
c. [ ] have some time to play during the day.
d. [ ] eat four meals.
e. [ ] play in the morning.
f. [ ] listen to a story in the afternoon.
g. [ ] take a bath in the evening.

4. Look at the photos. Circle the one whose action is NOT mentioned in the planner.

a.

b.

c.

d.

e.

Post-Reading

5. Em grupo, discutam as perguntas.

a. Você costuma se atrapalhar com suas atividades rotineiras e se esquecer de algumas delas? Se sim, como pretende melhorar? Se não, o que faz para não deixar nada para trás?
b. Você conhece ou já ouviu falar de pessoas que já se prejudicaram por não terem boa gestão de tempo?
c. Qual relação você pode estabelecer entre a boa gestão de tempo e a qualidade de vida?

LANGUAGE FOCUS

Vocabulary What time is it?

1. What time is it? Read and match.

a. 7.00 P.M.
b. 10.00 A.M.
c. 3.00 P.M.
d. 5.00 A.M.
e. 12.00 P.M.
f. 12.00 A.M.

It's three o'clock.
It's ten o'clock.
It's midnight.
It's five o'clock.
It's noon.
It's seven o'clock.

LANGUAGE TIP
a.m.: *ante meridiem* (antes do meio-dia), madrugada e manhã.
p.m.: *post meridiem* (depois do meio-dia), tarde e noite.
12 a.m.: *midnight*.
12 p.m.: *noon*.

Lesson 1

2. What do you do at these times? Write your answers.

a. _____

b. _____

c. _____

d. _____

e. _____

f. _____

OUTCOME

An interview with a classmate

What: interview a classmate
Goal: ask and give information about routine
Audience: classmates
Where: classroom

1. Complete the daily planner with your daily activities on Fridays.

Time	Activity
:	
:	
:	
:	
:	
:	

2. In pairs, ask and answer questions about your daily activities. See if your activities match.

You can ask:

A: What do you do at _____?

B: I _____ at _____.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

leu e compreendeu um *daily planner*.

aprendeu e usou as horas.

entrevistou um colega sobre sua rotina.

Lesson 2

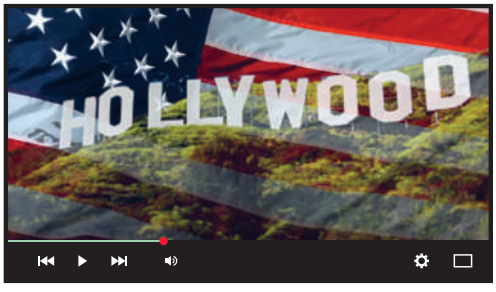
Can you plan a comic strip about your daily routine?

LISTENING

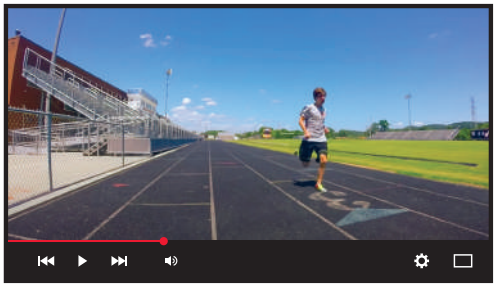
Pre-Listening

1. Você ouvirá um áudio de Austin, um garoto de 15 anos, falando de sua rotina. Observe as imagens abaixo e levante hipóteses sobre as informações que espera ouvir. Escreva suas ideias no caderno.

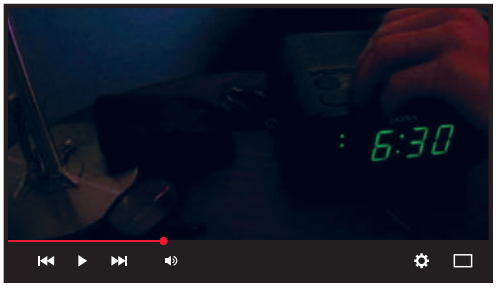
a.



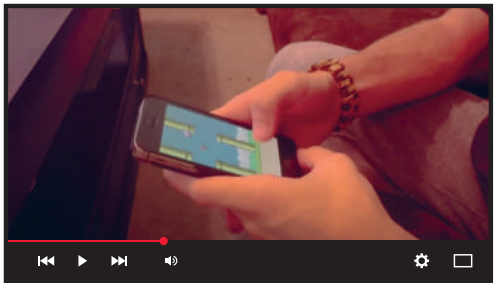
b.



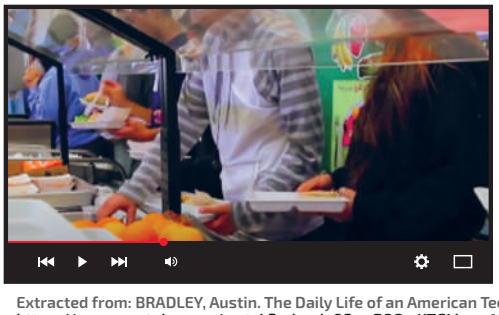
c.



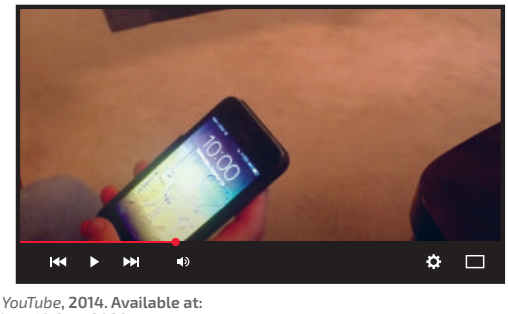
d.



e.



f.



Extracted from: BRADLEY, Austin. The Daily Life of an American Teenager. *YouTube*, 2014. Available at: **https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=B8QwKTGLlyw**. Accessed on: 10 Oct., 2020.

While Listening

23

2. Listen to the audio and organise Austin's daily activities as they happen.

a. [ ] Talk to friends.
b. [ ] Go to school.
c. [ ] Wake up.
d. [ ] Take care of the dog.
e. [ ] Have lunch at the school cafeteria.
f. [ ] Go to class.
g. [ ] Have breakfast.
h. [ ] Get ready for school.

Lesson 2

23

3. Listen to the audio again and tick [√] *Yes* or *No* to answer the questions.

	Yes	No
a. Does Austin do the same things that most American teenagers do after school?		
b. Does he do his homework after taking a shower?		
c. Does his family have a chance to talk during dinner time?		
d. Does he relax by reading a book?		
e. Does he go to bed at 11 o'clock?		
f. Does he brush his teeth before going to bed?		

Post-Listening

4. Discuta as perguntas com seus colegas e professor.

a. Você acha que a rotina de Austin é parecida com a sua ou diferente dela?

b. Quais atividades da rotina de Austin você gostaria de incorporar à sua? Por quê?

c. Na sua opinião, o que pode influenciar a rotina de uma pessoa?

LANGUAGE FOCUS

Grammar **Adverbs of frequency**

162

1. Read the sentences and look at the table of frequency adverbs.

Austin **always** takes care of his dog.

He **usually** plays games to relax.

He **sometimes** goes to bed at 10:30.

Frequency adverbs	
always	100%
usually	80%
often	70%
sometimes	50%
rarely	30%
never	0%

2. Write sentences about the frequency you do some activities. Use the words from the box.

always • usually • often • rarely • sometimes • never

a. I _____ walk to school.

b. I _____ brush my teeth after breakfast.

c. I _____ do my homework in the evening.

d. I _____ help my family.

e. I _____ play video games.

f. I _____ take care of my pet.

g. I _____ talk to my friends after school.

OUTCOME

An outline of a comic strip.

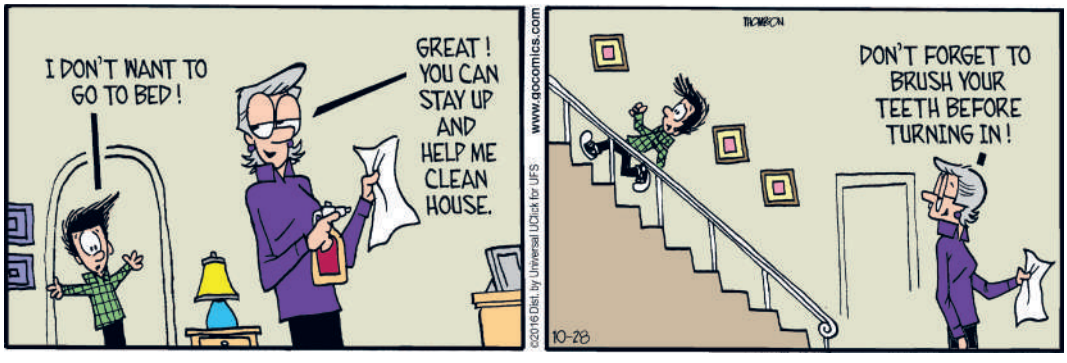
What: an outline for a comic strip about your daily routine
Goal: brainstorm and create a draft for a comic strip about daily activities
Audience: classmates
Where: notebook

1. Read the comic strip and do the tasks.

a. Underline four typical activities from a daily routine.

b. Circle the activity you can see in the comic strip.

GLOSSARY
turning in: ir para a cama



Grand Avenue, Mike Thompson © 2016 Mike Thompson / Dist. by Andrews McMeel Syndication for UFS.

2. Read the comic strip again. What are its main characteristics? Write them below.

3. You are going to plan a comic strip. Follow the steps.

a. Think of a funny situation related to your daily routine.

b. Brainstorm and write some some ideas in your notebook.

c. Share your ideas with your classmates and teacher.

d. Make any adjustments to your ideas and write/draw a first draft in your notebook. Use panels to organise your work.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

ouviu e compreendeu um adolescente falando sobre sua rotina.

aprendeu e utilizou os *frequency adverbs*.

planejou uma *comic strip*.

Lesson 3

Can you write a comic strip about your routine?

READING

Pre-Reading

1. Observe as imagens nas Atividade 2 e 3 e discuta com os colegas.

a. Qual é o gênero desses textos?

b. Quais elementos o ajudaram a identificar o gênero textual?

c. Você gosta desse gênero? Conhece algum dos personagens?

d. Com base apenas nas imagens, você consegue prever o assunto de cada tirinha?

While Reading

2. Read Calvin's comic strip and answer the questions.

GLOSSARY
get up: levantar-se (pela manhã)
bowl: tigela
so far: até o momento
throw: jogar
rock: pedra
move: mover-se

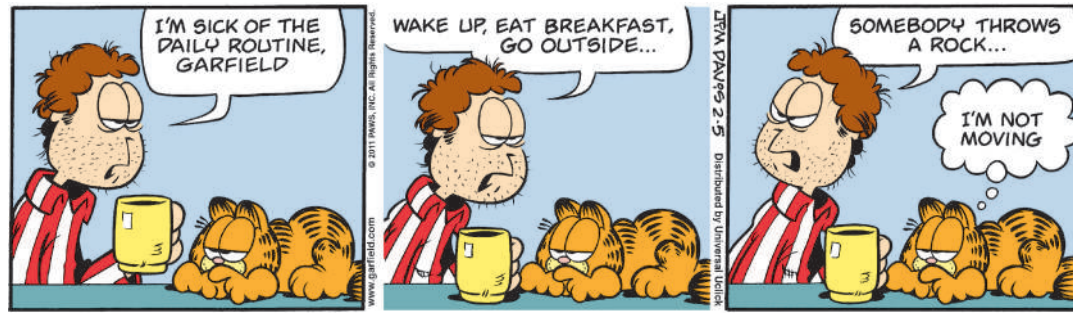
Calvin & Hobbes, Bill Watterson © 1986 Watterson / Dist. by Andrews McMeel Syndication

a. What is Calvin's favourite day of the week?

b. What time does Calvin get up on Saturdays?

c. What does Calvin like to eat on Saturdays?

3. Underline the true sentence(s) about Garfield's comic strip.



Garfield, Jim Davis © 2011 Paws, Inc. All Rights Reserved / Dist. by Andrews McMeel Syndication

a. Jon is tired of his boring daily routine.
b. Garfield doesn't care about Jon's problem.
c. Jon never eats breakfast.
d. Garfield's daily routine seems to be very active.

4. Tick [√] the elements that helped you understand the comic strips.

a. [ ] Dialogues
b. [ ] Facial expressions
c. [ ] Images
d. [ ] Speech bubbles
e. [ ] Context
f. [ ] Vocabulary I know
g. [ ] Punctuation
h. [ ] Characters
i. [ ] Actions
j. [ ] Other: _____

+ LEARNING TO LEARN
Muitas vezes, um texto apresenta elementos que podem nos ajudar a entender seu conteúdo, ainda que tenhamos dúvidas sobre vocabulário ou mesmo sobre estruturas linguísticas. É importante observar atentamente todos os elementos que compõem o texto.

Post-Reading

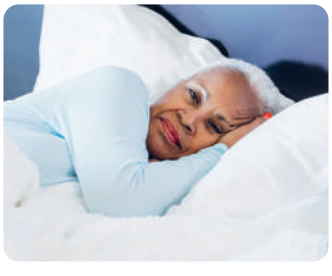
5. Em duplas, discutam as perguntas.

a. As tirinhas de Calvin e Garfield que você leu contam uma história completa?
b. Compare as tirinhas. O que as duas histórias têm em comum?
c. Calvin e Jon têm o mesmo sentimento em relação às próprias rotinas?

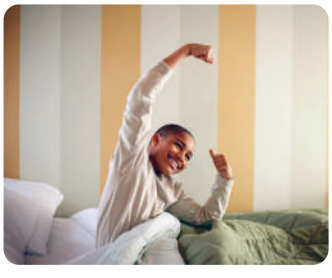
LANGUAGE FOCUS

Vocabulary Daily activities

Use the daily activities in the comic strips you read in *Lessons 2* and *3* to label the photos.

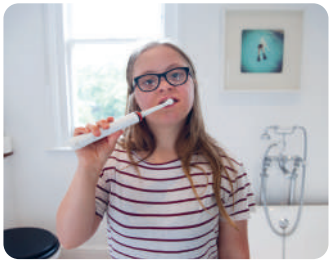


a. _____



b. _____

c. _____



d. _____

e. _____

f. _____

Lesson 3

OUTCOME

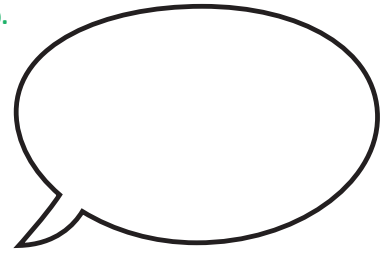
A comic strip about your routine

What: a comic strip about your routine
Goal: share information about yourself by using comic strips
Audience: classmates and teachers
Where: paper and classroom walls

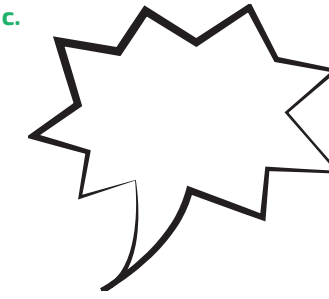
1. In comic strips, there are different types of bubbles. In pairs, discuss what the bubbles below are used for.

a.

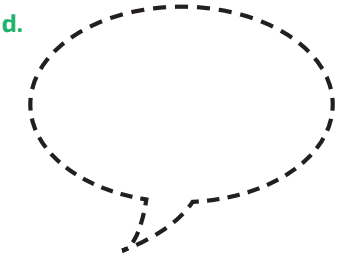
b.



c.



d.



2. You are going to create a comic strip about your daily activities from *Lesson 3*. Follow the steps.

a. Use your outline of a comic strip from the *Outcome* in *Lesson 3*.
How does your story start?
Is there something funny or unexpected in the story?
How does your story end?

b. Consider the speech bubbles you can use.

c. Think about the layout. Use three or four panels only.

d. On a separate sheet of paper, draw your characters, panels and speech bubbles.

e. Be creative with your handwriting and use proper punctuation.

f. Create the final version of your comic strip.

g. Share your work with the class.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

leu e compreendeu *comic strips*.

praticou vocabulário para *daily activities*.

criou a própria *comic strip*.

Lesson 4

Can you write a poem?

READING

Pre-Reading

1. O *haiku*, de origem japonesa, é um tipo de poema. Observe os poemas abaixo e risque a frase que NÃO corresponde às características dele.

a. O *haiku* é um texto curto.

b. A estrutura do poema apresenta três versos.

c. O *haiku* apresenta linguagem simples.

d. É obrigatório o uso de rimas no *haiku*.

e. A natureza é o tema principal do *haiku*.

Levanto da cama
Vejo as nuvens pelo céu
Flutuam como eu

ベッドから起きると
空に雲が見える
わたしのようにふわふわと浮かんでいるわ

I get up out of bed
And I see the clouds in the sky
Floating like me

Beatriz Bertoli Topal
Female Age 11 (Brazil)
女子 11歳 （ブラジル）

Manhã com chuva
Arco-íris se formando
E o sol brilhando

雨の朝
虹がかかったよ
お日さまが出て

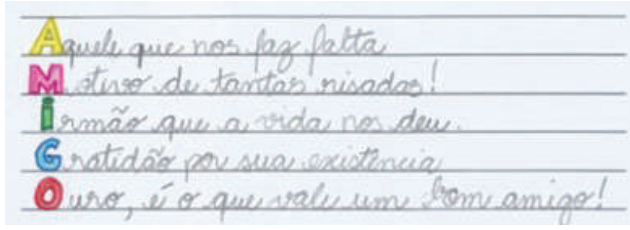
Rainy morning
Rainbow takes its form
While the sun shines

Edenilson Daniel de Lima
Male Age 10 (Brazil)
男子 10歳 （ブラジル）

© Extracted from: The 14th World Children's Haiku Contest 'Morning' (in Brazil) Results. ***Jal Foundation***, 2016.
Available at: **http://www.jal-foundation.or.jp/wch/14th/brasil.html**. Accessed on: 20 Sep., 2020.

Lesson 4

2. Agora, leia e observe a estrutura de um acróstico. Em seguida, assinale [√] as frases que apontam as características do poema.



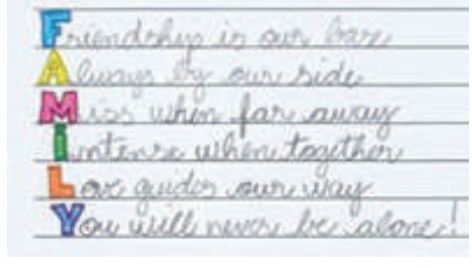
Acervo pessoal.

a. [ ] A primeira letra não deve ser capitalizada.
b. [ ] O acróstico é um poema horizontal relacionado a uma palavra na vertical.
c. [ ] Cada verso começa com uma letra da palavra escolhida.
d. [ ] O acróstico tem uma estrutura rígida de quatorze versos.
e. [ ] O conteúdo do poema deve estar relacionado à palavra que se forma na vertical.

While Reading

3. Read the poems and tick [√] the correct columns.

Text 1



Personal archive.

Text 2

The old pond

(MATSUO BASHO)

The old pond
A frog leaps in.
Sound of the water.

Extracted from: BASHO, Matsuo. *The Old Pond*. Available at: <http://www.bopsecrets.org/gateway/passages/basho-frog.htm>. Accessed on: 21 Sep., 2020.

GLOSSARY
pond: lago
leap: pular, saltar
miss: sentir falta
alone: solitário

	Haiku	Acrostic
a. It captures an instant like a photograph.		
b. The reader can 'see' the scene and 'hear' the splash in the water.		
c. The text has emotional tone.		
d. Nature is an inspiration.		
e. There is no rhyme.		

4. Read the haiku and the acrostic again. Then, match questions and answers.

a. Which natural elements are mentioned in the haiku?
b. What contrast can we notice in the haiku?
c. What does the description in the acrostic express?
d. Which poem is more focused on the size?

[ ] The silence of the pond and the noise of a splash in the water.
[ ] It expresses a personal and positive view of family.
[ ] The haiku.
[ ] The pond and the frog.

Post-Reading

5. Discuta as perguntas.

a. Qual é o seu favorito entre os dois tipos de poema? Por quê?

b. O *haiku* possui uma estrutura relativamente fixa e o acróstico é guiado pelas letras que formam uma palavra. Você acha que isso pode inibir a criatividade de quem escreve? Por quê?

c. O *haiku* de Matsuo Basho foi escrito em japonês no século XVII. Na sua opinião, qual é o papel da língua inglesa na popularização do *haiku*?

OUTCOME

A poem

What: a poem
Goal: write an acrostic or a haiku
Audience: classmates and teachers
Where: notebook and classroom wall

1. Describe the images according to the questions.

What do you see?				
How can you describe it?				
How does it make you feel?				

2. You are going to write a haiku or an acrostic. Follow the steps.

Acrostic

a. Choose a word and write it down vertically.

b. Think of words or phrases to describe the idea expressed by the word you chose. You can use a dictionary.

c. Use the words or phrases to write lines for each letter of the chosen word.

Haiku

a. Choose one of the images from Activity 1.

b. Think of simple words or phrases. Don't forget that haikus have only 3 lines. You can use a dictionary.

FEEDBACK

Nesta *lesson*, você:

leu e interpretou acrósticos e *haikus*.

escreveu um *haiku* ou um acróstico.

Cross-curricular Learning

Cells and genetics (Part 2)

1. **What do you know about Cells and Genetic Inheritance? Use the columns below to write about what you know and what you want to know. Leave the third column blank.**

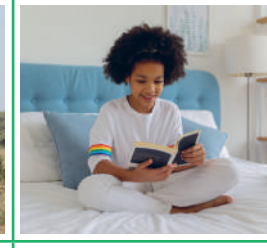
KWL Table Cells and genetics inheritance		
What I know	What I want to know	What I have learnt

2. **Complete with the correct letter.**

a. Inherited traits [ ] They are taught and developed during the lifetime of a person or an animal.

b. Learnt behaviour [ ] They are characteristics that are determined by your parents.

3. **Choose the correct kind of characteristic according to the picture and the description in each card.**

Ladybugs have spots. Inherited trait [ ] Learned behaviour [ ]	Lucas is a snowboarder. Inherited trait [ ] Learned behavior [ ]	Sasha has curly hair Inherited trait [ ] Learned behavior [ ]	Fishes have scales. Inherited trait [ ] Learned behavior [ ]
			
Tomas likes to swim. Inherited trait [ ] Learned behavior [ ]	Giraffes are tall. Inherited trait [ ] Learned behavior [ ]	Milena loves to read. Inherited trait [ ] Learned behavior [ ]	Kangaroos can jump. Inherited trait [ ] Learned behavior [ ]

4. Read the sentences below: are they talking about inherited traits or learnt behaviours? The first one is done for you as an example.

- A cat has brown fur.
- A girl uses her left-hand to write.
- A rose has beautiful red petals.
- A boy plays guitar very well.
- A bird flies in the sky.
- A tree has small leaves.
- A man can speak French and Spanish.
- A wolf hunts at night.

Inherited traits	Learnt behaviour
brown fur.	

5. There are many ways to tell people about our skills, abilities and learnt behaviours. Write about your own learnt behaviours. Follow the model.

I like to **play videogame** in my free time.
I love to **watch movies**.
I am a good **soccer player**.
I can **play basketball**.

a. I like to play _____ in my free time.

b. I love to watch _____.

c. I am a good _____ player.

d. I can play _____.

6. Complete the table.

What combination of these traits do you have? Complete the survey to find out.				
1. I am				
2. I have	( ) square	( ) round	( ) oval	( ) rectangle
3. I have	( ) cleft chin	( ) dimple cheek	( ) freckles	
4. My eyes are	( )brown	( ) blue	( ) green	( ) amber
5. I am	( ) right-handed	( ) left-handed		
6. My hair is	( ) curly	( ) wavy	( ) straight	

7. Write statements about yourself using the information from Activity 7. Follow the example.

I am 12 years old.

I have a round face.

I have freckles.

My eyes are brown.

I am right-handed.

My hair is curly.

a. I am _____ years old.

b. I have a/an _____.

c. I have _____.

d. My eyes are _____.

e. I am _____.

f. My hair is _____.

8. Let's build an inherited map. Write down characteristics of your parents and relatives in order to notice how much you look like them. These characteristics are "(...) the hereditary material in humans and almost all other organisms called DNA" (Available at: <https://ghr.nlm.nih.gov/primer/basics/dna> Accessed on: 26 Oct., 2019).

Characteristics	You	Mom (mother)	Dad (Father)	Sibling (brother or sister)	Sibling (brother or sister)	Other relative	Other relative
Shape of the face (square, round, oval, rectangle)							
Size and shape of the nose (small, medium, large)							
Types of hair (curly, wavy, straight)							
Color of the eyes (brown, blue, green, gray, amber)							
Personality traits (talkative, friendly, emotive, easy-going, calm, patient, organised, independent, creative, extroverted, shameful)							

9. Write sentences about your parents and relatives. Use the information from Activity 9. Follow the model.

My mother/dad has brown eyes.

My brother/sister has wavy hair.

My cousin is a patient person.

My uncle is a friendly person.

I am a creative person.

a. My mother/father has _____.

b. My brother/sister has _____.

c. My cousin is a/an _____.

d. My uncle is a/an _____.

e. I am a/an _____.

10. Now go back to the KWL Table and fill the third column with what have you learnt.

Closing

GETTING ACROSS

1. Leia o poema *Autopsicografia*, do poeta português Fernando Pessoa. Reflita e responda à questão.

"Psicografia" consiste na descrição psicológica de uma pessoa, e "auto" transmite a noção de si próprio. Como seria uma estrofe da sua própria *autopsicografia*?

Autopsicografia

O poeta é um fingidor
Finge tão completamente
Que chega a fingir que é dor
A dor que deveras sente.

E os que leem o que escreve,
Na dor lida sentem bem,
Não as duas que ele teve,
Mas só a que eles não têm.

E assim nas calhas de roda
Gira, a entreter a razão,
Esse comboio de corda
Que se chama coração.

Fonte: PESSOA, F. *Poesias*. 15. ed. Nota explicativa de João Gaspar Simões e Luiz de Montalvor. Lisboa: Ática, 1995.
Disponível em: <http://arquivopessoa.net/textos/4234>. Acesso em: 13 out. 2020.

SELF-ASSESSMENT

1. Leia, abaixo dos potes a.–e., alguns dos objetivos de aprendizagem propostos nesta unidade. Faça uma autoavaliação sobre como você alcançou esses objetivos. Pinte os potes de acordo com o seu desempenho.

a. Distinguir suas características físicas das comportamentais.

b. Entrevistar um colega sobre sua rotina.

c. Planejar uma *comic strip*.

d. Criar sua própria *comic strip*.

e. Escrever um *haiku* ou um acróstico.

f. _____

_____

_____

2. Para o último pote, defina um objetivo com seu professor e pinte-o de acordo com o seu desempenho.

LÍNGUA INGLESA - 4º BIMESTRE

Unit 7

At home

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

Castelo da Cinderela na Disneylândia

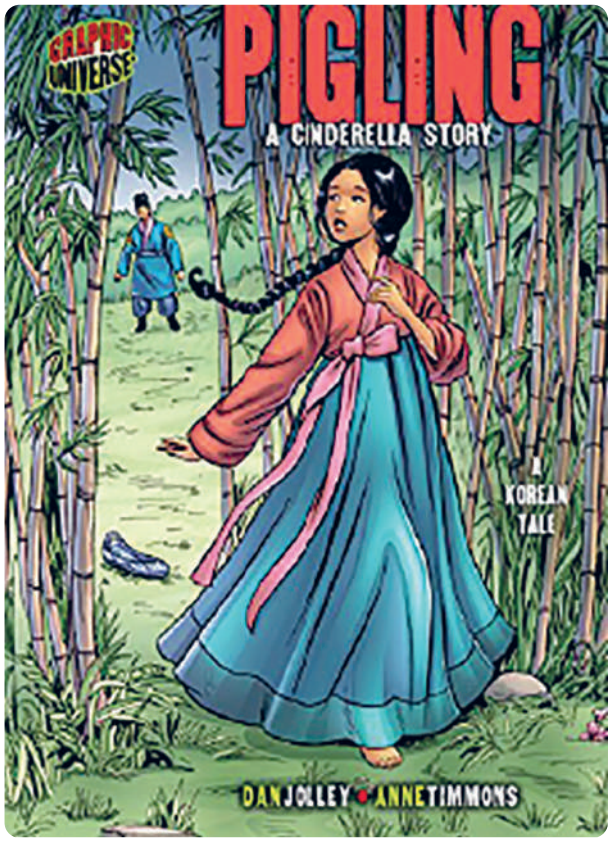
Jovem japonesa no metrô trajando Yukata

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?

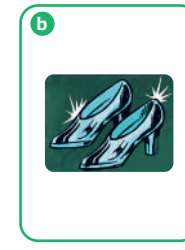
READING

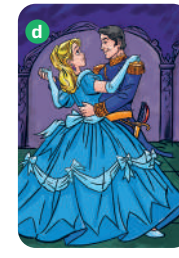


Pre-Reading

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*.

	_____	_____
Plots	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.
Characters	fairy godmother, prince, stepmother, stepsisters,	magical creatures, magistrate, stepmother, stepsister

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.

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.

a

b

c

d

[ ] He is doing laundry.

[ ] She is vacuuming the house.

[ ] He is doing the dishes.

[ ] She is bathing the dog.

OUTCOME

A synopsis of a story

What: a story synopsis
Goal: write a synopsis
Audience: classmates and teacher
Where: notebook or separate sheet of paper

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

a. Think about a fairy tale you like and know and write the most important parts of it.
b. Remember not to write the end of the story.
c. Write the first draft of the synopsis using short sentences.
d. Share it with a classmate and the teacher. Get feedback.
e. 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

a

b

c

d

e

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

a. Em que ocasiões você acha que as pessoas usam as vestimentas das fotos?

b. Na região onde você mora também há vestimentas especiais? Em que ocasiões são usadas?

c. 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

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

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

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

Post-Reading

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

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

LANGUAGE FOCUS

Grammar Present Continuous

162

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

1. I _____ socks. **2.** He' _____ shorts.

a. The two sentences describe *a habit / an action in progress at the moment.*
b. 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.

a. Think about the clothing items you would like to wear and choose the weather accordingly.

b. Choose the materials you are going to use to illustrate the comic strip.

c. 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

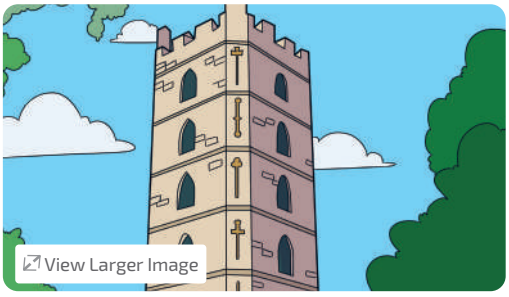
Pre-Reading

1. Analise as imagens e discuta com seus colegas.
   - a. Que personagens da literatura você acha que morariam nas casas retratadas?
   - b. Você gostaria de morar em alguma dessas casas? Qual? Por quê?
   - c. 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?
   - a. [ ] To sell historical objects.
   - b. [ ] To inform customers about the characteristics of the hotel.
   - c. [ ] To promote the restaurant in the hotel.

Rating	Sleeps	Bedrooms	Bathrooms	Pets **Yes**	View on map



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

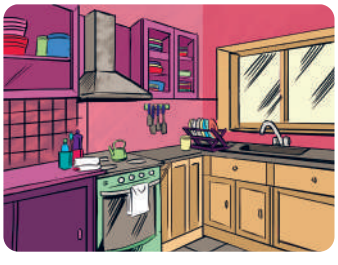
Post-Reading

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*

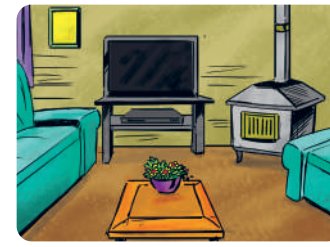
1. Write the names of the parts of the hotel from the advert in the *Reading* section.



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
Goal: describe a fairy tale home
Audience: classmates and teacher
Where: in the notebook

Create an advert for a fairy tale home. Follow the steps.

a. 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.

b. Decide on the number of bedrooms, furniture and any other details you want the house to have.

c. Choose a place for your house.

d. Write everything in detail. Use the structure *there is/are* in your description.

e. 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.

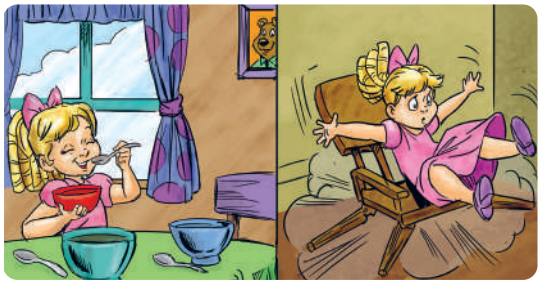
Lesson 4

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.

a. O que você acha da atitude de Goldilocks, de entrar na casa de desconhecidos?

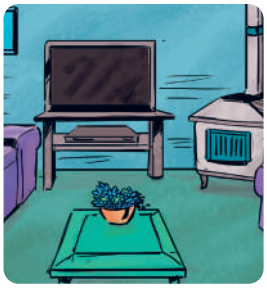
b. Qual a lição que a história de Goldilocks sugere?

LANGUAGE FOCUS

Vocabulary Parts of the house

Tick [√] the names of the parts of the house.

a.



living room [ ]
kitchen [ ]

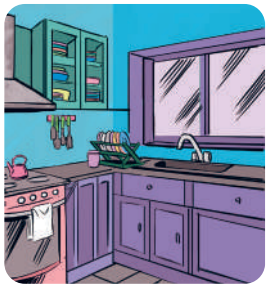
b.

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
Goal: act out the play
Audience: classmates and teacher
Where: in the classroom

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

a. Read again the script from the *Reading* section from *Lesson* 5.

b. Think about the intonation, pronunciation and emotions of each line.

c. Choose the characters.

d. Practise shadow reading your part and reading a line of your part.

e. 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.

Cross-curricular Learning

The five senses (Part 1)

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 question:

My Five Senses

We have five senses: sight, smell, taste, hearing and touch. The five human senses play a unique role by receiving signal information from the environment through the sense organs and sending it to the human brain for interpretation. When the brain receives and interprets the information, he tells the body how to respond. The sense organs in our body include the eyes, ears, skin, nose and the tongue.

Source: Text produced specially for this material

What are the five senses?

_____

3. Complete the sentences with the name of each part of the human body responsible for the following abilities.

a. I use my _____ to hear.

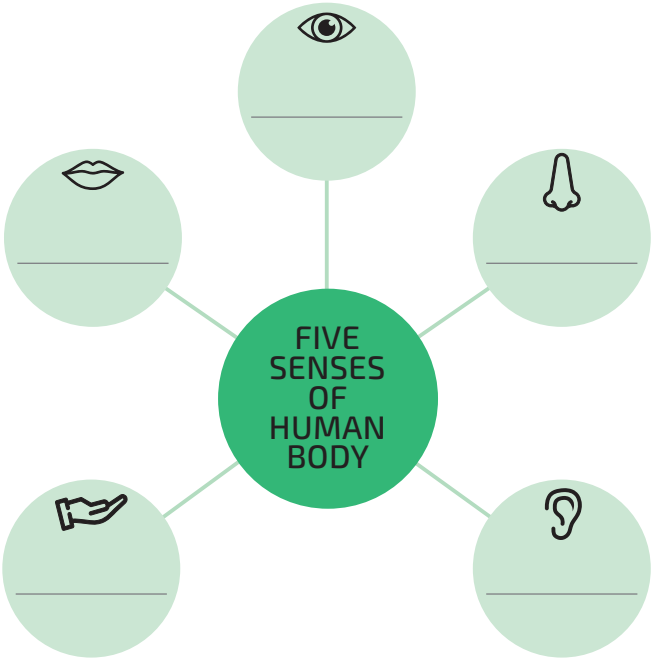
b. I use my _____ to smell.

c. I use my _____ to see.

d. I use my _____ to taste.

e. I use my _____ body to touch.

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



5. Identify the descripted senses.

TASTE - TOUCH - SMELL - HEARING - VISION

a. Recognize colors (blue, yellow, red, green), light and dark (light and shadow). _____

b. Recognize different types of sound (rain, animals, noise, speech, music). _____

c. Recognize different fragrances, pleasant and unpleasant smells. _____

d. Feel different textures with your feet or hands and the wind on your skin. _____

e. 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

a. Flowers are colorful, they come in many types and shapes, and we can smell their perfume through our _____.

b. Bird songs are very beautiful and have several purposes, such as attracting the females. We can enjoy their singing thanks to our _____.

c. The sun is a star of our solar system. We can see it with our _____.

d. The _____ allows us to recognize flavors and feel the texture of the food we eat.

e. 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

[ ]

Felling differente 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.

a. _____

b. _____

c. _____

d. _____

e. _____

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	*My action plan:* o que vou fazer para aprender mais

Unit 8

I interact and go further

1. **Observe as imagens e discuta as perguntas.**
   - **a.** O que as fotos têm em comum?
   - **b.** Você já fez as atividades ou ações que aparecem nas fotos?
   - **c.** 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.

a. Que tipo de texto vemos nas imagens?

b. Onde encontramos este tipo de texto?

c. Você acha que texto apresentado é formal ou informal? Por quê?

While Reading

2. Read the text messages. Tick [√] the correct answers.

a. The dialogue is between ...

[ ] friends. [ ] mother and son. [ ] strangers.

b. They are talking about ...

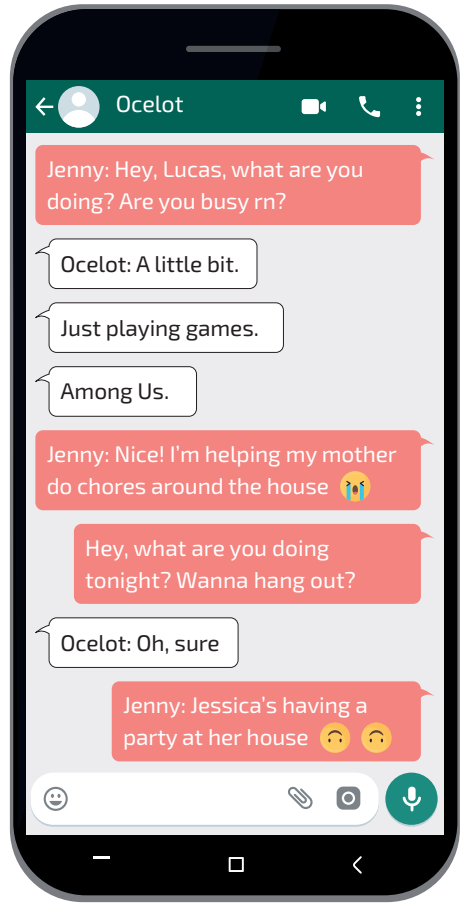
[ ] sports. [ ] weather. [ ] their activities.

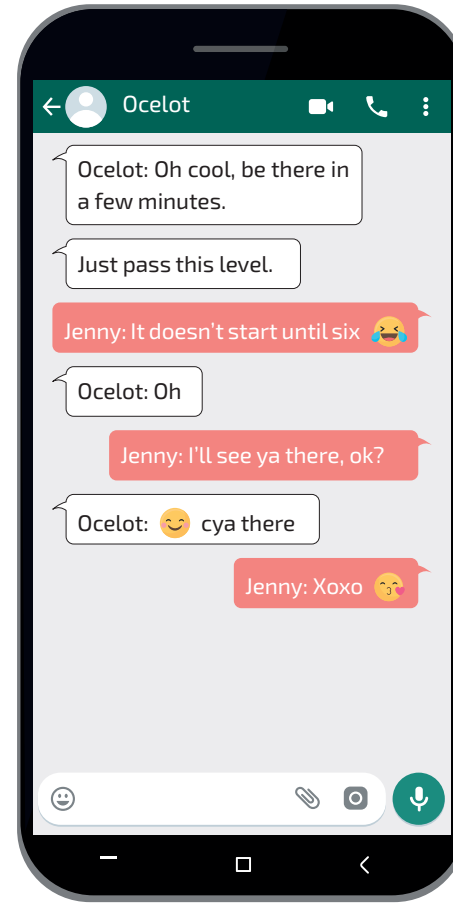
c. What are they planning to do?

[ ] To watch a film. [ ] To go to a party. [ ] 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.

a. Who is Jenny talking to? _____

b. Is he busy? What is he doing? _____

c. What is Jenny doing? _____

d. Why does she text Lucas? _____

e. Does Lucas accept the invitation? _____

f. What time does the party start? _____

Post-Reading

4. Discuta as perguntas com um colega.

a. Como você costuma se comunicar com parentes e amigos? Você usa *apps* de mensagens com frequência?

b. Nas mensagens da Atividade 2, Jenny e Lucas usaram *acronyms* e *emojis*. Você também os usa nas suas mensagens? Se sim, como?

c. 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: _____

b. right now: _____

c. you: _____

d. see you: _____

e. kisses and hugs: _____

2. Circle the correct meaning of the acronyms.

a. Sally and I are **BFFs**.
basketball for fun | big fat frog | best friends forever

b. **LOL**, that joke is too funny.
laughing out loud | letter of Lincoln | law of love

c. I need to finish my homework **ASAP**.
a song and pray | as soon as possible | act swiftly as planned

d. I'm going to the market, **BRB**.
be right back | bring rice and beans | buy red berries

e. **OMG**, I can't believe Lana is sick with the flu.
of my gut | on my garage | oh my God

Lesson 1

Grammar Present Continuous (review)

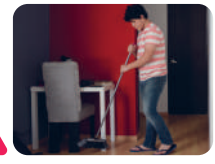
3. Read again Jenny's and Ocelot's message exchange. Rewrite Ocelot's answer in bold using formal language.

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

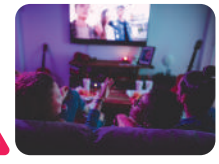
Ocelot: A little bit. **Just playing games.**

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

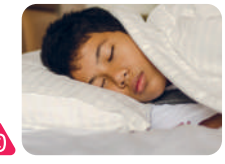


a. What's Enzo doing?



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
Goal: answer a text message
Audience: classmates
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

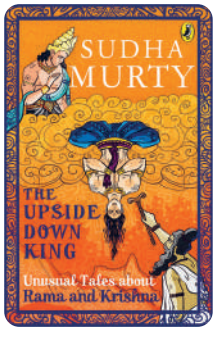
1. **Discuta as perguntas com um colega.**
   - **a.** Com qual frequência você lê livros?
   - **b.** Qual o seu livro favorito? O que você pode dizer sobre ele?

While Listening

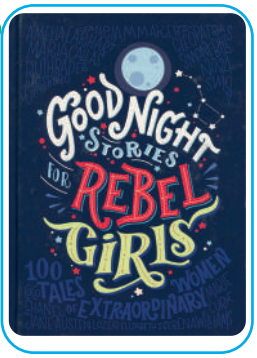
24

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.**

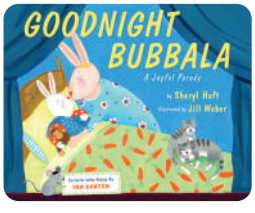
a



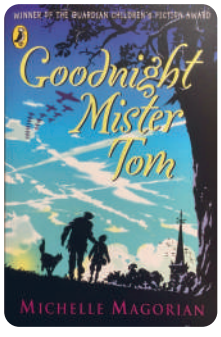
b



c



d



24

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&ab_channel=Helly> (00:49 até 01:09). Accessed on: 7 Oct., 2020.

25

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

25

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-I&ab_channel=Helly>(01:53 até 02:17). Accessed on: 7 Oct., 2020.

Post-listening

6. Discuta com os colegas.

a. Qual dos dois livros recomendados você achou mais interessante? Por quê?

b. Você acompanha algum canal *online*? Se sim, quais seus canais preferidos?

c. 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 RL 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

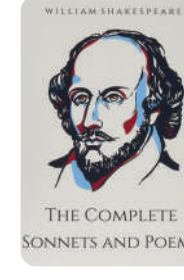
Label the book covers with the genres from the box.

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

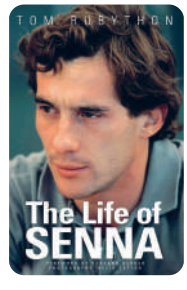
a. _____

b. _____

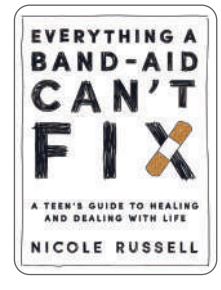
c. _____



d. _____



e. _____



f. _____

g. _____

h. _____

OUTCOME

A book recommendation

What: a book recommendation to your classmates
Goal: tell your friends about a book you like
Audience: classmates and teacher
Where: book and classroom

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?

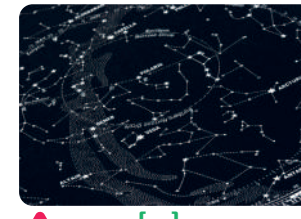
READING

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.

a. Você já viu alguma paisagem como esta ao lado? Se sim, onde?

b. A foto mostra uma cidade na Europa. Em qual país você acha que ela fica?

c. 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?

a. [ ] To guide people to get to other cities.

b. [ ] To inform tourists about attractions in a town.

c. [ ] To promote two hotels in a town.

d. [ ] 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

a. The name of the city is _____.

b. There are two hotels in the city. Their names are _____ and Geiranger.

c. There is a _____ between the supermarket and Geiranger Camping.

d. _____ is next to a restaurant.

e. There is a petrol station behind a _____.

f. There is a _____ next to the Made in Fjords.

g. 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.

a. Que lugares no mapa de Geiranger existem na sua cidade também?

b. 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.

b. _____ cafés and restaurants on the map.

c. _____ a public toilet near the tourist information building.

d. _____ a cinema on the map.

e. _____ a souvenir shop in the town map.

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.

a. 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.

b. Draw the main streets and place the attractions in their correct places.

c. Number the places and create a legend. Colour your map.

d. 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.

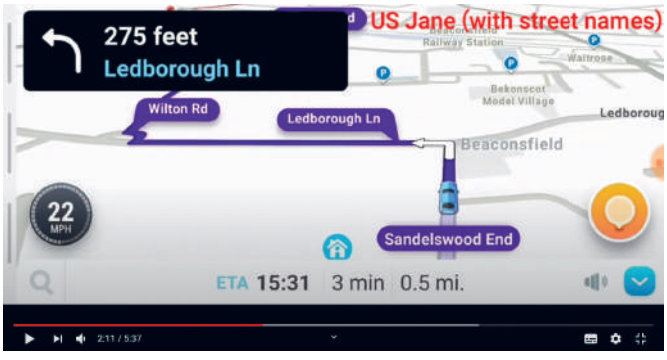
Lesson 4

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?

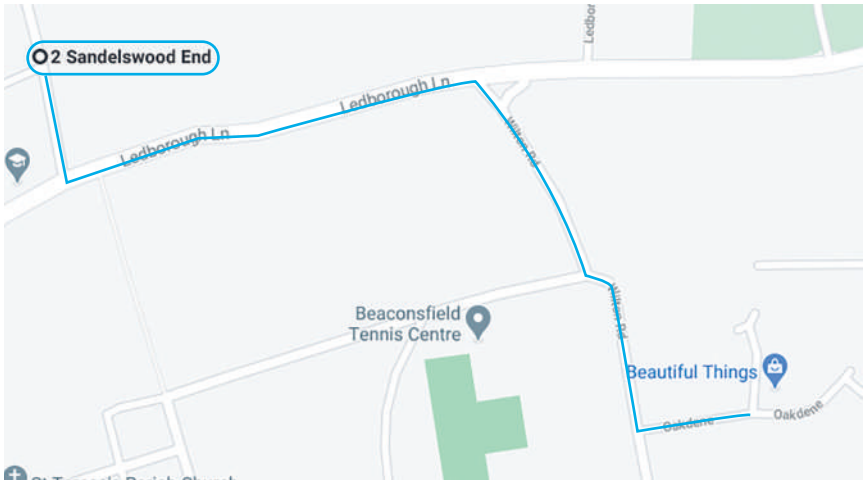
_____

+ 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
b. [ ] Warwick Road
c. [ ] Saint Michael's Green
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.

a.

b.

c.

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.

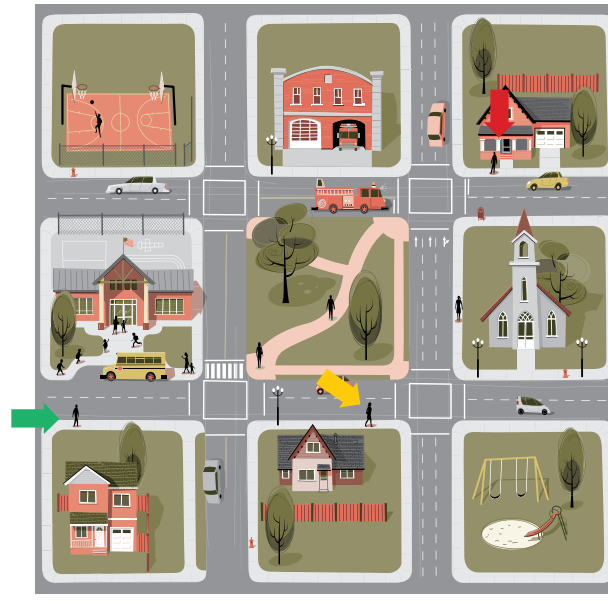
Person 2: Hello, can you help me? I want to go to the basketball court.

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
Goal: give a tourist the right directions to a place
Audience: classmates and teacher
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
- Stop the student and say hello.	- Say Hi.
- Ask for directions to the place you want to visit.	- Give directions.
- Repeat the directions to confirm the information.	- Confirm or correct the directions.
- Thank the student.	- Reply: You're welcome.

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 trilion 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?

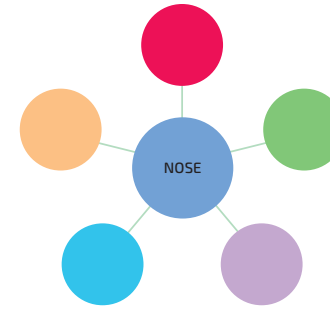
_____

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

a. "The process of breathing."

b. "A nerve cell that carries information between the brain and other parts of the body."

c. "Connected with the ability to smell."

d. "The ability to talk, the activity of talking or a piece of spoken language."

e. "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.

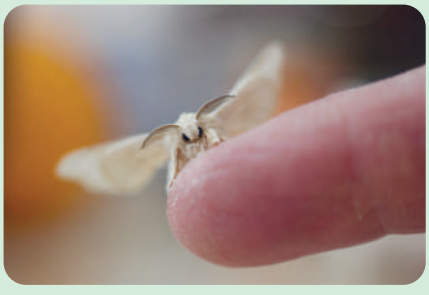
The animal I chose is the **Silk Moth**.

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 _____.

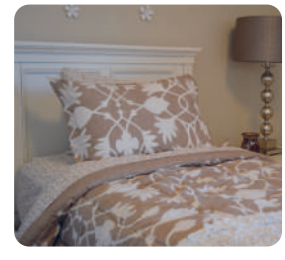
d. Thanks to our _____, we can imagine and create many things.

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 _____.

b. Rocks are _____.

c. A ball is _____.

d. Fire is _____.

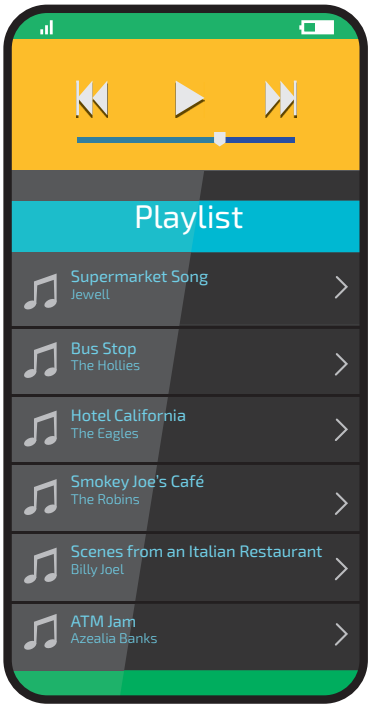
e. The wall is _____.

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

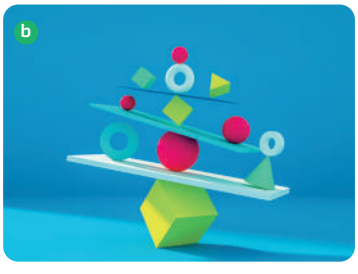
1. Leia a *playlist* ao lado. O que as músicas têm em comum, além de serem em inglês?

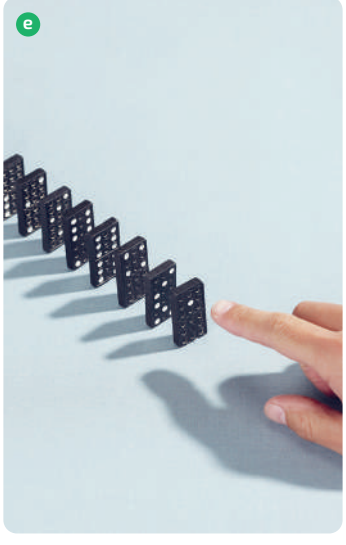


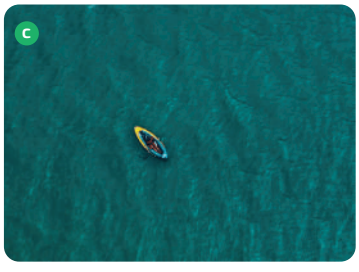
2. Se você estivesse conversando com um estudante estrangeiro que planeja visitar sua cidade, quais lugares você sugeriria para visitação?

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/quais imagem(ns) representa(m) seu percurso na unidade? Por quê?







EDUCAÇÃO FÍSICA – 3°BIMESTRE

Caro estudante, vamos conhecer um pouco mais sobre o que iremos aprender neste material?

Ao longo dos anos anteriores, você teve contato com diferentes unidades temáticas que compõem a Educação Física Escolar. Neste bimestre, iremos conhecer e aprender sobre a Unidade Temática - Corpo, Movimento e Saúde, para que você possa identificar as capacidades físicas predominantes na prática do esporte e da ginástica, e diferenciar atividade física de exercício físico. Além disso, na Unidade Temática - Práticas Corporais de Aventura, em especial as urbanas, serão desenvolvidas atividades que propiciem experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura urbanas, valorizando a própria segurança e a integridade física, bem como as dos demais; identificar os riscos durante a realização de práticas corporais de aventura urbanas e planejar estratégias para sua superação; identificar a origem das práticas corporais de aventura e as possibilidades de recriá-las, reconhecendo as características (instrumentos, equipamentos de segurança, indumentária, organização) e seus tipos de práticas.

Você poderá registrar suas descobertas ou pesquisas e encontrar novos desafios para construir e ampliar seus conhecimentos nas aulas de Educação Física. Não se esqueça de que todo aprendizado exige esforço e dedicação, mas também envolve curiosidade, criatividade e troca de ideias. Então, vamos começar?

Bom estudo!

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 – CAPACIDADES FÍSICAS – ESPORTE E GINÁSTICA

Nesta situação de aprendizagem 1, retomaremos o conceito e as atividades já vivenciadas nos bimestres anteriores para que você consiga identificar as capacidades físicas predominantes nas práticas esportivas e gímnicas, relacionando-as à melhoria do desempenho e ao desenvolvimento das mesmas.

ATIVIDADE 1 – RELEMBRANDO AS CAPACIDADES FÍSICAS UTILIZADAS NO HANDEBOL, NO ATLETISMO E NA GINÁSTICA

ETAPA 1 – CAPACIDADES FÍSICAS NO HANDEBOL

No primeiro bimestre, você teve a oportunidade de vivenciar o handebol. Após vivenciá-las em quadra, descreva as capacidades físicas predominantes em alguns momentos específicos em uma partida de handebol.

a) Arremesso ao gol:

b) Arremesso em suspensão:

c) Drible:

d) Finta:

ETAPA 2 – CAPACIDADES FÍSICAS NO ATLETISMO

Após ter vivenciado novamente algumas modalidades de atletismo, descreva abaixo quais são as capacidades físicas predominantes.

1. Tiro de 100 m:
2. Maratona:
3. Lançamento de disco:
4. Arremesso de peso:

ETAPA 3 – CAPACIDADES FÍSICAS NA GINÁSTICA

Após participar do circuito de posições e movimentos que envolvem a prática da ginástica, descreva abaixo a capacidade física predominante em cada estação.

1. Prancha de frente:
2. Abdominal:
3. Pular corda:
4. Correr entre os cones:
5. Flexão:
6. Polichinelo:
7. Corrida com elevação do joelho:

ETAPA 4 – CAPACIDADES FÍSICAS: CONCEITO E IMPORTÂNCIA.

Após relembrar as principais capacidades físicas predominantes em alguns esportes e movimentos da ginástica, responda as questões abaixo:

1. Dizer que uma capacidade física é predominante, significa dizer que não existem outras capacidades físicas envolvidas no movimento? Explique e exemplifique.
2. Qual a importância de identificar as capacidades físicas envolvidas no movimento?
3. Descreva em seu caderno o conceito das capacidades físicas: agilidade, força, resistência, velocidade e flexibilidade.

ETAPA 5 – CAPACIDADES FÍSICAS X DESEMPENHO

O treinamento e a melhora nas capacidades físicas podem favorecer o desempenho em atividades motoras, sejam elas esportivas ou gímnicas. Chegou o momento de realizarmos uma pesquisa individual sobre "A importância das capacidades físicas para melhorar o desempenho nas práticas corporais". Ao final, construa um texto com esse tema.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 – EXERCÍCIO FÍSICO E ATIVIDADE FÍSICA: IDENTIFICANDO E DIFERENCIANDO

Nesta Situação de Aprendizagem, esperamos que você consiga utilizar o que já sabe sobre exercício físico e atividade física para tentar identificar e relacionar estes dois conceitos. Lembrando que se movimentar é a chave para se manter ativo e promover hábitos saudáveis.

ATIVIDADE 1 – IDENTIFICANDO EXERCÍCIO FÍSICO E ATIVIDADE FÍSICA

ETAPA 1 – EXERCÍCIO FÍSICO OU ATIVIDADE FÍSICA?

Observe as imagens e indique se fazem referência a exercício físico ou atividade física. Utilize 1 (um) para exercício físico e 2 (dois) para atividade física.

Fonte: Freepik

ETAPA 2 - DIFERENCIANDO ATIVIDADE FÍSICA E EXERCÍCIO FÍSICO.

Agora responda as questões a seguir no seu caderno:

1. O que é atividade física?
2. O que é exercício físico?
3. Existe diferença entre fazer uma atividade física ou um exercício físico? Por quê?
4. Quais os benefícios da prática de atividades físicas e exercícios físicos para a saúde?
5. Vocês praticam atividade física e/ou exercício físico? Se sim, com que frequência?

Não se preocupe se as respostas estão corretas, ao final destas atividades retomaremos essas questões e você terá a oportunidade de respondê-las novamente.

ATIVIDADE 2 – (RE) CONHECENDO EXERCÍCIO FÍSICO E ATIVIDADE FÍSICA

ETAPA 1 – ATIVIDADE FÍSICA.

Leia os textos e liste no quadro a seguir algumas atividades físicas e/ou exercícios físicos praticados por você.

Atividade Física: Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), atividade física é qualquer movimento produzido pelo corpo que resulte num gasto de energia acima do nível de repouso. Ou seja, levantar da cama, se trocar e preparar o café da manhã são atividades físicas. Caminhar pelo escritório ou até o ponto de ônibus também são exemplos de ações que consomem mais energia que o repouso.

Fonte: Sírio - Libanes. Conteúdos para Você. Passear com o cachorro, lavar a louça e limpar a casa também são atividades físicas. Disponível em: **https://www.hospitalsiriolibanes.org.br/sua-saude/Paginas/passear-cachorro-lavar-louca-limpar-casa-sao-atividades-fisicas.aspx**. Acesso em: 01 fev. 2021.

Liste aqui exemplos que estão presentes no seu dia a dia ou são realizados por você:

Atividade Física:	

ETAPA 2 – EXERCÍCIO FÍSICO.

Leia o texto, e liste no quadro a seguir alguns exercícios físicos praticados por você.

Exercício Físico: é uma sequência sistematizada de movimentos, que são executados de maneira planejada e possuem um objetivo especifico. Ela é repetitiva e deve ser feita com a ajuda de um profissional, porque somente ele pode determinar a intensidade ideal, a duração, as cargas e o objetivo de acordo com o perfil e o estado físico da pessoa.

O exercício serve para equilibrar ou aumentar a musculatura, reduzir de maneira mais rápida o peso corporal, melhorar a capacidade respiratória, diminuição da pressão arterial e prevenir o surgimento de males como diabetes e doenças cardiovasculares. Os esportes propostos pelo professor de Educação Física como futebol, basquete, atletismo ou até mesmo a dança ou ginástica, entram nesta classificação.

Fonte: Impulsiona. Exercício Físico. Disponível em: **https://impulsiona.org.br/diferenca-entre-atividade-fisica-exercicio-fisico/#:~:text=O%20exerc%C**

Exercício Físico:	

ATIVIDADE 3 – É MELHOR NÃO FICAR PARADO, ENTÃO SE MEXA!

ETAPA 1 – SEDENTARISMO

Praticar exercícios físicos tem inúmeros benefícios, como: perda de peso, melhoria da saúde do coração, redução do risco de doenças, aumento da vitalidade e concentração, prevenção e redução do estresse, melhora da postura, redução da quantidade de gordura, aumento da densidade óssea, melhora do condicionamento cardiorrespiratório e circulação sanguínea, ajuda a proteger contra derrames e infartos, controla e previne a pressão arterial, entre outros. Mesmo sabendo dos benefícios, algumas pessoas acabam por permanecer em um estado de inatividade chamado SEDENTARISMO. Para entender um pouco mais sobre isso, realize uma pesquisa e descreva com suas palavras o que é sedentarismo e quais são os principais riscos causados por ele.

Registre no caderno, e em seguida compartilhe com seus colegas e professor.

ETAPA 2 – CRIANDO MINHA ROTINA DE EXERCÍCIO.

Hora de se desafiar criando uma rotina de atividade física e/ou exercício físico. Vale caminhar, correr, andar de bicicleta, praticar esportes, passear com o cachorro, jogar bola etc; tentando ter como meta pelo menos 30 minutos de duração por dia durante uma semana. Anote na tabela a seguir e depois registre como se sentiu durante este período. Temos certeza que será desafiador e surpreendente perceber como uma rotina de exercícios pode trazer hábitos saudáveis para sua vida.

	Exercício / Atividade física	Tempo de duração
Dia 1		
Dia 2		
Dia 3		
Dia 4		
Dia 5		
Dia 6		
Dia 7		

REGISTRO DA ROTINA:
Fatores Facilitadores:
Fatores Dificultadores:

ETAPA 3 – O QUE APRENDI SOBRE ATIVIDADE FÍSICA E EXERCÍCIO FÍSICO.

Chegamos ao final das atividades. Agora que você conheceu um pouco mais sobre atividade física e exercício físico, retomaremos as questões para que você responda individualmente.

1. O que é atividade física?
2. O que é exercício físico?
3. Existe diferença entre fazer uma atividade física e um exercício físico? Por quê?
4. Quais os benefícios da prática de atividades físicas e exercícios físicos para a saúde?
5. Você conseguiu realizar a rotina de exercício físico? Quantos dias por semana e por quanto tempo?
6. Descreva quais alterações são possíveis perceber em você (alterações musculares, cardiorrespiratória, mudança em atitudes, etc…).

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3 – PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA URBANAS

Nesta situação de aprendizagem, iremos experimentar, identificar e reconhecer as práticas corporais de aventura urbana. Você sabe o que são práticas de aventuras urbanas? Vamos conhecer?

Práticas de aventura urbanas exploram a "paisagem de cimento" para produzir essas condições (vertigem e risco controlado) durante a prática de *parkour*, *skate*, patins, *bike* etc. (BRASIL, 2017).

Agora chegou o momento de explorar algumas das suas modalidades, mas abordaremos especificamente o *Parkour* e o *Slackline*. É importante você se arriscar e experimentar sensações intensas e que podem ser bem interessantes. Então, você está preparado para essa prática de aventura? Vamos começar?

ATIVIDADE 1- INVESTIGANDO AS PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURAS URBANAS!

ETAPA 1- O QUE EU SEI SOBRE AS PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA URBANAS?

Para começar, que tal conversar mais sobre o que você conhece sobre as práticas corporais de aventuras urbanas? O objetivo é lembrar se você já assistiu, viu ou vivenciou alguma prática corporal de aventura urbana na escola ou fora dela. A seguir, seguem algumas perguntas norteadoras. Suas respostas devem ser anotadas no caderno e servirão de registros para aprofundarmos nosso estudo. Após esta atividade, compartilhe com seus colegas e professor sua produção.

1. O que você conhece sobre as práticas de aventuras urbanas?
2. Em algum momento você já praticou ou assistiu alguma prática corporal de aventura urbana? Onde?
3. Você saberia citar quais os locais disponíveis em sua comunidade para esta prática?

ETAPA 2 – PARKOUR

Você já viu alguém correndo e saltando em bancos de praças, muros e outros obstáculos? Pois bem, essas atividades fazem parte da rotina dos praticantes do *parkour*. Agora, vamos conhecer mais um pouco desse esporte.

Texto 1 – *Parkour*

Parkour, também conhecido como *Le Parkour*, é uma modalidade de esporte que teve seu início na França por volta de 1980, por David Belle, que ajustou e criou técnicas para saltar obstáculos como rampas, muros, escadas, calçadas, corrimãos, árvores, qualquer lugar com apenas o movimento do corpo de forma ágil e superando seus limites. É uma atividade recreativa e esportiva, praticada em áreas urbanas ou rurais, que consiste em deslocar-se o mais rápido e eficientemente, de um ponto a outro, usando habilidades atléticas para superar os obstáculos. O significado da palavra *parkour* vem do francês e significa "percurso". Pode ser praticada individualmente ou com outras pessoas. Os praticantes do *parkour* são reconhecidos como "*traceur*". No Brasil, esta prática iniciou-se por volta de 2004 e reúne um número de pessoas para praticá-las juntas, sendo uma das características que faz o *parkour* ganhar seguidores pelo mundo. Apesar de ser considerado um esporte de risco, os praticantes mais experientes conseguem avaliar todos os perigos antes de realizarem suas manobras. Por isso, é considerado um esporte que requer muita dedicação, concentração e disciplina.

Esse esporte traz vários benefícios, como: desenvolver a agilidade e resistência, precisão, equilíbrio, a concentração, aumento da força, do fortalecimento dos músculos, do corpo e da mente. A filosofia de *parkour* é: "**Primeiro faça. Depois faça bem. Depois faça bem e rápido**".

Glossário:

Traceur – nome dado aos praticantes do *parkour*, que significa "traçado", ou aquele que constrói o caminho ou percurso a ser percorrido.

Texto produzido especialmente para este material por Adriana Cristina David Pazian.

ETAPA 3 – *SLACKLINE*

Agora que você já conheceu um pouco do esporte de aventura urbana *parkour*, vamos conhecer o *slackline*, considerado um esporte completo.

Texto 2 - *Slackline*

O *Slackline* é considerado um esporte de equilíbrio corporal, realizado sobre uma fita de nylon suspensa, estreita e flexível presa entre dois pontos fixos, podendo ser praticado em qualquer lugar. Os praticantes do *slackline* são conhecidos como *slackers*. Seu objetivo é transpassar esse percurso equilibrando-se sobre a fita, permitindo ao praticante realizar várias manobras, geralmente a uma altura de 30 cm do chão. É também conhecido como corda bamba, que significa "linha folgada". Sua prática se desenvolveu através da união das artes circenses e do Alpinismo.

Sabe-se que o *slackline* teve sua origem nos Estados Unidos em meados dos anos 80, nos campos de escalada do Vale de Yosemite, no Estado da Califórnia. Para distração e treinamento, os escaladores e alpinistas, entre os intervalos das escaladas, esticavam suas cordas através dos pontos fixos para se equilibrar e caminhar. No Brasil, o esporte teve sua origem por volta de 1995, no Rio de Janeiro. É considerado um esporte completo, pois abrange vários benefícios, como desenvolver o equilíbrio, a resistência física, coordenação motora, consciência corporal, força muscular de membros inferiores e a concentração.

Por ser considerado um esporte novo, há vários incidentes envolvendo esse esporte. Muitos praticantes não procuram informações a respeito de como praticar de maneira correta e segura e acabam não seguindo as medidas de seguranças básicas.

Durante a realização do *slackline*, os mais jovens devem ser acompanhados sempre com a supervisão

de adultos. É fundamental existir uma preocupação e cuidados especiais com os praticantes, explicando as regras que devem ser seguidas para uma prática saudável, divertida e, principalmente, segura.

Texto produzido especialmente para este material por Adriana Cristina David Pazian.

Após a leitura dos textos, em roda de conversa, responda às questões registrando as respostas em seu caderno.

Lembre-se de compartilhar com seus colegas e professor.

1. Após a leitura dos textos, o que você considera mais importante para a prática do parkour e do *slackline*?
2. Quais os locais apropriados para a prática desses esportes, tanto na escola, como em seu entorno?
3. Após conhecer o *parkour* e o *slackline*, você acredita que é uma prática segura e eficaz para seus praticantes? Justifique?
4. Por meio da prática destes esportes, é possível assegurar aos praticantes o respeito, igualdade, tolerância e o trabalho em equipe? Justifique?

ATIVIDADE 2 - CONSTRUINDO MINHA TRILHA DO CONHECIMENTO!

ETAPA 1 – HORA DA PESQUISA

Chegou a hora de realizar uma pesquisa em grupo. Para isso, o grupo pode utilizar imagens, vídeos, filmes, fotos, reportagens e desenhos. Por isto, o empenho, a organização, e o trabalho colaborativo nesta tarefa é muito importante, bem como a exploração da sua criatividade! Seu professor irá dividi-los em grupos para esta atividade.

Fiquem à vontade para buscar mais dados além das indicações, caso seja necessário. Assim, utilize este roteiro para fomentar sua pesquisa com os colegas. Lembre-se de apresentar aos colegas sua produção e criar um mural expositivo na escola.

Práticas Corporais de Aventura urbana	Roteiro de pesquisa
• *Parkour* • *Slackline*	1. Como praticar 2. Principais regras 3. Equipamentos necessários 4. Principais movimentos 5. Cuidados necessários para praticar 6. Indumentária 7. Benefícios 8. Curiosidades

ETAPA 2 – AMPLIANDO O CONHECIMENTO

Agora, com os seus colegas e professor, assistam aos vídeos a seguir para ampliar seus conhecimentos sobre o *parkour* e *slackline*.

Brasil Trix. 20 Movimentos do Parkour que Todo Iniciante Deve aprender - Disponível em: **https://www.youtube.com/watch?v=qo7hj2f60aI**. Acesso em: 01 fev. 2021.

Brasil Trix. Rolamento do Parkour (Parkour Roll) Tutorial em Português. Disponível em: **https://www.youtube.com/watch?v=41re8YkCLMw**. Acesso em: 01 fev. 2021.

Brasil Trix. WallRun (Escalada) Tutorial em Português. Disponível em: **https://www.youtube.com/watch?v=ZBx02N_5dxM**. Acesso em: 01 fev. 2021.

Israel Alexandre Varreira. Os três principais passos para aprender o slackline. Disponível em: **https://www.youtube.com/watch?v=F2XzhjhmVhU&t=123s**. Acesso em: 01 fev. 2021.

ETAPA 3 – EXPERIMENTANDO O PARKOUR E O SLACKLINE.

Chegou o momento de você se arriscar e experimentar sensações intensas. Depois de termos assistido aos vídeos, com ajuda do professor, você irá vivenciar o *parkour* e o *slackline*. Você está preparado? Vamos nos arriscar?

Após vivenciar as atividades propostas, reflita e responda às questões a seguir no seu caderno:

1. Em algum momento durante a vivência das práticas, você sentiu alguma dificuldade em realizá-las? Justifique.
2. Qual é o papel dos obstáculos na prática do *parkour*?
3. Quais foram os principais riscos para você durante a realização das atividades?
4. Quais foram os benefícios proporcionados durante a vivência das atividades?

ATIVIDADE 3 – FÁBRICA DE IDEIAS!

ETAPA 1 – RECRIANDO AS PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA URBANAS.

A seguir, propomos um novo desafio. Chegou o momento de você e sua turma recriarem novas **práticas**. Para isso, propomos nesta atividade uma maneira diferente de explorar estas práticas. É importante que você registre por meio de uma produção as atividades práticas que vocês recriaram. Seguem alguns pontos a serem direcionados na produção destas práticas: durante as adaptações destes esportes, é fundamental garantir que as normas necessárias de segurança para a realização das atividades sejam cumpridas, e não se esqueça que se deve ter cuidado na elaboração dos materiais, para que os mesmos não coloquem em risco a segurança dos praticantes. Seja criativo!

Parkour	
Nome da atividade	
Regras	
Como praticar	
Equipamentos necessários	
Cuidados necessários para praticar	

Slackline	
Nome da atividade	
Regras	
Como praticar	
Equipamentos necessários	
Cuidados necessários para praticar	

ETAPA 2 – ANALISANDO AS PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA URBANAS.

Após as produções, socialize com seus colegas e professor e ajude a escolher quais atividades poderão ser vivenciadas nas aulas, levando sempre em consideração a segurança dos participantes. Anote no seu caderno as atividades escolhidas pela turma.

Parkour	*Slackline*

ETAPA 3 – É PURA ADRENALINA!

Chegou o momento de você e sua turma experimentarem as atividades elaboradas. É hora de colocar em prática. Essa atividade é uma troca de experiências entre os estudantes. Com o auxílio do professor, escolha um local adequado, como a quadra, pátio ou qualquer outro espaço da sua escola. Agora é só se divertir!

ETAPA 4 – REFLETINDO SOBRE AS ATIVIDADES VIVENCIADAS

Depois de experimentar as atividades sugeridas pela sua turma, em roda de conversa com seus colegas e professor, respondam às seguintes questões.

1. Quais as semelhanças e diferenças entre as atividades vivenciadas?
2. Qual atividade você sentiu mais dificuldade em realizar? Justifique.
3. Quais os benefícios proporcionados por estas atividades?
4. Quais as estratégias de segurança e equipamentos que você e sua turma utilizaram durante as atividades?

ETAPA 5 – O QUE EU APRENDI?

Chegou o momento de analisar o quanto você aprendeu com as atividades, então responda as questões abaixo:

a) Descreva os principais movimentos do *parkour* e do *slackline*.
b) Essas práticas corporais podem ser praticadas por todas as pessoas? Justifique.
c) Quais são os principais riscos do *parkour* e do *slackline*?
d) O que pode ser feito para amenizar os riscos nessas práticas?

EDUCAÇÃO FÍSICA - 4° BIMESTRE

Caro estudante,

Ao longo dos anos anteriores, você teve contato com diferentes Unidades Temáticas que compõem a Educação Física escolar. Neste volume, 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 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=INuvYaI7p0A**. Acesso em: 27 mar. 2020.

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

ETAPA 2 – REFLETINDO SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS.

Após assistir aos vídeos, responda as questões:

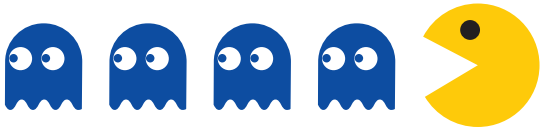
1. Em sua opinião, existe alguma semelhança entre os primeiros jogos e os jogos que você joga atualmente? Quais?
2. Quais foram os primeiros videogames a surgirem no mercado?
3. Quais os personagens dos games que fizeram mais sucesso?
4. O que os games atuais têm de melhor e de pior que os games do passado?

ATIVIDADE 3 – DO COMPUTADOR PARA A QUADRA

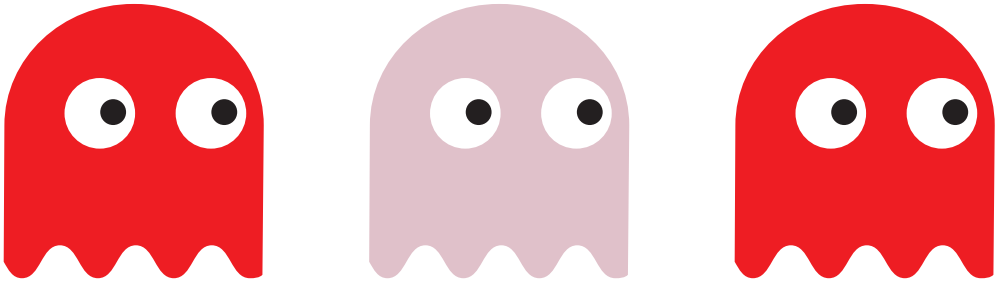
ETAPA 1 – PAC-MAN

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** 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.

1. Tabuleiro (território) 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.	***8. Chegada dos Bispos*** Precisando de reforços, os reis resolveram pedir ajuda a dois bispos, e os convidaram para aconselhá- los na administração do reino.
2. Tabuleiro (História) Nesse reino havia dois reis, muito egoístas e gananciosos, que se encontraram para fazer um acordo das novas terras que haviam sido descobertas.	***9. Movimento dos Bispos*** 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.
3. Reis 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.	***10. Chegada das torres e dos cavalos*** 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.

4. Casa preta, casa branca 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.	***11. Movimento dos cavalos*** 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.
5. Movimento dos Reis Devido à roupa pesada do rei, ele só pode andar apenas uma casa para frente, para os lados, para trás e em diagonal.	***12. Movimento das Torres*** 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.
6. Chegada das Rainhas (Damas) 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.	***13. Movimento dos Peões*** 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.
7. Movimentos das rainhas 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.	***14. Início do jogo de Xadrez*** 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.

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.

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

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.

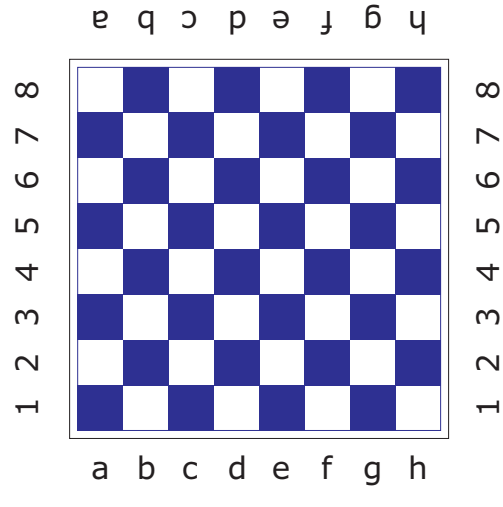
ETAPA 2 – EXPERIMENTANDO O JOGO DE XADREZ.

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 recrie 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:

Nome da luta:	História:

Nome da luta:	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
CAPOEIRA	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
***JIU-JITSU* Brasileiro**	No Brasil, **o *jiu-jitsu* chegou em 1917 através de Mitsuyo Maeda**. O mestre ensinou os conceitos da luta para **Carlos Gracie**, 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**. Acesso em: 01 fev. 2021.

José Carlos Góes. José Carlos Góes Marajoara. 2011. Disponível em: **https://www.youtube.com/watch?v=3HvbHoaqlXQ**. 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
CAPOEIRA ***JIU-JITSU***	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**. 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?

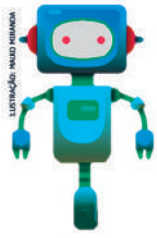
Se possível, filme a roda de capoeira da sua turma.

Tecnologia e Inovação

Projeto de Vida

Tecnologia e Inovação

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO – 3° BIMESTRE



Prezado(a) estudante,

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

A cada desafio conquistado, você deverá acompanhar sua aprendizagem, fazendo uma autoavaliação.

DIÁRIO DE BORDO

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

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1
COMUNICAÇÃO SOCIAL NA ESCOLA

Olá, Robotec de novo! A comunicação é essencial para a divulgação de informações. Nessa Situação de Aprendizagem, você assumirá o papel de estudante/jornalista e aprenderá a importância de se produzir notícias confiáveis e que possa contribuir para a boa informação.

Quando pensamos no fazer jornalístico, imaginamos a necessidade de planejar, produzir e publicar notícias. É função do jornalista checar a informação, revisá-la e editá-la. Então vamos conhecer esse processo e você, além de tudo, poderá desenvolver a linguagem e algumas técnicas jornalísticas. Mas antes de seguir, veja qual será seu desafio nessa primeira Situação de Aprendizagem.

Situação de Aprendizagem 1	Grande tema	Comunicação social.
	Pergunta essencial	Como divulgar notícias de interesse da comunidade escolar a partir de mídias digitais?
	Desafio	Criar uma mídia para divulgar notícias de interesses da comunidade escolar.

ATIVIDADE 1 – INVESTIGAR COMO JORNALISTA

1.1 Em grupos, analisem o que funciona muito bem e o que poderia melhorar na sua escola ou no seu bairro:

O que funciona bem:	**O que poderia melhorar:**

1.2 Definam um assunto ou um problema a ser pesquisado: quais problemas teriam interesse em resolver a partir da discussão na atividade anterior?

1.3 Elaborem três perguntas às quais vocês gostariam de responder e escreva-as a seguir:

As perguntas às quais queremos responder são:

1. _____

2. _____

3. _____

1.4 Agora, como um jornalista, entreviste colegas, professores, diretores e demais funcionários da escola para buscar respostas para suas perguntas. Se não for possível ter acesso a todas essas pessoas, você pode fazer entrevistas com os próprios colegas em sala de aula.

Organize e guarde todas essas informações, pois vamos retomá-las mais para frente.

ATIVIDADE 2 - SELEÇÃO DA INFORMAÇÃO

Ler para conhecer!

Esse será o momento de pesquisar assuntos relacionados aos temas que escolheram para elaboração da pesquisa. Mas antes, observe que praticamente tudo que precisamos podemos encontrar buscando na *internet*. Basta digitar uma palavra no navegador que logo surge uma lista de resultados, não é mesmo? Porém, nem tudo o que está disponível na *internet* podemos utilizar. Você já tinha pensado nisso? Fique atento para usar adequadamente as fontes conforme a licença de uso. Leia a história em quadrinhos a seguir para entender melhor o significado dessas licenças:

Fonte: Disponível em: **https://aberta.org.br/128-2/**. Acesso em: 08 abr. 2021.[1]

1 Atividade adaptada. Disponível em: **https://pilaresdofuturo.org.br/praticas/conteudos-abertos-x-conteudos-gratuitos/**. Acesso em 08 abr. 2021.

Quando os textos, vídeos e imagens que encontramos na *internet* são licenciados como Creative Commons, temos uma obra "aberta", isto é, podemos utilizar sem ter a necessidade de pedir autorização para o autor, mas precisamos ficar atentos para fazer a citação corretamente.

2.1 Agora que aprendeu algumas coisas sobre as licenças de uso de conteúdos publicados em diferentes locais, você e seu grupo devem realizar uma pesquisa sobre o tema escolhido. Faça um resumo do que pesquisaram e anotem as fontes.

Assunto	
Fontes pesquisadas	
Tipo de licença	
Resumo	

2.2 Para refinar a pesquisa, após ter colhido informações sobre o tema escolhido, será preciso decidir o que realmente vai contribuir para a elaboração da sua notícia. Decidam em grupo as informações que farão parte da sua notícia.

ATIVIDADE 3 - QUANTOS TONS TÊM UMA MESMA HISTÓRIA?

3.1 Existe um jeito "certo" e completamente imparcial de contar uma história? Isso é bom ou ruim? Por quê? Vamos descobrir as respostas para essas perguntas preenchendo o quadro a seguir, retomando as informações das atividades anteriores e comparando-as.

Assunto:					
Veículo consultado	**Título da reportagem**	**Descrição da imagem**	**Entrevistado(s)**	**Outras informações**	**Análise de viés**
Onde encontrei a informação?	Qual é o título da reportagem?	Há alguma foto ou ilustração? Do quê?	Alguém foi entrevistado? Quem? De onde é? Qual é a proximidade dessas pessoas com o assunto?	O que mais chamou a sua atenção no relato? Algum formato diferente? Algo nas escolhas gramaticais?	Com base na sua análise, você percebeu algum viés de quem produziu a informação?

Fonte: Educamídia

3.2 Agora, reúna-se com seu grupo e conte a história a partir do assunto selecionado por vocês. Quais as descobertas que fizeram após preencher o quadro.

ATIVIDADE 4 - PRODUÇÃO DE CONTEÚDO COM MÍDIAS DIGITAIS

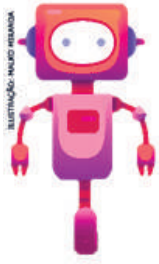
4.1 Agora será o momento de definição para divulgação da sua notícia. Para isso, você e seu grupo podem escolher: uma produção de cartazes digitais, criação de *podcast*, uma ilustração, um vídeo, uma campanha publicitária de utilidade pública ou outra forma de veiculação da sua notícia.

Qual será a mídia?	Qual o assunto?	Qual o título da notícia?	Serão inseridas imagens? Quais?

Texto da notícia:

4.2 Para estruturar sua notícia utilize recursos como: *word,* apresentação em *power point* entre outros, poderá ainda inserir imagens, enfim cuidar do conteúdo e do visual para que sua notícia fique pronta para ser divulgada.

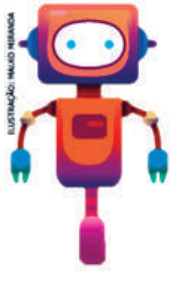
Após finalizarem, compartilhem em **#TecInovasp**



Do que tratamos...

Nessa Situação de Aprendizagem você estudou como se dá o processo da produção de uma notícia. Escolheu o tema, selecionou informações sobre o assunto a ser divulgado e descobriu que nem tudo que está nos ambientes virtuais, pode ser utilizado sem autorização, por isso falamos das licenças de uso. Produziu uma notícia e o local mais adequado para divulgar sua produção e de seu grupo. Parabéns por ter realizado esse primeiro desafio. Retome seu diário de bordo e escreva suas aprendizagens!

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2
INVENÇÕES INCRÍVEIS



Olá! Já se deu conta como as invenções estão presentes nas nossas vidas? Carro, roda-gigante, liquidificador, helicóptero, relógio, balanços e esculturas dinâmicas. Robôs que resgatam pessoas ou são enviados a Marte, exoesqueletos para quem não consegue andar, guindastes, esteiras, foguetes, brinquedos e até robôs que imitam animais. São muitas as invenções que se movem, giram, rodam, andam, voam, balançam, pulam, deslizam, dançam e fazem muitos outros movimentos. Estou te desafiando para explorar diferentes materiais e ferramentas para criar algo com movimento que se conecte com as pessoas de forma a ajudá-las, resolvendo um problema.

Situação de Aprendizagem 2	Grande tema	Invenções.
	Pergunta essencial	Como criar invenções com movimento, usando a criatividade para ajudar pessoas ou para resolver um problema?
	Desafio	Criar uma invenção com artefatos robóticos e materiais não estruturados para ajudar pessoas ou resolver um problema.

ATIVIDADE 1 – INVENÇÕES QUE SE MOVEM

Imagem: Helicópteros movidos a corda. Disponível em: **https://www.youtube.com/channel/UCtjekr3T896lfSgvDAXLTVQ**. Acesso em: 14 mar. 2021.

Existem invenções que giram, rodam e andam... outras voam, balançam e pulam! Existem até invenções que deslizam, dançam ou imitam o movimento de animais.

Qual é a sua invenção favorita que se move? Essa invenção pode ajudar pessoas?

Hoje, muitas dessas invenções têm motores e outros componentes eletrônicos para realizar movimentos. Antes de tudo isso ser inventado, como será que as pessoas criavam essas invenções com movimento?

Vamos explorar o mundo das invenções que se movimentam e nos divertir criando uma engenhoca que se conecte com o que gostamos e que possa ajudar pessoas. Para iniciar a atividade, você pode separar alguns materiais e utilizar aqueles que seu(sua) professor(a) vai disponibilizar na sala de aula:

Materiais		
• Tesoura • Materiais para escrever e desenhar • Cola bastão ou líquida • Papelão ou embalagens de papelão	• Embalagens de diversos tamanhos, formatos e materiais • Palitos de madeira • Fita adesiva	• Barbante • Elásticos • Arame e alicate • Materiais decorativos • Tampinhas de plástico • Cola quente
Se puder, utilize também alguns componentes eletrônicos:		
Pilhas AA	Suporte para pilhas	Motor DC 3-6V

IMAGINE!

1.1 Pense nas várias invenções que se movem e que você já viu por aí. Consegue lembrar-se das que são mais comuns e fazem parte do seu dia a dia? Quais são as mais curiosas, engraçadas e incríveis?

Aproveite este espaço para desenhá-las!

Invenções de que eu mais gosto:	Movimentos que chamam a minha atenção:

Componentes das minhas invenções preferidas:	Invenções que podem ajudar as pessoas de alguma forma:

Se você pudesse criar uma engenhoca que se movimentasse, que movimento ela faria?	Quais dos seus interesses você representaria nessa invenção?	Qual seria o propósito da sua invenção que se move? Divertir as pessoas? Ajudar alguém?	Seria uma invenção grande e barulhenta? Pequena e colorida?

1.2 Pense nos movimentos que você gosta de fazer, nos movimentos de animais (já reparou na forma como uma aranha ou um beija-flor se movimentam?), na forma como você consegue mover diferentes partes do seu corpo e em como você faz para se deslocar no espaço. Quando você precisa levar objetos de um lugar para outro, como faz? Que tal usar o quadro a seguir para registrar suas ideias? Você pode escrever, fazer colagens, desenhar e se expressar da forma que fizer mais sentido para você! Use revistas, papéis coloridos ou outros materiais que considerar interessantes.

Ideias para a minha engenhoca que se move

Movimentos que quero explorar:	O que eu quero que a minha engenhoca faça:
Coisas que gosto e vou usar para criar a minha engenhoca:	Ideias de formatos e materiais:

CRIE!

1.3 Agora, vamos criar **uma invenção que se move**? Essa invenção pode representar o que você acha de mais legal e divertido, pode ser um presente para alguém ou ainda ajudar a solucionar algum desafio que você vem observando, por exemplo: transportar pessoas, auxiliar nas tarefas de casa, mover objetos, resgatar quem está em perigo.

Você sabia?

Leonardo da Vinci, além de ser um pintor excepcional, era um grande inventor! Ele adorava imaginar diferentes engenhocas, e muitas delas se moviam. Até uma máquina voadora muito parecida com o helicóptero ele imaginou. E olha que ele desenhou esse projeto em 1493!

Acredita-se que uma de suas várias invenções foi criada especialmente para divertir o rei Francisco I. E o que era? Um leão mecânico, capaz de andar sozinho! Diz a história que, quando o rei açoitou o felino mecânico três vezes com um pequeno chicote, seu peito se abriu mostrando uma flor-de-lis, emblema da monarquia francesa. E por que leão? Porque ele é o símbolo de Florença. A ideia era celebrar uma nova aliança entre Florença e França.

Não é superlegal pensar que já naquela época o Leonardo Da Vinci criou um leão robô que se movia sozinho, sem a necessidade de componentes eletrônicos?

Texto: Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa

Para inspirar!

Um catavento.

Imagem recorte do vídeo **https://youtu.be/C0Rugzrpgv8**. Acesso em: 18 dez. 2020.

Barco

Imagem recorte do vídeo **https://youtu.be/C0Rugzrpgv8**. Acesso em: 18 dez. 2020.

Lembre-se: seu projeto deve expressar o que é **importante para você**! Você vai criar algo para **se divertir** e **compartilhar** algo que você gosta? É para **agradar** alguém especial? É um projeto que ajuda a **superar um problema** que você acha importante?

Explore estruturas e materiais!

Toda a sua invenção se movimenta ou apenas parte dela? Se for somente uma parte, o que servirá como uma base fixa?	Que materiais para juntar e conectar você vai explorar?

Que outros objetos você vai usar para dar estrutura a sua invenção?	Como sua invenção vai se mover? Com ajuda do vento, de uma manivela?

Quadro de ideias

1.4 Sozinho ou com seus colegas, use este espaço para rascunhar ideias e anotar o que observou durante a criação da sua invenção que se move.

Dicas

Está sem ideias? Você pode começar explorando os diferentes materiais que estão a sua volta. Tem coisas que rolam, giram ou balançam facilmente?
Escolha que parte de seu projeto fica fixa e não se move e quais partes vão se mover.
Experimente diferentes conexões entre os materiais para gerar movimentos! Será que um elástico consegue movimentar um palito? Ou uma rodinha de papelão consegue movimentar outra peça de papelão ou de outro material?

Criar e aprender junto é muito mais divertido! Enquanto você cria, aproveite para conversar com os colegas, conhecer suas ideias, fazer perguntas, circular pela sala e inspirar-se nos projetos da turma! Quem sabe você não descobre um movimento ou mecanismo diferente que pode te ajudar no seu projeto?

ATIVIDADE 2 - RODA DE DESCOBERTAS

CONTINUE A CRIAR!

2.1 Vamos seguir criando a engenhoca que se movimenta? Este é o momento de dar continuidade ao projeto iniciado, incrementá-lo com ideias que surgiram, realizar os acabamentos que considerar importantes, finalizá-lo e prepará-lo para compartilhar com os(as) colegas!

- Você pode seguir trabalhando no seu projeto, explorar novos mecanismos ou conectá-lo ao de algum colega, se isso fizer sentido para você.

Explore diferentes movimentos e experimente outras coisas!

Que tal explorar outros mecanismos no seu projeto? E se você:

Encontrar outra forma de produzir o mesmo movimento?	Adicionar um novo movimento ao seu projeto?	Automatizar o movimento de sua invenção?	Adicionar algo ao movimento? Como deixar um rastro de tinta ou produzir um som enquanto a invenção se move?

COMPARTILHE!

2.2 É hora de compartilhar sua criação com a turma e conhecer o que seus colegas criaram! Uma forma de iniciar o compartilhamento é criar uma ficha de apresentação, como o exemplo a seguir:

Nome da invenção: _____

Este projeto é importante para mim porque:_____

Minha invenção vai se mover quando:_____

Materiais e ferramentas utilizadas:_____

Designer(s): _____ Data desta versão: _____

Durante essa 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:

O que você escolheu criar e **como fez** para que essa invenção se movimente?	Como a sua engenhoca **representa o que é importante** para você? Como **surgiu a ideia** para criá-la?	O que você faria **diferente** se tivesse **mais tempo** ou **outros materiais** disponíveis?	O seu projeto ficou como você esperava? Por quê?

Explore também o que seus colegas criaram:

Percebeu um jeito curioso de criar diferentes movimentos que você não havia pensado antes e que gostou?	Por que algum projeto despertou a sua curiosidade? Seriam os materiais utilizados, a forma como se conectam ou a invenção como um todo?	Você tem sugestões que podem ajudar seus colegas a aprimorarem seus projetos? Alguma ideia diferente para conectar os mecanismos criados?

Como as diferentes partes se conectam nos projetos dos seus colegas, formando mecanismos? Descobriu outras formas de criar movimentos?

Encontrou um jeito mais fácil de realizar o mesmo movimento produzido pela sua invenção? Depois de conhecer os projetos da turma, você ficou com vontade de contribuir com algum outro projeto?

Durante meu processo de criação, eu me surpreendi com…	No futuro, penso em criar...
Olhando os projetos dos meus colegas, acredito que poderia…	Coisas que descobri e que pretendo usar em outros projetos….

VÁ ALÉM!

Vamos aprofundar nossa conversa sobre esse assunto?

Que componentes comuns podemos usar para criar mecanismos que produzam movimentos?	O que você descobriu em relação às engenhocas que utiliza em seu dia a dia?	De que outras formas você pensa em utilizar os mecanismos explorados nessa atividade?	Como poderíamos criar projetos que se movimentam para ajudar outras pessoas ou enfrentar diferentes problemas?

Curtiu o que você e seus colegas criaram?

Compartilhe nas redes sociais usando as *hashtags* #BoraCriar **#TecInovasp**.

Você sabia?

Você pode transitar entre o ***imaginar***, o ***criar*** e o ***compartilhar*** o quanto quiser!

Suas invenções podem transformar o mundo e deixá-lo mais divertido! Continue usando sua criatividade para criar e expressar o que é importante para você!

Do que tratamos...

Você usou sua criatividade para planejar, criar e construir uma invenção que pudesse ajudar pessoas. Toda invenção tem início com um projeto para então colocá-lo em prática e aperfeiçoá-lo. Observou movimentos e utilizou diferentes materiais para concretizar sua criação.
Volte ao seu diário de bordo e registre suas aprendizagens!

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3
MEU ROBÔ

Olá, que tal colocar a mão na massa? Vamos construir um robô como projeto inicial e depois você poderá usar a criatividade para continuar produzindo e criando.

Vamos a mais um desafio?

Situação de Aprendizagem 3	Grande tema	Criatividade.
	Pergunta essencial	Como construir um robô com materiais de baixo custo?
	Desafio	Construir um robô com materiais de baixo custo e que se movimenta.

ATIVIDADE 1 – CONTROLE DA DIREÇÃO DO GIRO MOTOR

Veja os materiais para essa atividade:

Componentes e Materiais
2 pilhas AA 1.5 volts com suporte 1 mini motor 130 1V-6V Cabo flexível Tesoura Fita crepe ou adesivo transparente

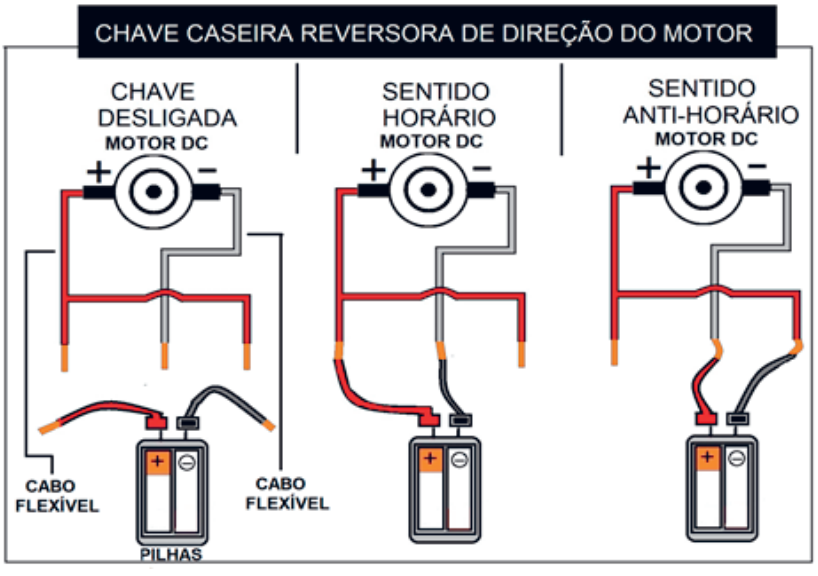


Imagem: Chave reversora de direção do motor

1.1 Em grupos, construa uma chave caseira reversora de direção do motor. Altere as polaridades e descreva o comportamento da direção do eixo do motor:

ATIVIDADE 2 – ROBÔ INSETO - MOTOR DC

Materiais	
Suporte de Pilhas (corpo do robô inseto) 3 a 4 Clipes médios (Pernas do robô inseto) 01 clipe Grande (Desestabilizador de eixo) 02 pilhas AA 1.5 volts	01 interruptor Mini Chave Gangorra 15 cm cabo flexível; Tesoura; Fita crepe 1 mini motor 130 1V-6V

2.1 Você e seu grupo devem construir um robô inseto. Antes assista ao vídeo que apresenta a montagem do Robô Inseto.

Canal Youtube. Publicado em 17.06.2020. **Robô Inseto**. Disponível em: **https://youtu.be/-VKWWTOVUB8**. Acesso em 10 abr. 2021.

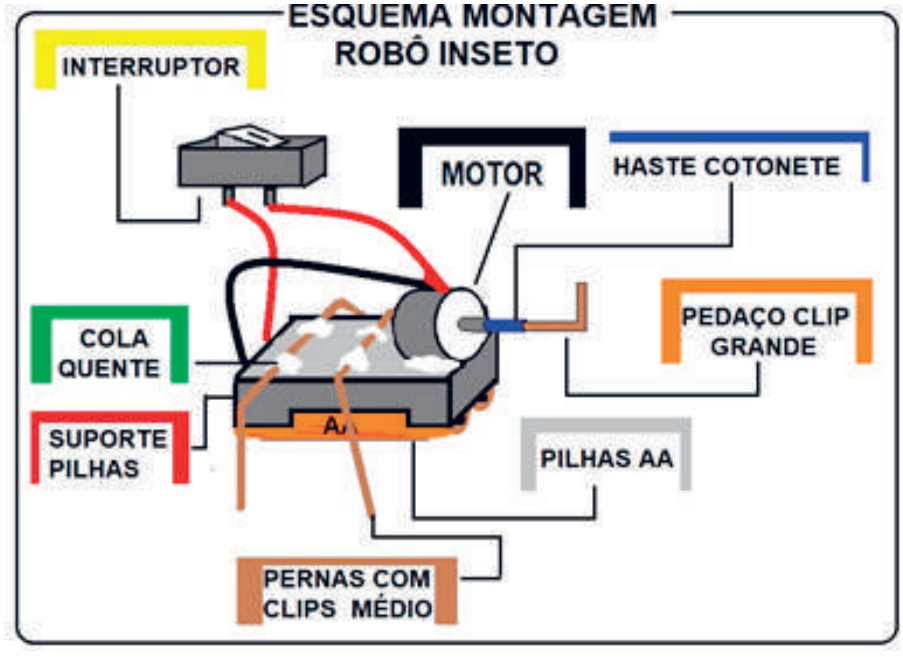


Imagem: Esquema de Montagem: Robô Inseto_SPFE_2020

Fonte: Robô inseto

Orientações para a construção do robô:

1. Corte um pedaço da haste flexível. Coloque um pouco de cola quente no eixo do motor e fixe o pedaço da haste flexível nele.

2. Corte um pequeno pedaço do *clipe* grande. Introduza no orifício da haste flexível e fixe com cola quente. DICA: caso o motor traga em seu eixo uma pequena engrenagem, não é necessário utilizar a haste flexível. Cole o pedaço de clipe diretamente nela.

3. Abra os *clipes* menores, transforme-os em pernas de metal e cole-os no corpo do suporte das pilhas, com cola quente. No exemplo, o robô inseto tem apenas quatro pernas, porém, nada impede que ele tenha mais, ou menos. DICA: é importante que todas as pernas toquem no solo.

4. Instale o interruptor entre o polo positivo do motor e o polo positivo das pilhas.

DICA: Atente para o peso da estrutura; caso o robô inseto fique muito pesado, o motor poderá não ter potência suficiente para movimentá-lo.

2.2 Após a construção, teste seu robô. Você também poderá personalizar usando sua criatividade e outros materiais para deixá-lo mais incrível, usando sensores de luz.

Do que tratamos...

Construímos um robô inseto utilizando materiais simples e atuadores para movimentar o robô, compreendendo o processo de montagem do seu primeiro protótipo além de personalizá-lo.
Retorne ao seu diário de bordo e registre suas aprendizagens!

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4
ANIME UMA PALAVRA!

E se você pudesse dar vida a uma palavra que tenha um significado importante para você? Ou a uma palavra que te representa? Nesta aula, vamos criar um projeto usando o *Scratch* e explorar formas de animar letras para deixar a sua palavra interativa! Mais um desafio divertido!

Situação de Aprendizagem 4	Grande tema	Programação por blocos
	Pergunta essencial	Como criar figuras e animar palavras com a programação em blocos?
	Desafio	Criar um cenário de um local utilizando figuras geométricas com letreiros de palavras animadas.

ATIVIDADE 1 – COMPUTAÇÃO CRIATIVA: *SCRATCH*

Materiais
Papéis de diversos tipos; Material para escrever e desenhar (lápis, lápis de cor, canetas hidrográficas, entre outros); Fita adesiva; Tesoura

Imagem: Primeiros Passos com o Scratch

CONHECENDO O SCRATCH

Quando for começar o seu projeto, explore com seu(sua) professor(a) como dar os primeiros passos no *Scratch*! Assista também ao vídeo do tutorial **Anime um Nome**, para conhecer vários projetos, ter novas ideias e se inspirar!

IMAGINE!

1.1 Qual é a sua **palavra favorita** no mundo? Uma palavra que é **importante para você**? Por que você gosta tanto dela?

Aproveite para escrevê-la ou desenhá-la e **troque ideias com os colegas**!

E se você pudesse **dar vida** a essa palavra? Cada letra poderia...

Girar?	Mudar de tamanho?	Deslizar?	Mudar de cor?

Está sem ideias? Observe as imagens a seguir, nas quais mostramos como fizemos uma letra deslizar de um lugar para o outro:

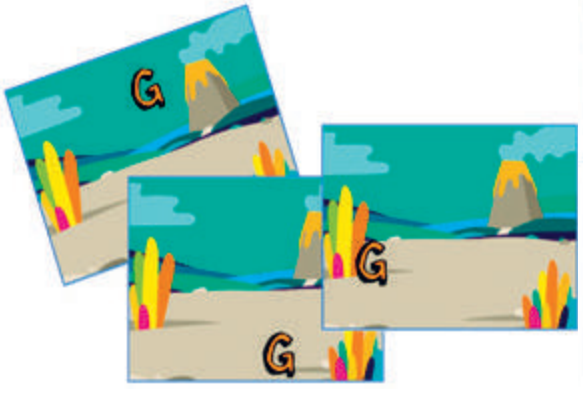


Imagem: Cenário_Scratch (Adaptado)

Imagem: Escolha um cenário (Adaptado)

CRIE!

Agora que você escolheu sua palavra favorita e teve algumas ideias de como animá-la, vamos criar um projeto com o *Scratch* e explorar diversos blocos para dar vida a ela? Algumas dicas para começar:

Escolha uma **letra** para **animar.**	Adicione um efeito de **aparência** ou **movimento**.	Escolha um **cenário**.

EXPLORE OS CARTÕES DO *SCRATCH*

Os cartões são uma forma divertida e inspiradora para você começar a fazer seus projetos. Destaque a folha e recorte-a. Depois, escolha um cartão, tente fazer o código que está no seu verso para dar vida às suas próprias ideias e veja o que acontece! Ah, que tal encontrar um jeito divertido de preservá-los?

Scratch cards. Disponível em: **https://resources.scratch.mit.edu/www/cards/pt-br/scratch-cards-all.pdf**. Acesso em: 18 dez. 2020.

Dicas!
Explore os cartões, mas escolhendo quais atores, cenários e efeitos serão programados!
Trabalhe com seus colegas e troque ideias tanto sobre **o que** querem criar quanto sobre **como** vão fazer para criar o projeto!

Explore o *Scratch* e experimente outras coisas!

Desenhe uma letra.	Faça-a **girar**.	Faça-a **deslizar**.	Faça-a produzir um **som**.

Terminou?

Salve o seu projeto.	**Ajude** um colega	Desafie-se a **fazer mais**! Adicione novos blocos, sons ou movimentos.	Inicie um **novo** projeto ou **remixe** o projeto de um colega!

COMPARTILHE!

É hora de compartilhar o seu projeto com a turma e conhecer o que seus colegas criaram! Aproveite para refletir sobre o que estas questões propõem:

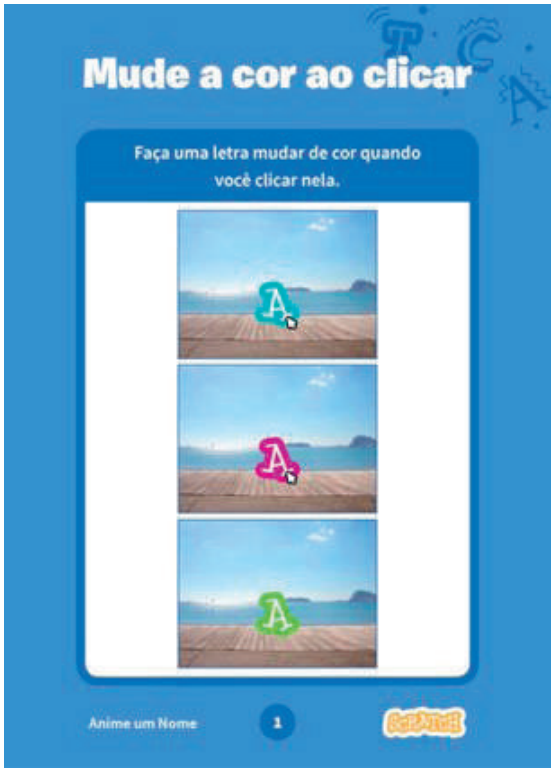
Do que você mais gosta no seu projeto?	O que foi difícil durante a sua criação?	Se você tivesse mais tempo, o que acrescentaria ou mudaria?

Curtiu o que você e seus colegas criaram? Compartilhe nas redes sociais usando a *hashtag* **#TecInovasp** e #ScratchnaSeducSP

Do que tratamos...

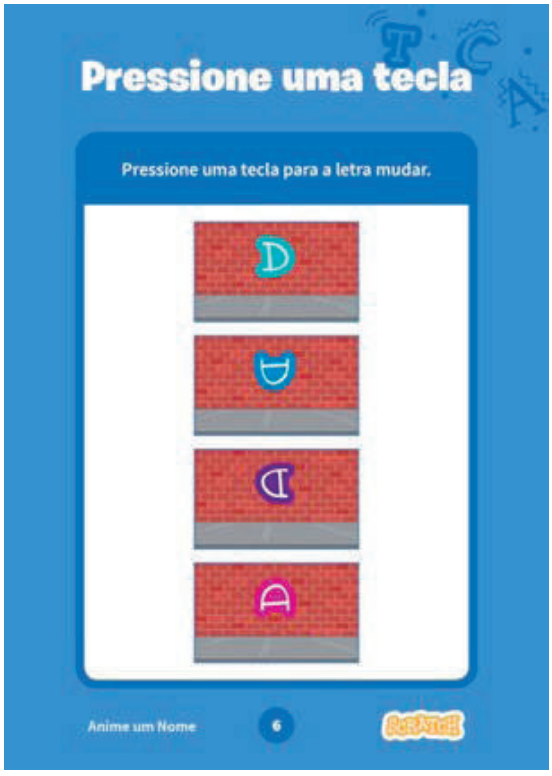
Você conheceu uma linguagem de programação e aprendeu alguns comandos para produzir um cenário com figuras geométricas e letras animadas. Explorou cartões com vários comandos e a partir desses conhecimentos pode criar muito mais!

Parabéns! Você finalizou essa etapa dos estudos, acesse o link a seguir para avaliar esse material e sua trajetória de aprendizagem. Sua opinião será muito importante para aprimorarmos esse material. **https://forms.gle/YsNSDiJTkhkd8Urh8**.



Fonte:Mude a cor ao clicar_ Fundação Scratch..

Fonte: Gire_Fundação Scratch.



Fonte: Pressione uma tecla_Fundação Scratch.

Fonte: Altere o tamanho_Fundação Scratch..

Fonte: Gire_verso_Fundação Scratch.

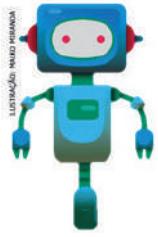
Fonte: Mude a cor ao clicar_verso_Fundação Scratch.

Fonte: Altere o tamanho_verso_Fundação Scratch.

Fonte: Pressione uma tecla_Fundação Scratch..

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO - 4° 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:

Situação de Aprendizagem 1	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!

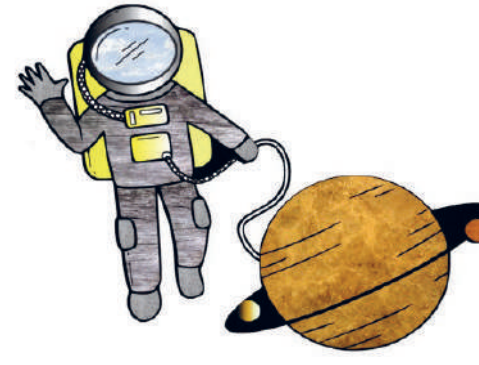


Imagem: Internauta_RBAC

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:

Materiais		
• Tesoura • Lápis • Borracha • Canetas hidrográficas	• Tinta guache • Papelão • Tecidos • Clipes • Palitos de madeira	• Cola branca • Cola quente • Papel • Barbante • Fita adesiva
Se puder, utilize também alguns componentes e dispositivos eletrônicos:		
Pilhas	Computador ou celular	Motor DC

IMAGINE!

Imagem: Estação espacial_Pixabay[1]

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 *look* 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?

( ) Roupa ( ) Acessório ( ) Equipamentos ( )Veículos ( ) Outra.

Se outra, qual?_____

_____

1 Disponível em: **https://pixabay.com/pt/illustrations/esta%C3%A7%C3%A3o-espacial-espa%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 **individual** ou **coletivo**?	Quais **características** você gostaria que a sua invenção tivesse?	Sua criação terá algum **super poder**?	Já pensou em **transformar** 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?!

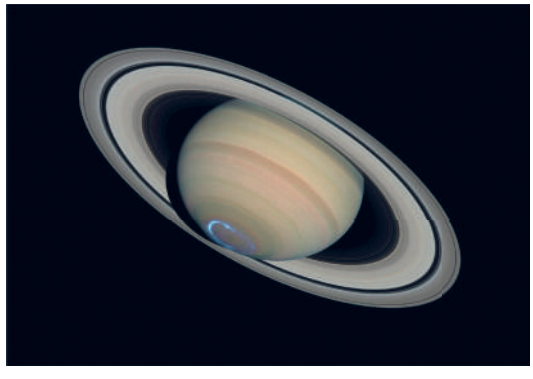


Imagem: Anéis de Saturno_Pixabay[2]

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 construírem 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 #TecInovasp

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?

( ) Roupa ( ) 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:

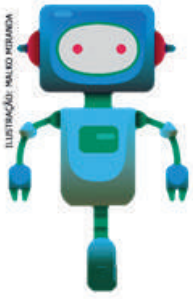
O que vocês criaram e o processo de criação:	**A motivação para o design do projeto:**	**A perspectiva de seguir desenvolvendo seu projeto:**
O que você criou? Você deu algum superpoder para sua invenção? Quais foram os materiais utilizados e as etapas da criação?	Quais as principais características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

Explore também o que seus colegas criaram!

Novas ideias e interesses em comum	**Projetos que você quer conhecer melhor**	**Ideias para os seus colegas**
Os projetos dos seus colegas inspiraram novas ideias? Você encontrou pessoas com interesses parecidos com os seus?	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?	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.

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 **#TecInovaSP**.



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.

Situação de Aprendizagem 2	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 (lápis, lápis de cor, canetas hidrográficas, entre outros)
- Diário de bordo
- Scratch 3.0: disponível: **//scratch.mit.edu/download**

ANTES DE COMEÇAR

1.1 Explore também o tutorial **Imagine um Mundo**, para ter novas ideias e se inspirar.

IMAGINE!

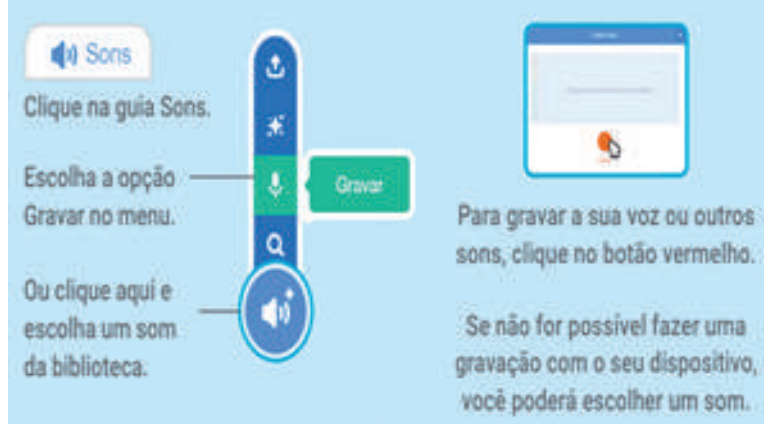
1.2 Se você pudesse criar um mundo de acordo com seus desejos, como ele seria? Qual seria o cenário e como seriam os personagens?

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...

Voar e girar	Aumentar e encolher	Emitir um som

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** 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?

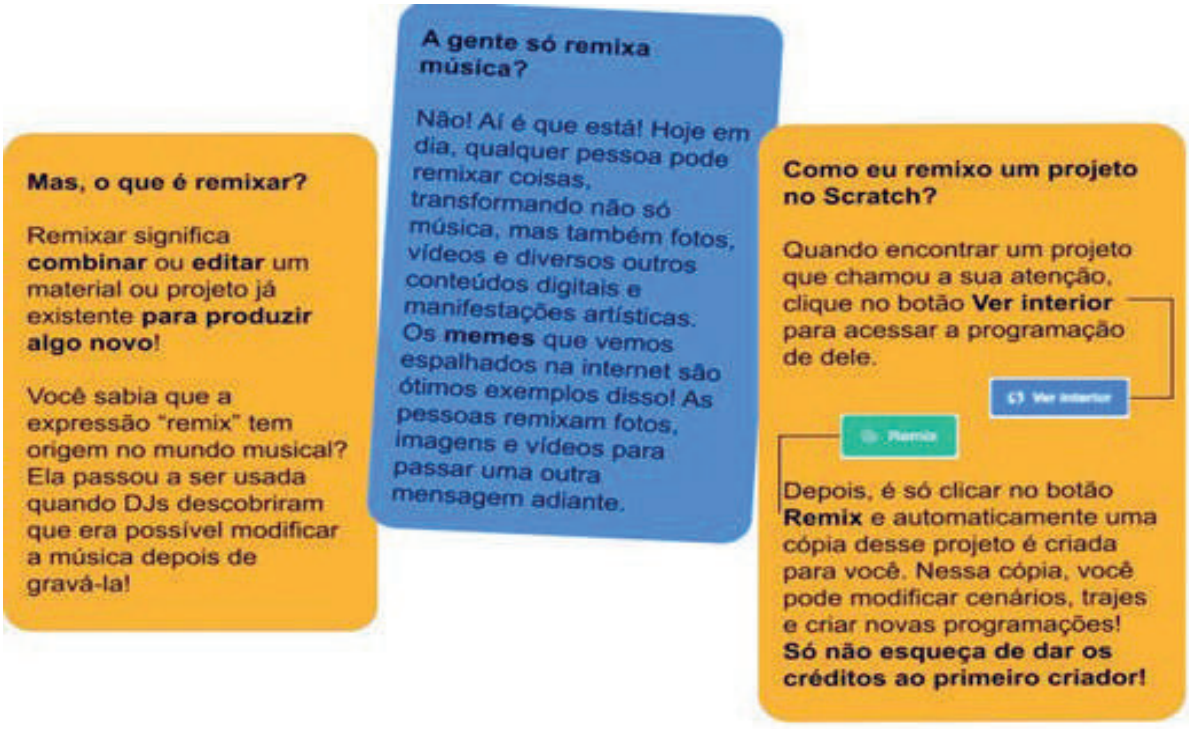


Imagem: Remix_cartões_Scratch

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:

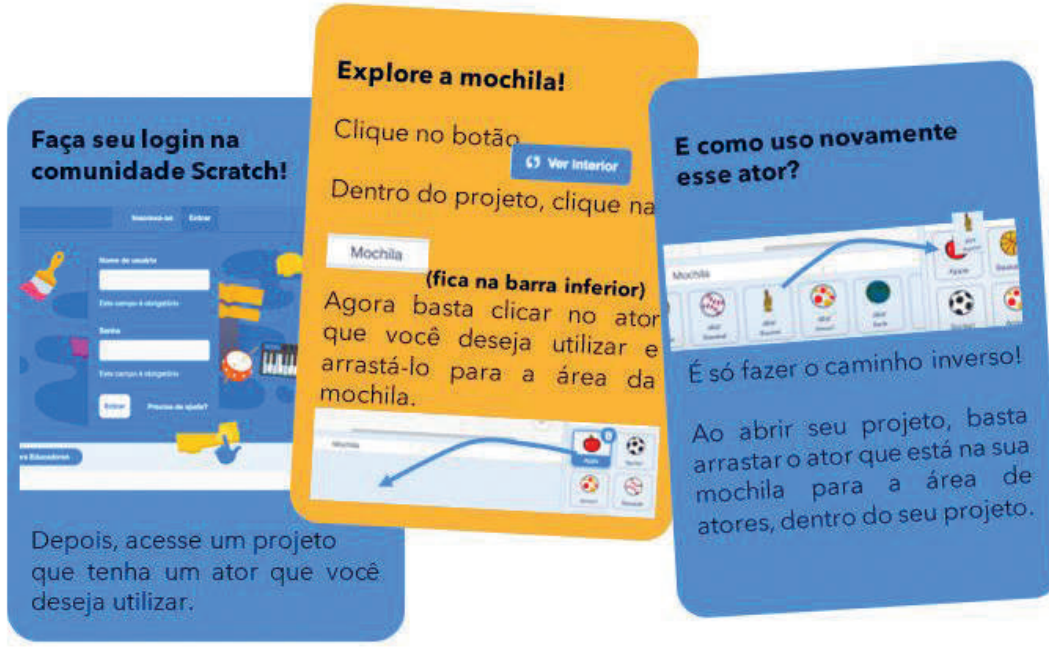


Imagem: Explore mochila_Scratch

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!

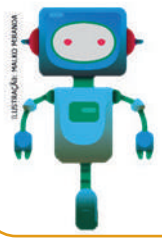
Adicione outros **personagens** para interagir com o primeiro.	Faça seu personagem **interagir com sons**.	Utilize os recursos do cenário para **mudar a cena**.

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?

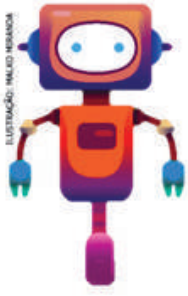
Curtiu o que você e seus colegas criaram? Compartilhe nas redes sociais usando a hashtag **#ScratchnaSeducSP** e **#TecInovasp**.



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.

Situação de Aprendizagem 3	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[2]

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_eefe1a10fe_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[3]. (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:

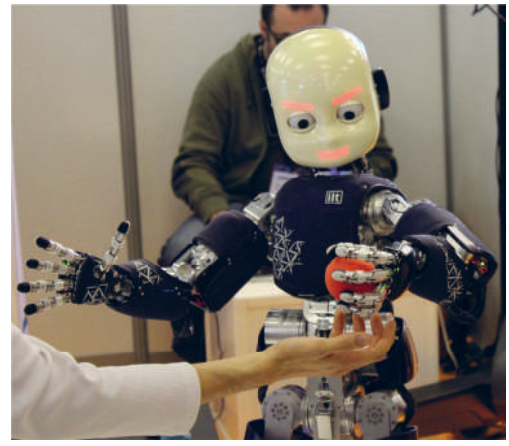


Imagem: *Innrobô*[4]

ATIVIDADE 4 – REDAÇÃO VISUAL

4.1. Crie uma legenda e produza uma notícia a partir das imagens a seguir.

a)

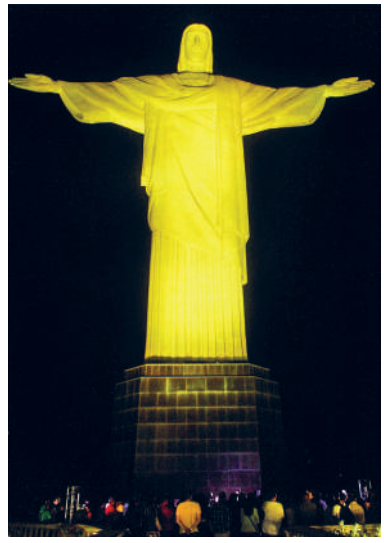


Foto: Marco Aurélio Lisan_Cristo Redentor[5]

Legenda:

4 Disponível em: **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)

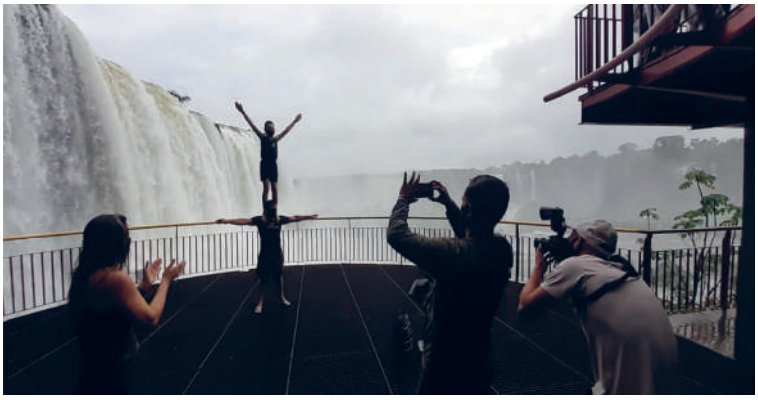


Foto: Nilton Rolin_ Cataratas do Iguaçu[6]

Legenda:

Notícia

6 Disponível em: **https://fotospublicas.com/cataratas-do-iguacu-voltaram-a-dar-show-para-os-turistas/**. Acesso em: 27 maio 2021.

4.2 Agora é o momento de compartilhar suas produções com seus colegas! **#TecInovasp**.

ATIVIDADE 5 – PIVOT: ANIMAÇÕES E CRIATIVIDADE

5.1 Agora, vamos ao seu desafio: Você vai contar uma história fazendo uso somente de imagens. Pense em uma legenda bem criativa.

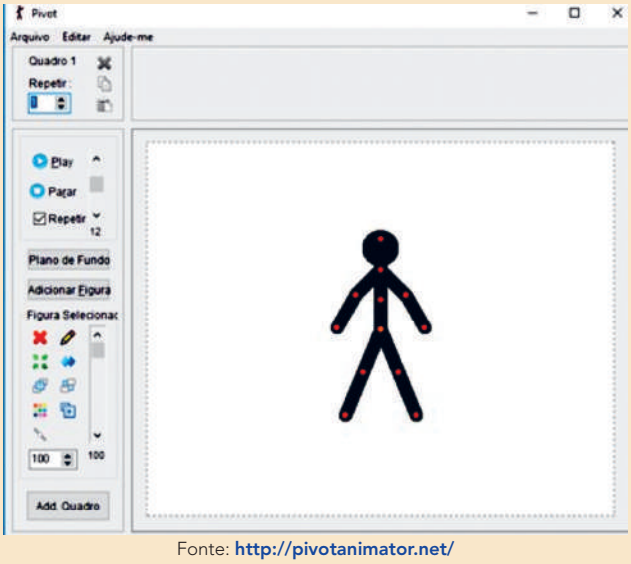
5.2 Você vai contar essa história de uma forma mais interessante utilizando o *software Pivot*.

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*.



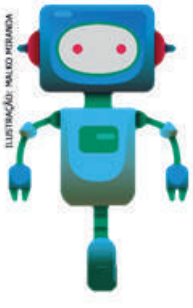
Fonte: **http://pivotanimator.net/**

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. Desenha-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.

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 **#TecInovasp**.



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[7]

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.

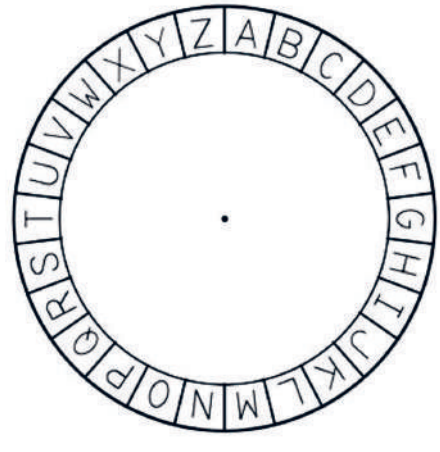
Uma cifra é um tipo de código secreto, que você troca como letras, para que ninguém possa ler sua mensagem.

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:



7 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".

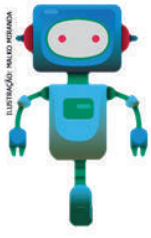
d - 3 = a	**p - 3 = m**	**l - 3 = i**	**j - 3 = g**	**r - 3 = o**

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:

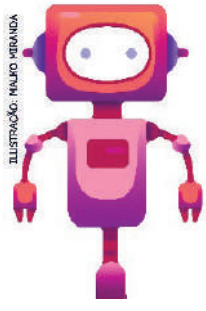
Ktn gtr jxyfw htr athj! Fyj gwjaj!



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!

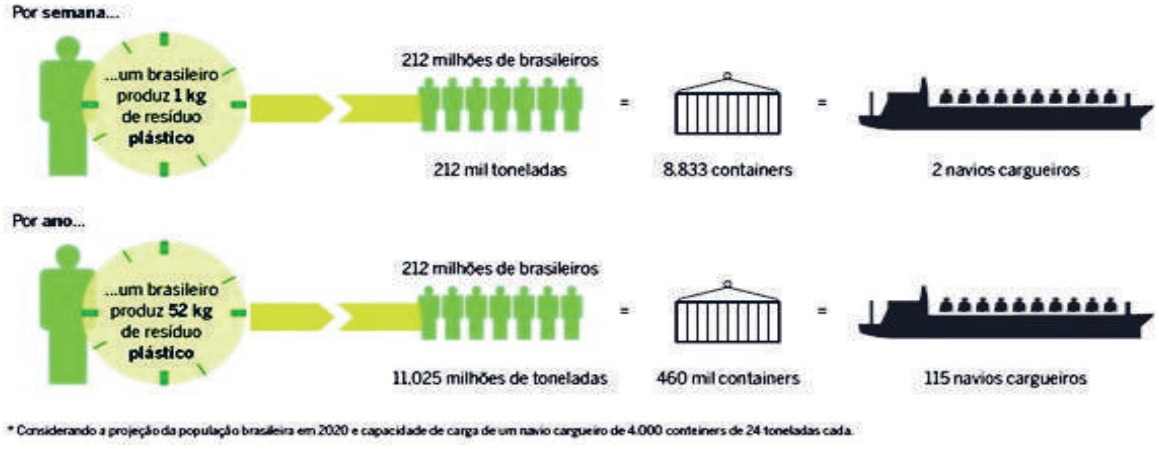
Situação de Aprendizagem 5	Grande tema	Robô
	Pergunta essencial	Como podemos definir um robô?
	Desafio	Criar um robô envolvendo robótica com sucata.

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.



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?

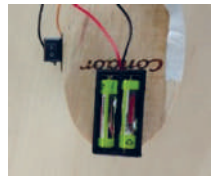
Fonte: Atlas do Plástico- versão digital. Disponível em: **http://gg.gg/atlasdoplastico**. Acesso em 28 maio 2021.

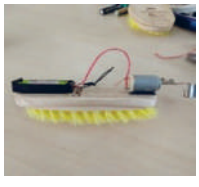
1.1 Após a leitura, quais seriam as possibilidades de divulgação de propostas que preservem o meio ambiente?

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. **Atenção:** 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.

	Após ligar um dos fios no interruptor, o outro terminal deverá ser ligado no motor.
	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.
	Ao finalizar a montagem, faça uma verificação no circuito elétrico. Em seguida, vamos testar!
Você pode também criar competições com os colegas formando equipes para verificar a melhor performance entre os robôs.	

Esquema do circuito:

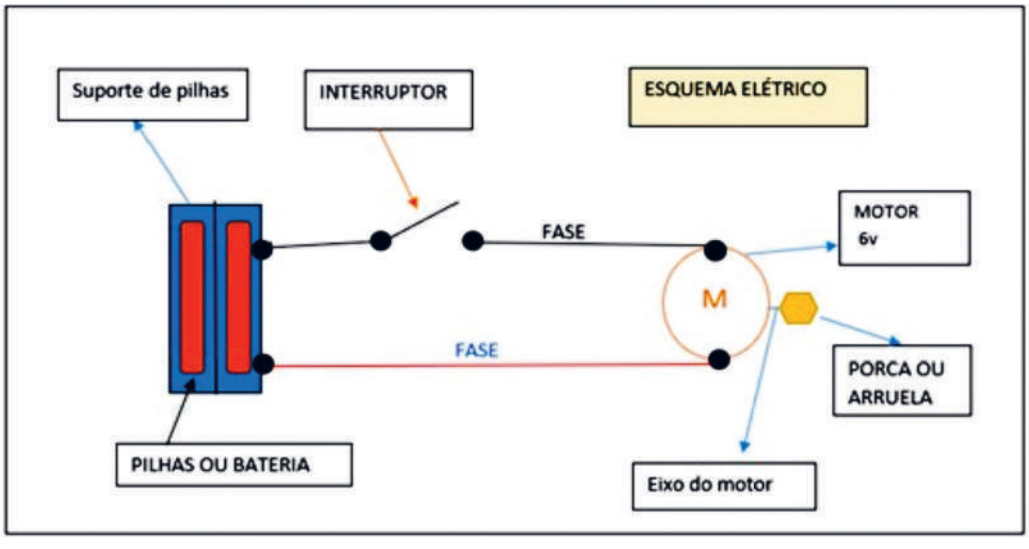
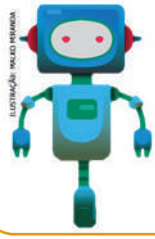


Imagem: Circuito elétrico 1_Paulo Sérgio Gumieiro

Ao finalizar, produza um vídeo ou tire uma foto e compartilhe em **#TecInovasp**.

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 **#TecInovasp**.



O que aprendemos...

Aprendemos a construir um robô com materiais simples e a partir desse conhecimento será possível construir outros com diferentes níves 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 **#TecInovasp**.

Parabéns! Você finalizou essa etapa dos estudos, acesse o link a seguir para avaliar esse material e sua trajetória de aprendizagem. Sua opinião será muito importante para aprimorarmos esse material. **https://forms.gle/YsNSDiJTkhkd8Urh8**

Projeto de Vida

PROJETO DE VIDA – 3º BIMESTRE

REFORÇANDO OS PONTOS FORTES E OS QUE AINDA PRECISAM FORTALECER

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

ESTUDANTE TODO DIA

Competências socioemocionais em foco:
organização, assertividade e imaginação criativa

GERMANO, 2020 - Elaborado especialmente para o Material de Projeto de Vida.

Caro(a) estudante,

Nesta atividade, você e sua turma terão um momento para falar e discutir sobre o dia a dia da escola e a rotina de estudos. Siga as orientações de seu(sua) professor(a).

Em seguida, faça uma leitura compartilhada com a turma das Dicas de estudo.

DICAS DE ESTUDO E PLANEJAMENTO

- Use uma agenda em seu dia a dia – com ela, você terá um espaço para planejar cada dia de cada semana do ano. A agenda pode ser impressa, mas, atualmente, já existem vários aplicativos de celular que cumprem a mesma função de forma eficiente. Descubra aquele que se adequa melhor às suas preferências e organize a sua vida de estudante. Com um bom planejamento, você verá que é possível usar muito bem o tempo e estudar tudo o que é necessário, sem estresse.

- Reveja os conteúdos trabalhados em sala de aula e realize os exercícios indicados pelo(a) professor(a) das disciplinas. Esse hábito é fundamental para você assimilar o conteúdo das aulas estudando de outra forma, diferente da que você vivenciou em sala.
- Realize atividades de estudos variadas, priorizando as disciplinas nas quais tem mais dificuldade. Planeje atividades de vários tipos para achar o seu jeito de aprender. Quer alguns exemplos? Fazer pesquisas na biblioteca, indo além dos livros obrigatórios; assistir a uma vídeo-aula; praticar a partir de exercícios e de testes; analisar suas provas, identificando os erros e pensando em novas estratégias para resolver as questões etc. São muitas as possibilidades de atividades para tornar os estudos mais dinâmicos e produtivos
- Se for realizar uma atividade de leitura, varie entre o livro-texto da escola e outras fontes (outros livros, jornais, revistas, internet etc.), e sempre combine a leitura com um registro (**por exemplo:** resumo simples, resumo com comentários e opiniões, esquema e quadro comparativo).
- Faça uma autoavaliação diária. Não deixe de dedicar um tempinho (e um espaço na agenda), a cada dia, para fazer uma breve autoavaliação. Pergunte a você mesmo: você realizou a atividade a que se propôs? Caso, eventualmente, não tenha realizado, é legal indicar o porquê. Anote também dúvidas, dificuldades ou ideias de estudo que surgirem, no seu Diário de Práticas e Vivências.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

DEFININDO MINHAS REGRAS

Competências socioemocionais em foco: organização e empatia.

Caro(a) estudante,

Após as orientações de seu(sua) professor(a), discuta com seus colegas de classe a proposta abaixo "Definindo Minhas Regras" e exercite sua aprendizagem. Escreva nos espaços indicados suas respostas. Vamos lá!

- O que são regras?

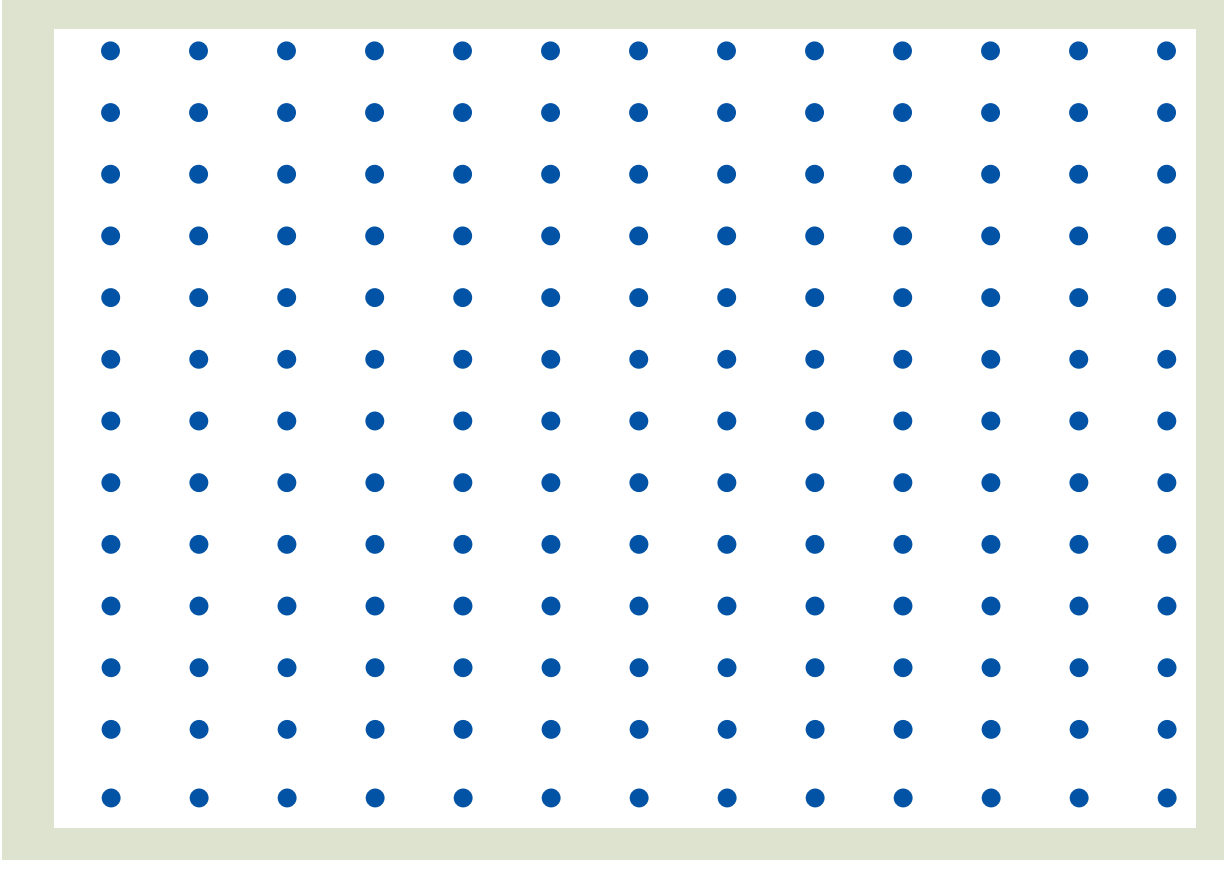
- Para que elas servem?

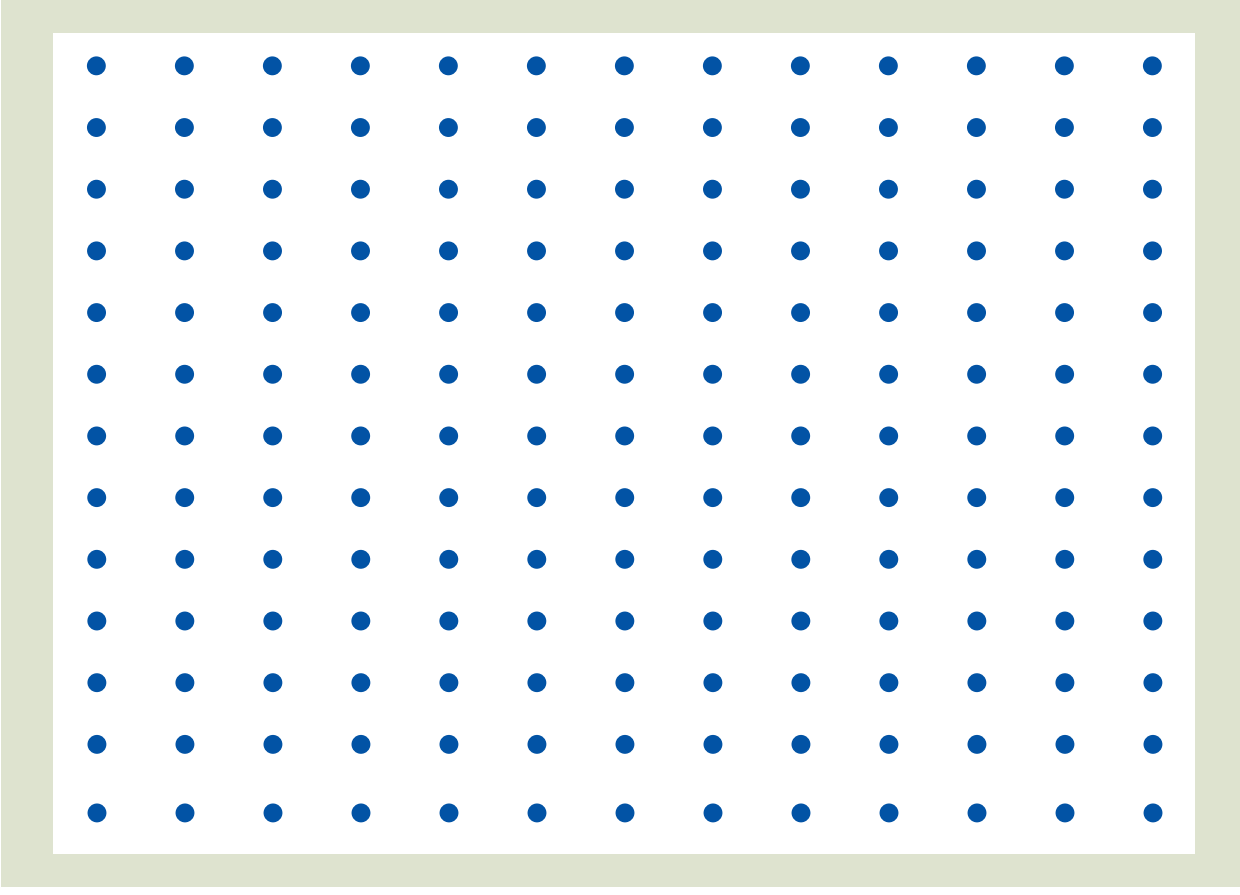
- Por que precisamos ter regras na vida em sociedade?

Em roda de conversa, compartilhem as respostas!

ATIVIDADE 1 – JOGO DOS PONTINHOS (ANEXO A)

Organizados em duplas, você e seu colega deverão discutir como irão jogar. Para isso, é preciso estabelecer quais serão as regras do jogo.





Após finalizarem o jogo, em dupla, respondam:

A) Como o jogo foi desenvolvido?

B) Houve a necessidade de combinar alguma coisa para o jogo acontecer?

C) Se não houvesse um combinado, seria possível jogar e saber quem seria o vencedor?

D) Como foi decidido quem começaria o jogo?

E) E como o outro jogador deveria começar a jogar?

F) Como vocês saberiam quando o jogo chegaria ao final?

G) Como saberiam quem foi o vencedor?

ATIVIDADE 2 – REGRAS? PARA QUÊ?

Em grupo, converse com seu(s) colega(s) e faça uma lista com diversas situações da vida cotidiana em que as regras são necessárias. Em seguida, preencha os espaços indicados com sua resposta. **(Anexo B)**

Regras **Situações**	**Que regras eu preciso cumprir?**	**Por que essas regras são necessárias para mim?**	**Por que as regras são necessárias às pessoas com quem convivo?**
De manhã, em casa, me preparando para ir à escola.			
Na escola			
Ao ir a um encontro com os amigos.			

ATIVIDADE 3 – QUANDO AS REGRAS SÃO VÁLIDAS?

Em grupo, analisem a seguinte situação abaixo e avaliem se as regras devem ou não serem cumpridas, justificando as respostas. **(Anexo C)**

Lembrete: O grupo deve estabelecer uma escuta atenta, o trabalho deverá ser coletivo para se decidir se as regras são ou não válidas, o que implica na retomada dos valores individuais e coletivos determinantes para essas decisões.

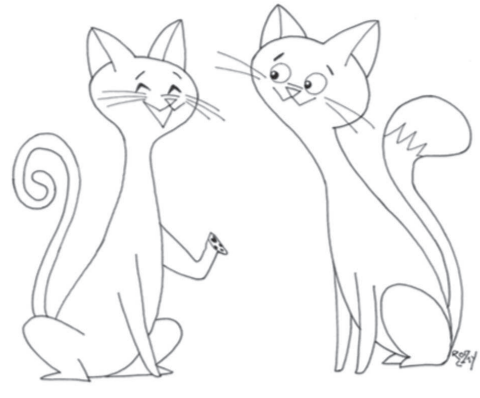
SITUAÇÕES	SIM OU NÃO	JUSTIFICATIVA
Um grupo de estudantes do 9º ano tem como objetivo ingressar em um curso cujo exame de seleção é bastante difícil. Decidem estabelecer algumas regras: vão estudar juntos, uma hora por dia, em horários após a saída da escola. Todos devem estudar antecipadamente os conteúdos que serão discutidos nos encontros coletivos. A proposta requer um grande esforço dos estudantes, pois já passam o dia inteiro na escola.		

Ao terminarem a atividade, em roda de conversa, troquem ideias com os colegas sobre suas conclusões. Lembrem juntos outras situações para discutir com a turma.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3

A ARTE DE DIALOGAR

Competências socioemocionais em foco: empatia, respeito e assertividade.



GERMANO, 2020 - Elaborado especialmente para o Material de Projeto de Vida

PARA SABER MAIS

Escutar e dialogar são duas artes que se complementam. Escutar é assimilar o que diz o outro, participando do que ele está contando, sendo interativo. Ao escutar, é possível colocar-se no lugar do outro, tentando pensar em sua situação e realidade, sem julgamentos.

1. Siga as orientações do seu(a) professor(a) para realizar a atividade Orelha Gigante. Em duplas ou grupos, você deve estar disposto a escutar, exercendo a prática de uma escuta atenta e fortalecendo o protagonismo juvenil. Alguns pontos são importantes para realização dessa etapa:

❖ Escutar o outro com atenção e interesse;
❖ Não emitir juízo de valor sobre o assunto apresentado.

Abaixo seguem algumas características importantes para o início da prática de ouvir Orelha Gigante. Leia com atenção!

- **Foco:** Centre a sua atenção na mensagem;
- **Postura corporal:** Reposicione o seu corpo de forma que demonstre atenção naquilo que está sendo escutado;
- **Linguagem corporal:** Atente para o que se pode ver no que não dizem as palavras (gestos, posturas etc.);
- **"Colocar os sapatos do outro":** Isso quer dizer que você deve ser empático, saber que para o outro é importante o que ele está expressando a ponto de entender o que ele sente. É escutar com o coração;
- **Perguntar:** Para obter informações mais profundas ou que clareiam a situação, demonstrando interesse;
- **Avaliar:** Escute de forma crítica, ou seja, avalie se o que é falado tem sentido e é apresentado pelo seu colega de forma coerente, de maneira que se possa compreender. Ser crítico não significa ser chato e, muito menos, agir como um juiz que julga se o que outro fala está certo ou errado de acordo com os seus próprios valores;
- **Parafrasear:** Reconte com outras palavras o que você tem entendido e o que tem escutado, para evitar mal-entendidos;
- **Tomar nota:** Para que não se perca informações importantes, é necessário registrar os pontos que traduzem a situação ou problema escutado. Nunca é demais escrevê-las.

1. Organize o seu registro para que, depois, você possa recontar a história para o seu(a) colega:

A) Apresentação do assunto/problema/situação.

B) Qual foi o assunto/problema/situação – seja um relato pessoal, um evento que ocorreu, uma história triste? Organize suas ideias.

C) Descrição do contexto: espaço, local, personagens (se existirem), onde ocorreram os fatos, enredo da história e o desfecho final.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

FAZEMOS SEMPRE O QUE QUEREMOS?

Competências socioemocionais em foco: respeito, autoconfiança e tolerância ao estresse.

ATIVIDADE 1 – RELAXAMENTO

Nesta atividade, você e sua turma terão a oportunidade de vivenciar um Relaxamento. Siga as orientações de seu(sua) professor(a). Após finalizar a atividade, expresse suas emoções e sentimentos no espaço abaixo. Você pode utilizar recorte de revistas, desenhar, pintar, escrever ou outra forma que achar interessante, usando o espaço abaixo ou seu Diário de Práticas e Vivências. Use sua criatividade para simbolizar esse momento.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 5
DESAFIO DOS SUPERPODERES

Competências socioemocionais em foco: _____

Parabéns, você já está no 3º bimestre! Várias missões foram cumpridas com sucesso; outras foram mais difíceis, mas o desafio continua!

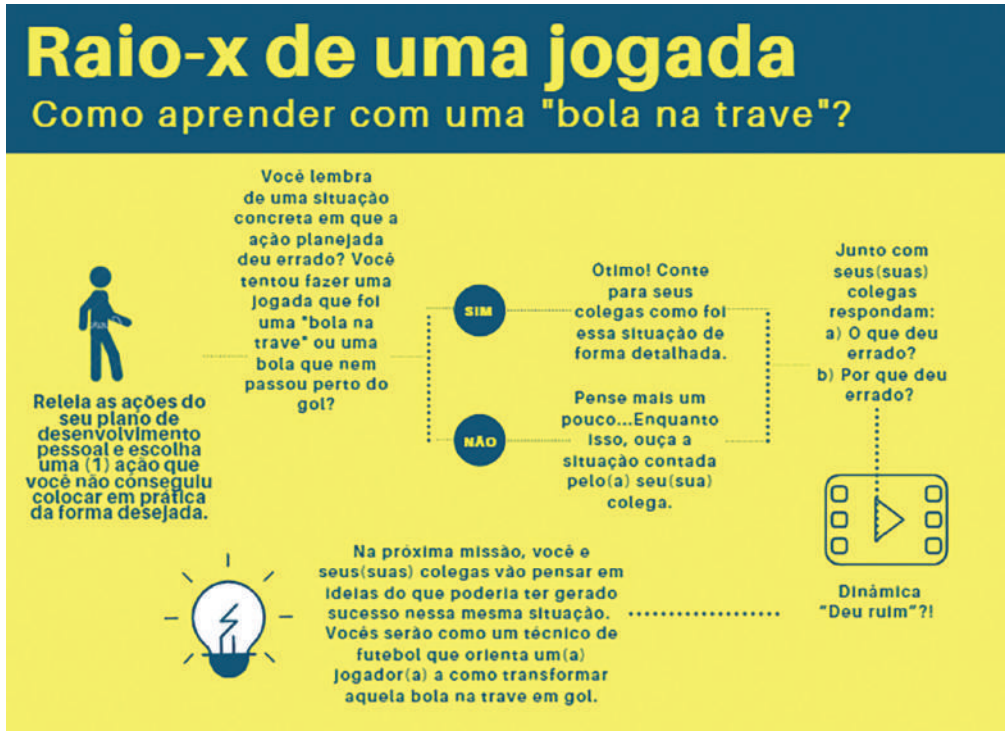
MISSÃO 7: RAIO-X DE UMA JOGADA

Se o desenvolvimento de competências socioemocionais fosse um jogo, ele seria formado de muitas jogadas.

- ☐ Algumas lhe levariam a comemorar (como fazer um gol no futebol, passar de fase em um game, dar um xeque mate no xadrez...);
- ☐ Outras seriam como uma bola na trave, ou até mesmo como um chute que vai direto para fora do campo. Como você se sente nesse tipo de situação?!

Uma boa notícia: no desenvolvimento socioemocional não existe game over! Esse desafio nunca acaba, não é um jogo de vencer ou ser derrotado(a): é um desenvolvimento em que mesmo as jogadas de "bola pra fora" ou "na trave" podem ser oportunidades de aprendizagem.

Agora, siga as orientações do(a) professor(a) para fazer o raio-x de uma jogada escolhida por você.



Agora, siga as orientações do(a) professor(a) para fazer o raio-x de uma jogada escolhida por você.

Como foi esse exercício de escolher e analisar uma situação em que você não alcançou o resultado que esperava? Você está motivado(a) para pensar, junto com seus (suas) colegas, em formas de como transformar essa bola fora em gol, caso você tenha oportunidade de viver algo parecido novamente? Use seu Diário de Práticas e Vivências para registrar essas reflexões e as ideias que forem surgindo!

MISSÃO 8: MINHAS COMPETÊNCIAS E MINHAS JOGADAS.

Na missão anterior, você compreendeu que até mesmo as jogadas que não deram certo são importantes de serem analisadas. Nessa missão, você irá:

	Refletir sobre...	**E partir para ação...**
Passo 1	Quais são suas condições atuais para seguir nesse jogo que não tem game over?	Preenchendo o Caderno de Respostas para identificar seu desenvolvimento atual nas duas competências socioemocionais escolhidas pela turma com bastante atenção, além das demais que você tem observado nos últimos meses.
Passo 2	Quais estratégias podem melhorar as suas jogadas?	Atualizando seu plano de desenvolvimento pessoal.

Passo 1

Com o Caderno de Respostas em mãos - ou na tela do celular/computador, siga as orientações do(a) professor(a) e preencha os espaços reservados para o 3º bimestre. Lembre de olhar com cuidado especial as duas competências socioemocionais escolhidas como desafio para turma.

Passo 2

Você se lembra da situação analisada na missão anterior? Agora é hora de contar com a ajuda dos(as) colegas, nos mesmos trios da missão passada, para:

1) Relacionar a situação que você escolheu analisar na missão anterior com seu desenvolvimento atual registrado no Caderno de Respostas nesta missão, seguindo o exemplo abaixo:

Ação escrita no plano de desenvolvimento pessoal no 1° ou 2° bimestre	Situação analisada na missão 5	"Degrau" de desenvolvimento da competência socioemocional em foco na ação escolhida
Para desenvolver empatia, vou buscar conversar com colegas, quando eu perceber que estão meio pra baixo.	Ana, que estuda na sala ao lado, estava chorando no banheiro da escola. Fui perguntar o que estava acontecendo. Quando ela me respondeu falando que estava triste porque o gato de estimação dela havia morrido, eu disse: "deixe de ser boba, pensei que era algo sério". O que deu errado? Eu chamei Ana de boba. Por que deu errado? Porque eu pensei só com minha cabeça, como eu gosto mesmo é de cachorros, achei que era besteira chorar por causa de gato. Eu não consegui me colocar no lugar da Ana e entender que, pra ela, gatos são importantes.	Nome da competência: empatia 1° bimestre: degrau 2 2° bimestre: degrau 1-2 3° bimestre: degrau 2

Agora é com você! Responda:

Ação escrita no plano de desenvolvimento pessoal no 1° ou 2° bimestre	Situação analisada na missão 5	"Degrau" de desenvolvimento da competência socioemocional em foco na ação escolhida

1) Levante ideias do que poderia ter gerado sucesso nessa mesma situação que está sendo analisada.

Exemplo:

Ideia 1 – Ouvir o que Ana tinha a dizer sobre o gato, sem expressar minha opinião.

Ideia 2 – Perguntar para Ana se ela queria ajuda. Se ela respondesse "sim", perguntar como eu poderia ajudá-la.

Ideia 3 – Dar um gato de presente para Ana.

Após essa discussão e chuva de ideias, você, individualmente, pensará sobre as sugestões que foram feitas e escolherá uma ideia para ser a estratégia inserida no seu plano de desenvolvimento pessoal.

Para escolher a sugestão que será adotada como sua estratégia, reflita:

a) Essa ideia está próxima da sua realidade?
b) Você consegue se ver fazendo isso?

Ideia 1 – Ouvir o que Ana tinha a dizer sobre o gato, sem expressar minha opinião.

a) **Essa ideia está próxima da sua realidade? Sim!**
b) **Você consegue se ver fazendo isso? Sim! Vou transformar essa ideia em estratégia e inserir no meu plano de desenvolvimento pessoal. Quando eu vir alguém triste e me aproximar para conversar, vou ouvir o que a pessoa tem a dizer sem expressar minha opinião.**

Ideia 2 – Perguntar para Ana se ela queria ajuda. Se ela respondesse "sim", perguntar como eu poderia ajudá-la.

a) **Essa ideia está próxima da sua realidade? Sim!**
b) **Você consegue se ver fazendo isso? Ainda não, acho que é mais fácil aprender a ouvir com atenção primeiro, para depois oferecer outro tipo de ajuda.**

Ideia 3 – Dar um gato de presente para Ana.

a) **Essa ideia está próxima da sua realidade? Não! Eu não tenho dinheiro para comprar um gato e nem sei onde vende.**
b) **Você consegue se ver fazendo isso? Pensando bem, essa não é uma boa ideia, pois ela poderia até mesmo não gostar de ter um novo gato no momento.**

Faça o registro da estratégia escolhida no seu Diário de Práticas e Vivências e busque colocá-la em prática nas próximas oportunidades que você tiver, tanto na escola quanto nas outras situações da sua vida!

Depois de ter chutado uma bola fora e entendido qual foi o problema, você está mais preparado(a) para mirar no gol! Acione suas competências para ter mais sucesso nas próximas jogadas.

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 seguí-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:

a) Para a construção da Rede Colaborativa, quais são os temas de seu interesse?

b) 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"

a) Planeje e elabore uma apresentação para um *Workshop*[1] 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 divida 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.

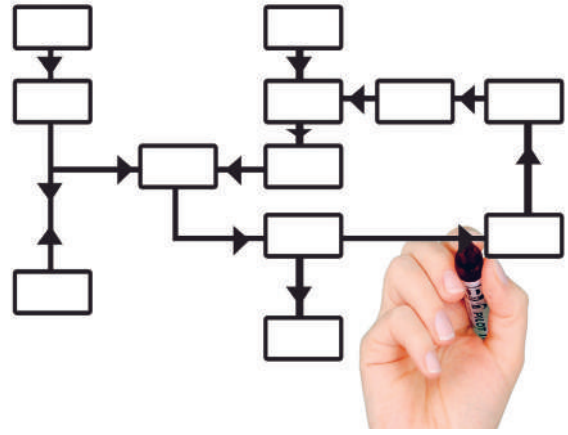
Dedicar um tempo para ensaiar e registrar tudo aquilo que não podemos esquecer são estratégias para cumprirmos com o compromisso de realizar o *Workshop* com qualidade, mesmo que isso seja difícil. Quando agimos assim, nos tornamos confiáveis aos nossos professores e amigos e, assim, desenvolvemos a 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.

ATIVIDADE 2 – MINHAS REDES

Siga as orientações do seu(a) professor(a). Agora pense e registre na imagem abaixo sua rede de conexões. Escreva o seu nome e o nome dos colegas com quem você se conectou para aprender e o que você aprendeu.



Pixabay

No final dessa situação de aprendizagem, você e seus colegas serão convidados pelo(a) professor(a) para relatarem como foi a experiência de consumo colaborativo. Esse será um momento favorável para o desenvolvimento da **assertividade**, competência importante para que consigamos expressar nossos pensamentos, ideias e opiniões em um grupo. Então, coragem! Dê voz aos seus sentimentos e apresente seus argumentos para que possam te ouvir.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3

VALORES HUMANOS E O "MELHOR MUNDO DO MUNDO"

Competências socioemocionais em foco: assertividade e respeito.

GERMANO- Elaborado especialmente para o Material de Projeto de Vida.

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.

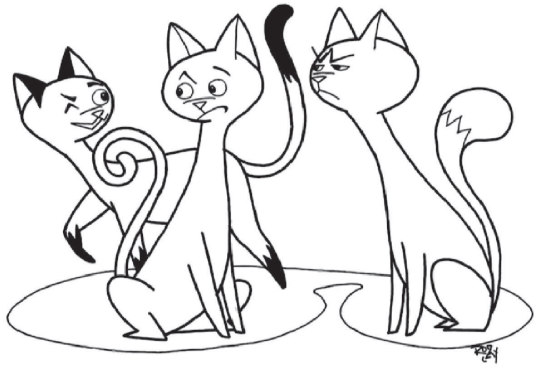
ANEXO 1 – JOGO: O melhor mundo do mundo

Pixabay

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

SOMOS TODOS IGUAIS? RESPEITO É BOM E NÓS GOSTAMOS!

Competências socioemocionais em foco: organização e responsabilidade.



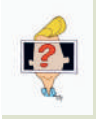
GERMANO- Elaborado especialmente para o Material de Projeto de Vida.

ATIVIDADE 1– TER IGUALDADE É NÃO TER DIFERENÇA?

Nesta 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 das 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 entrevista 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.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 5

SE SOMOS IGUAIS, PENSAMOS E VIVEMOS DO MESMO MODO?

Competências socioemocionais em foco: empatia e respeito.

ATIVIDADE 1 – A CONVIVÊNCIA

Siga as orientações do(a) seu(a) professor(a), em duplas ou trios, escreva nas fichas abaixo algumas situações cotidianas ocorridas no ambiente escolar que acarretam dificuldades de convivência. Cada grupo deve selecionar um problema de convivência e propor alternativas diferentes das que já existem para melhorá-lo ou resolvê-lo.

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?

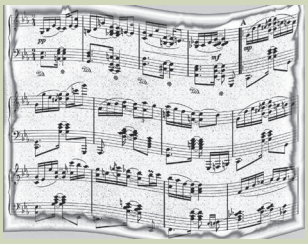
Troquem ideias e identifiquem quais os valores que se destacam nas soluções propostas por vocês. Em seguida, prepare-se para apresentar o seu trabalho na lousa, com os valores identificados.

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 estruturem 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**:

a) Como foi criar um Plano de Desenvolvimento Pessoal para registrar as ações necessárias para seu desenvolvimento socioemocional?

b) Como você usou esse Plano? Conseguiu mantê-lo atualizado? Se não, qual foi sua principal dificuldade?

c) O que você aprendeu fazendo 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?

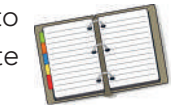
Chegou o grande momento: olhar para dentro e verificar seu estágio atual de desenvolvimento nas competências socioemocionais ao longo do ano.

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 professores 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(à) professor(a) que explique o que é e como pode ser praticada.

Exemplos:
Respeito – trate seu(sua) colega da mesma forma que gostaria de ser tratado(a), não use palavras que possam ofender.
Empatia – busque entender as necessidades e sentimentos dos 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!

ANOTAÇÕES

Secretaria da Educação do Estado de São Paulo

Diretor do Departamento de Desenvolvimento Curricular e de Gestão Pedagógica – DECEGEP
Fabio de Paiva

ÁREA DE LINGUAGENS – ARTE, EDUCAÇÃO FÍSICA E E LINGUA INGLESA

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*; Elisangela Vicente Prismit - *PCNP da D.E. Centro Oeste*; Marilia Marcondes de Moraes Sarmento e Lima Torres - *PCNP da D. E. São Vicente*; Murilo Soares de Oliveira - *PCNP da D.E. São Bernardo do Campo*; Raphael Pedretti da Silva - *PCNP da D. E, Miracatu*; Roberta Jorge Luz – *PCNP da D. E. Sorocaba*; Silmara Lourdes Truzzi - *PCNP da D.E. Marília*; Renato Paes - *PCNP da D. E. Penápolis*; Débora David Guidolín – *PCNP da D. E. Ribeirão Preto*.
Revisão conceitual: Rafaela Beleboni; Eliane Aguiar.

Educação Física

Elaboração: Adriana Cristina Davi Pazian – *PCNP da DE São Carlos*; Diego Diaz Sanchez – *PCNP da DE Guarulhos Norte*; Felipe Augusto Lucci – *Professor de Educação Física da DE Itu*; Érika Porrelli Drigo – *PCNP da DE Capivari*; Flavia Naomi Kunihira Peixoto – *PCNP da DE Suzano*; Isabela Muniz dos Santos Cáceres – *PCNP da DE Votorantim*; Janice Eliane Ferreira Bracci – *PCNP da DE José Bonifácio*; Joice Regina Simões – *PCNP da DE Campinas Leste*; Josecarlos Tadeu Barbosa Freire - *Professor de Educação Física da DE Bragança Paulista*; Katia Mendes Silva – *PCNP da DE Andradina*; Lígia Estronioli de Castro – *PCNP da DE Bauru*; Meire Grassmann Guido – *PCNP da DE Americana*; Nabil José Awad – *PCNP da DE Caraguatatuba*; Neara Isabel de Freitas Lima – *PCNP da DE Sorocaba*; Roseane Minatel de Mattos – *PCNP da DE Adamantina*; Sueli Aparecida Galante – *PCNP da DE Sumaré*; Tiago Oliveira dos Santos – *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 Inglesa

ASSOCIAÇÃO NOVA ESCOLA

Diretora Executiva: Raquel Gehling
Gerente Pedagógica: Ana Ligia Scachetti
Gerente de Projetos: Rodrigo Petrola
Coordenadora pedagógica: Tatiana Martin
Coordenadora de Relacionamentos: Luciana Chalita Campos
Professores-autores de São Paulo: Juliana Batista, Karen Andreoletti, Patricia Moura, Vinicius Ortigosa.
Professores-autores Currículo em Ação – Cross-curricular learning: Catarina Cruz - *DE Leste 2*; Cintia de Almeida – *DE Pindamonhangaba*; Gilmara Cavalcante – *DE Mauá*; Jucimeire Bispo – *SEDUC-SP COPED-LEM*; Liana Maura Barreto – *SEDUC-SP COPED-LEM*; Luiz Afonso Baddini – *DE Santos*; Marisa Porto – *DE Carapicuíba*; Nelise Abib – *DE Centro-Oeste*; Pamella Santos – *SEDUC-SP COPED-LEM*; Renata Orosco – *DE Presidente Prudente*; Rosane de Carvalho – *DE Adamantina*; Thiago Ono – *SEDUC-SP COPED-LEM*; Viviane Barcellos – *DE São José dos Campos*.
Professores-autores nacionais: Débora Izé Balsemão Oss, Juliana Pacheco Oliveira Neves, Mariana Guedes Bartolo, Nathalia Gasparini, Renata Luz de Lima Lourenço, Roberta Ventura Calabre, Valdelena Maria Nojosa Nobre, Virginia de Sousa Bonfi m.
Consultoria: Bruno Andrade, Janaina Borges Martini, Priscila Bordon, Sônia Melo Ruiz, Troika Consultoria Educacional, Veronica Peres Bochio.
Leitores críticos: Jucimeire Bispo – *SEDUC-SP COPED-LEM*; Joana Mendes.

Planos de Aula de Inglês da Nova Escola
Consultora: Sandra Durazzo
Especialista: Celina Fernandes Gonçalves
Mentores: Ana Cecília de Medeiros Maciel, Débora Izé Balsemão Oss, Isabel Callejas, Newton Freire Murce Filho, Tatiana Martin.
Time de Autores: Amanda Maria Bicudo de Souza, Camila Silva Viana, Débora Izé Balsemão Oss, Edson José Cortiano, Fernanda Carla Correia Franco da Encarnação, Gleima Albernaz Vanin Suzart, Isabela Silveira Sued, Janaina Maria Lopes Ferreira, Josy Crippa Carmo, Juliana Pacheco Oliveira Neves, Manuella Lisboa Gomes da Silva, Mariana Guedes Bartolo, Michelle de Sousa Bahury, Nathalia Gasparini, Patricia Vergara Emmerich Vasques, Rafaela Xavier de Araújo, Raisa Ketzer Porto, Renan da Silva Portolan, Renata Luz de Lima Lourenço, Roberta Ventura Calabre, Valdelena Maria Nojosa Nobre, Virginia de Sousa Bonfim.

Coordenação editorial: Viviane Kirmeliene
Edição de texto: Adriana Saporito, Carla Mauricio, Daniele Salles, Felipe Caetano, Mirian Navarro, Paulo Machado, Roberta Moratto Risther, Silene Cardoso, Tatiana Santana, Oficina Editorial.
Assistentes editoriais: Fernanda Valezini, Isabela Carvalho.
Preparação de texto: Aiko Mine, Maria Estela Alcântara, Roberta Moratto Risther, Sheila Saad.
Revisão: Marcia Leme, Mayenne Tannús, Olivia Zambone, Patrícia Cordeiro, Thais Giammarco, Oficina Editorial.

Coordenação de design: Leandro Faustino
Projeto gráfico: Gabriela D'Avilla, Duda Oliva e Leandro Faustino
Editoração: Gabriela D'àvila, Hettore Santiago e Sandro Silva
Pesquisa iconográfica: Barra Editorial

Apesar dos melhores esforços da equipe, é inevitável que surjam erros no texto. Assim, são bem-vindas as comunicações de usuários sobre correções ou sugestões referentes ao conteúdo que auxiliem o aprimoramento de edições futuras. Comentários podem ser encaminhados à Associação Nova Escola pelo e-mail novaescola@novaescola.org.br.

A Associação Nova Escola elaborou os conteúdos deste material com a finalidade de difundi-los ao público em formato aberto, sem restrições de direitos autorais, seja por decisão própria de abrir conteúdo de propriedade da Associação Nova Escola, seja por utilizar conteúdo aberto conforme licença Creative Commons na modalidade Licença 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
Thaís 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 Achiles – *SEDUC/COPED/DECEGEP*
Instituto Ayrton Senna; Instituto de Corresponsabilidade pela Educação; Instituto PROA; Parceiros da Educação – Nadir do Carmo Silva Campelo
Simone Cristina Succi – *SEDUC/ EFAPE*.
Elaboração e organização:
Cassia Moraes Targa Longo
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*

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação