

# SER PROTAGONISTA

Projetos integradores

LINGUAGENS  
E SUAS TECNOLOGIAS

ENSINO MÉDIO

PNLD 2021 MATERIAL DE DIVULGAÇÃO.  
VERSÃO SUBMETIDA À AVALIAÇÃO.  
CÓDIGO DA COLEÇÃO  
0059P21505



Eliana Pougy  
André Vilela  
Carolina Rosignoli  
João Pires  
Luiz Greco

Organizadora: Eliana Pougy



# SER PROTAGONISTA

## Projetos integradores

### LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

#### ENSINO MÉDIO

##### Eliana Pougy

Bacharela em Comunicação Social pela Faculdade de Comunicação da Fundação Armando Álvares Penteado (Faap-SP).

Especialista em Linguagens da Arte pelo Centro Universitário Maria Antônia da Universidade de São Paulo (USP).

Mestra em Educação pela Faculdade de Educação (FE) da USP.

Doutora em Teoria Político com foco em Educação pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

Autora de livros didáticos e paradidáticos.

##### André Vilela

Licenciado em Educação Artística pelo Instituto de Artes (IA) da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (Unesp).

Autor de livros didáticos.

##### Carolina Rosignoli

Bacharela em Letras pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFLCH) da USP.

Licenciada em Letras pela FE-USP.

Mestra em Letras pela FFLCH-USP.

Coordenadora pedagógica da rede particular de ensino e formadora de docentes.

##### João Pires

Licenciado em Letras pela PUC-SP.

Mestre em Linguística Aplicada pelo Instituto de Estudos da Linguagem (IEL) da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp-SP).

Autor e curador de material didático digital.

Professor e assistente de coordenação de tecnologia educacional na rede particular de ensino.

##### Luiz Greco

Licenciado em Educação Física pela Escola de Educação Física (EEF) da USP.

Especialista em Psicomotricidade pelo Instituto Superior de Psicomotricidade e Educação - Grupo de Atividades Especializadas de São Paulo (ISPE-GAE).

Especialista em Relações Interpessoais na Escola e a construção da Autonomia Moral pela Universidade de Franca (Unifran-SP).

Professor na rede particular de ensino e formador de docentes.

##### Organizadora: Eliana Pougy



**Ser Protagonista**  
**Projetos Integradores**  
**Linguagens e suas Tecnologias**  
© SM Educação  
Todos os direitos reservados

<b>Direção editorial</b>	M. Esther Nejm
<b>Gerência editorial</b>	Cláudia Carvalho Neves
<b>Gerência de design e produção</b>	André Monteiro
<b>Edição</b>	Ana Carolina Nitto, Juliana Biscardi (Triolet)
<b>Produção editorial</b>	Triolet Editorial & Publicações
<b>Coordenação de design</b>	Gilciane Munhoz <i>Design:</i> Andréa Dellamagna
<b>Coordenação de arte</b>	Ulisses Pires, Daniela Fogaça Salvador (Triolet) <b>Editores de arte:</b> Ana Onofri (Triolet), Julia Nakano (Triolet)
<b>Preparação e revisão de texto</b>	Alexander Barutti, Ana Paula Chabaribery, Ana Carolina Jesus, Brenda Morais, Daniela Paula Bertolino Pita, Celia da Silva Carvalho, Érika Finati, Helaine Naira Albuquerque Barboza, Janaína Mello, Lara Milani, Marcia da Cruz Nôboa Leme, Marcia Rodrigues Nunes, Miriam dos Santos, Renata Tavares, Simone Garcia
<b>Coordenação de iconografia</b>	Josiane Laurentino, Daniela Baraúna (Triolet)
<b>Capa</b>	Gilciane Munhoz, Thatiana Kalaes <b>Ilustração de capa:</b> Davi Augusto
<b>Projeto gráfico</b>	Andréa Dellamagna, Thatiana Kalaes
<b>Fabricação Impressão</b>	Alexander Maeda

*Em respeito ao meio ambiente, as folhas deste livro foram produzidas com fibras obtidas de árvores de florestas plantadas, com origem certificada.*

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Ser protagonista : projetos integradores : linguagens e suas tecnologias : ensino médio / Eliana Pougy...[et al.] ; organizadora Eliana Pougy. — 1. ed. — São Paulo : Edições SM, 2020.

Outros autores: André Vilela, Carolina Rosignoli, João Pires, Luiz Greco.  
ISBN 978-85-418-2727-0 (aluno)  
ISBN 978-85-418-2732-4 (professor)

1. Linguagens e suas tecnologias (Ensino médio)  
I. Pougy, Eliana. II. Pougy, Eliana. III. Vilela, André.  
IV. Rosignoli, Carolina. V. Pires, João. VI. Greco, Luiz.

20-32992

CDD-373.19

**Índices para catálogo sistemático:**

1. Ensino integrado : Livro-texto : Ensino médio 373.19

Iolanda Rodrigues Biode — Bibliotecária — CRB-8/10014

1ª edição, 2020



**SM Educação**  
Rua Tenente Lycurgo Lopes da Cruz, 55  
Água Branca 05036-120 São Paulo SP Brasil  
Tel. 11 2111-7400  
atendimento@grupo-sm.com  
www.grupo-sm.com/br

# APRESENTAÇÃO

Caro aluno,

Você já reparou que nossa vida é cheia de desafios e que aprendemos muito quando procuramos soluções para eles?

Este livro apresenta projetos integradores em que desafios e problemas são apresentados a você em forma de perguntas. Mas não são perguntas simples, para serem respondidas apenas com sim ou não. É preciso resolver o problema colocando em prática aquilo que você já sabe e ampliando seu repertório por meio de pesquisas, trabalhos em grupo e contando com a mediação de seus professores!

Neste livro, você vai trilhar caminhos pelos diferentes componentes curriculares da área de Linguagens e suas Tecnologias (Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Arte e Educação Física) e buscar soluções criativas para os problemas dos projetos.

É por meio do estudo de textos, imagens, manifestações artísticas e manifestações da cultura corporal do movimento que você vai responder a seis perguntas, solucionando os problemas que elas trazem, retomando conhecimentos adquiridos e aprendendo novos saberes.

Desejamos a você uma jornada muito prazerosa com este livro por todo o Ensino Médio!

Bom aprendizado!

Os autores.

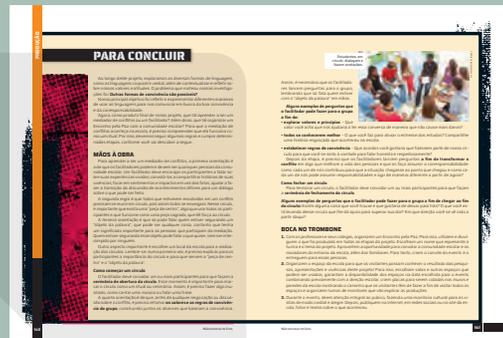
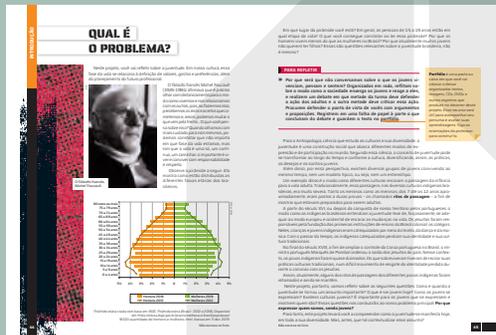
# CONHEÇA SEU LIVRO

Neste livro, você vai encontrar seis projetos que abordam temas diversos e desafiam sua criatividade!

Cada projeto está estruturado em seções e boxes que apresentam conteúdos e atividades interessantes para ajudar na sua caminhada pelo Ensino Médio. Vamos conhecê-los?

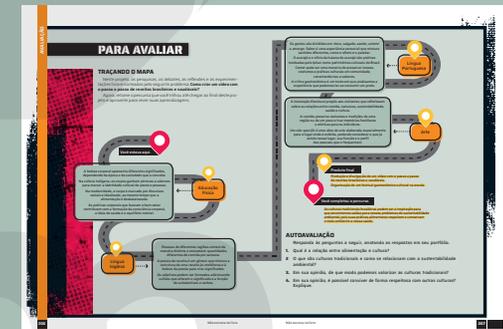
A seção **Qual é o problema?** apresenta o problema a ser resolvido durante o projeto.

A seção **Para concluir** apresenta a proposta de produção final do projeto na atividade do **Mãos à obra**. Em **Boca no trombone**, você e os colegas vão compartilhar e divulgar as produções por meio de oficinas, mostras culturais, festivais e outros eventos abertos à comunidade.



Em **Tramas e enredos**, há a contextualização do problema e a relação dele com a área de Linguagens e suas Tecnologias.

A seção **Para avaliar** apresenta o **Traçando o mapa**, que traz um mapa mental com os conteúdos abordados em cada Trilha e a síntese final do projeto. Além disso, na **Autoavaliação**, você é convidado a refletir sobre seus aprendizados.



Na seção **Soluções possíveis e imagináveis** são apresentadas as **Trilhas disciplinares** de Educação Física, Língua Inglesa, Língua Portuguesa e Arte. Ao percorrer essas Trilhas, você vai descobrir diferentes caminhos para resolver o problema proposto.

- O box **Para explorar** apresenta sugestões de livros, vídeos, artigos, filmes e *sites* para auxiliá-lo em suas pesquisas e ampliar seu repertório.
- O box **Um pouco de história** traz um recorte histórico com informações sobre os conteúdos abordados.
- O box **Técnicas e tecnologias** aborda um aspecto técnico importante relacionado às linguagens e aos assuntos discutidos nos projetos.
- O box **Mundo do trabalho** traz informações sobre uma profissão que está ligada à área de Linguagens e suas Tecnologias.
- O box **Para refletir** apresenta atividades para que você e os colegas reflitam e conversem sobre determinado tema.
- O box **Para praticar** traz jogos, experimentações e vivências variados e relacionados ao projeto.
- O box **Para pesquisar** propõe pesquisas sobre os mais diversos assuntos para ampliar seu repertório sobre as linguagens.



# SUMÁRIO

O que você precisa saber antes de começar os projetos

6

## PROJETO 1

STEAM

8

### Jogos e desafios

Qual é o problema?	10
Tramas e enredos	12
Traçando a rota	15
<b>Soluções possíveis e imagináveis</b>	<b>16</b>
Trilha Educação Física	16
Trilha Língua Inglesa	21
Trilha Língua Portuguesa	27
Trilha Arte	33
<b>Para concluir</b>	<b>38</b>
<b>Mãos à obra</b>	39
<b>Boca no trombone</b>	39
<b>Para avaliar</b>	<b>40</b>
Traçando o mapa	40
Autoavaliação	41

## PROJETO 4

Mediação de conflitos

110

### Convivendo!

Qual é o problema?	112
Tramas e enredos	114
Traçando a rota	117
<b>Soluções possíveis e imagináveis</b>	<b>118</b>
Trilha Educação Física	118
Trilha Língua Inglesa	124
Trilha Língua Portuguesa	129
Trilha Arte	134
<b>Para concluir</b>	<b>140</b>
<b>Mãos à obra</b>	140
<b>Boca no trombone</b>	141
<b>Para avaliar</b>	<b>142</b>
Traçando o mapa	142
Autoavaliação	143

## PROJETO 2

Protagonismo juvenil

42

### Juventudes? Juventudes!

Qual é o problema?	44
Tramas e enredos	46
Traçando a rota	49
<b>Soluções possíveis e imagináveis</b>	<b>50</b>
Trilha Educação Física	50
Trilha Língua Inglesa	54
Trilha Língua Portuguesa	59
Trilha Arte	65
<b>Para concluir</b>	<b>72</b>
<b>Mãos à obra</b>	73
<b>Boca no trombone</b>	73
<b>Para avaliar</b>	<b>74</b>
Traçando o mapa	74
Autoavaliação	75

## PROJETO 5

Mediação e intervenção sociocultural

144

### Virada cultural

Qual é o problema?	146
Tramas e enredos	148
Traçando a rota	151
<b>Soluções possíveis e imagináveis</b>	<b>152</b>
Trilha Educação Física	152
Trilha Língua Inglesa	157
Trilha Língua Portuguesa	162
Trilha Arte	167
<b>Para concluir</b>	<b>172</b>
<b>Mãos à obra</b>	172
<b>Boca no trombone</b>	173
<b>Para avaliar</b>	<b>174</b>
Traçando o mapa	174
Autoavaliação	175

## PROJETO 3

Midiaeducação

76

### Luz, câmera, microfone, ação!

Qual é o problema?	78
Tramas e enredos	80
Traçando a rota	83
<b>Soluções possíveis e imagináveis</b>	<b>84</b>
Trilha Educação Física	84
Trilha Língua Inglesa	90
Trilha Língua Portuguesa	96
Trilha Arte	101
<b>Para concluir</b>	<b>106</b>
<b>Mãos à obra</b>	107
<b>Boca no trombone</b>	107
<b>Para avaliar</b>	<b>108</b>
Traçando o mapa	108
Autoavaliação	109

## PROJETO 6

Processos criativos

176

### Fome de quê?

Qual é o problema?	178
Tramas e enredos	180
Traçando a rota	183
<b>Soluções possíveis e imagináveis</b>	<b>184</b>
Trilha Educação Física	184
Trilha Língua Inglesa	190
Trilha Língua Portuguesa	194
Trilha Arte	199
<b>Para concluir</b>	<b>204</b>
<b>Mãos à obra</b>	204
<b>Boca no trombone</b>	205
<b>Para avaliar</b>	<b>206</b>
Traçando o mapa	206
Autoavaliação	207
<b>Bibliografia</b>	<b>208</b>

## O QUE VOCÊ PRECISA SABER ANTES DE COMEÇAR OS PROJETOS

Durante os estudos com este livro, você vai desenvolver habilidades para alcançar as competências específicas da área de Linguagens e suas Tecnologias e as competências gerais da **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**, documento publicado em 2017 que define as aprendizagens essenciais para o ensino básico. Conheça a seguir a relação dessas competências e habilidades e consulte-a sempre que for necessário.

### COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

### COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

#### COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 1 (CELTEM1)

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

##### Habilidades

**(EM13LGG101)** Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.

**(EM13LGG102)** Analisar visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados nas diferentes mídias, ampliando suas possibilidades de explicação, interpretação e intervenção crítica da/na realidade.

**(EM13LGG103)** Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais).

**(EM13LGG104)** Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social.

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

#### COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 2 (CELTEM2)

Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.

##### Habilidades

**(EM13LGG201)** Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.

**(EM13LGG202)** Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.

**(EM13LGG203)** Analisar os diálogos e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais).

**(EM13LGG204)** Dialogar e produzir entendimento mútuo, nas diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais), com vistas ao interesse comum pautado em princípios e valores de equidade assentados na democracia e nos Direitos Humanos.

### COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 3 (CELTEM3)

Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.

#### Habilidades

**(EM13LGG301)** Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.

**(EM13LGG302)** Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes nos discursos em diferentes linguagens, levando em conta seus contextos de produção e de circulação.

**(EM13LGG303)** Debater questões polêmicas de relevância social, analisando diferentes argumentos e opiniões, para formular, negociar e sustentar posições, frente à análise de perspectivas distintas.

**(EM13LGG304)** Formular propostas, intervir e tomar decisões que levem em conta o bem comum e os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global.

**(EM13LGG305)** Mapear e criar, por meio de práticas de linguagem, possibilidades de atuação social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, discutindo princípios e objetivos dessa atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética.

### COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 4 (CELTEM4)

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

#### Habilidades

**(EM13LGG401)** Analisar criticamente textos de modo a compreender e caracterizar as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, social, cultural, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.

**(EM13LGG402)** Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de língua adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso, respeitando os usos das línguas por esse(s) interlocutor(es) e sem preconceito linguístico.

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

### COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 5 (CELTEM5)

Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.

#### Habilidades

**(EM13LGG501)** Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.

**(EM13LGG502)** Analisar criticamente preconceitos, estereótipos e relações de poder presentes nas práticas corporais, adotando posicionamento contrário a qualquer manifestação de injustiça e desrespeito a direitos humanos e valores democráticos.

**(EM13LGG503)** Vivenciar práticas corporais e significá-las em seu projeto de vida, como forma de autoconhecimento, autocuidado com o corpo e com a saúde, socialização e entretenimento.

### COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 6 (CELTEM6)

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

#### Habilidades

**(EM13LGG601)** Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica.

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

**(EM13LGG603)** Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas intersecções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.

**(EM13LGG604)** Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política e econômica e identificar o processo de construção histórica dessas práticas.

### COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 7 (CELTEM7)

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

#### Habilidades

**(EM13LGG701)** Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.

**(EM13LGG702)** Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital.

**(EM13LGG703)** Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

**(EM13LGG704)** Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.

# JOGOS E DESAFIOS

Neste projeto, você vai estudar um tema bastante popular: os diversos tipos de jogo. Para isso, durante seus estudos, você percorrerá um caminho com base no STEAM, sigla em inglês que se refere a projetos nas áreas de Ciências, Tecnologia, Engenharia, Matemática e Arte. Serão propostas reflexões, pesquisas, práticas e avaliações que vão apresentar ideias para aumentar seu repertório sobre o assunto e acerca das diferentes linguagens. Vamos começar?

## COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DESENVOLVIDAS NO PROJETO

Competências gerais: 1, 2 e 7

Competências específicas e habilidades de Linguagens e suas Tecnologias:

CELTEM1 (EM13LGG101), (EM13LGG103) e (EM13LGG104)

CELTEM2 (EM13LGG202), (EM13LGG203) e (EM13LGG204)

CELTEM3 (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG303) e (EM13LGG304)

CELTEM4 (EM13LGG401), (EM13LGG402) e (EM13LGG403)

CELTEM5 (EM13LGG501) e (EM13LGG502)

CELTEM6 (EM13LGG601), (EM13LGG602), (EM13LGG603) e (EM13LGG604)

CELTEM7 (EM13LGG701), (EM13LGG702) e (EM13LGG703)

## PRIMEIRAS TROCAS

Observe a imagem e converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.

1. O que as pessoas estão fazendo?
2. O que você sente ao ver essa imagem?
3. Você gosta de jogar? Por quê?
4. O que acontece conosco enquanto jogamos?
5. Em sua opinião, o que é um jogo?
6. O que é preciso para que uma prática seja considerada um jogo?
7. O que você considera necessário para que um jogo seja divertido?
8. Ao jogar, o que podemos aprender?
9. Como você acredita que um jogo é criado?
10. Você gostaria de criar um jogo?

Projeto

1

STEAM

REDFIXEL.PL/Shutterstock.com/ID/BR

MP Veja as respostas no Manual do Professor.

Pessoas jogando video game.

# QUAL É O PROBLEMA?

Para realizar esta atividade, organize com os alunos o espaço onde os jogos vão ocorrer. Espera-se que os estudantes criem relações de aproximação entre as palavras, pois o objetivo da proposta é que os alunos vivenciem a situação de jogo, que envolve coletividade e regras e exige a atenção e a colaboração dos participantes. As associações por proximidade e as por antagonismo propostas nos jogos podem suscitar dúvidas entre os estudantes. Se isso ocorrer, ajude-os a compreender as regras que definem os jogos e suas formas de integração. Promova uma reflexão sobre a importância de as regras serem interpretadas, discutidas e validadas coletivamente.

Neste projeto, vamos explorar diversos tipos de jogo, como os de tabuleiro, de raciocínio, de linguagem e os eletrônicos. Para isso, vamos refletir sobre muitas questões: É possível criar um jogo? Como os desafios e as regras dos jogos são feitos? Os jogos refletem práticas sociais mais amplas? Faremos tudo isso para chegar ao principal problema que é tratado neste projeto: **Como podemos sair da posição de consumidor para a de produtor de jogos?**

É impressionante a diversidade de jogos que o ser humano é capaz de criar. O que os jogos têm em comum é que, enquanto jogamos, o tempo parece parar. É como se estivéssemos vivendo em um lugar especial, criado pela nossa imaginação.

Ao jogar, todos os participantes concordam em seguir as regras do jogo. Caso isso não ocorra, o jogo acaba. Por isso, o **acordo lúdico**, próprio do jogo, é temporário e serve apenas para o momento em que as pessoas estão jogando.

## PARA PRATICAR

» Com os colegas, você vai participar de uma dinâmica de associação livre. Forme uma roda com a turma e, juntos, escolham alguém para começar a dinâmica. O jogo começa quando o primeiro jogador diz a primeira palavra que lhe vem à mente. O jogador à sua direita deve dizer outra palavra que esteja relacionada de alguma maneira com a primeira. O processo se repete até que alguém repita uma palavra. Caso um dos jogadores não veja relação entre a primeira palavra e a segunda, ele pode pedir explicações à pessoa que disse a segunda palavra. Se a explicação não convencer o grupo, o jogador que disse essa palavra perde e o jogo recomeça.

Muitos jogos são criados usando artefatos e tecnologias que os tornam envolventes. Por exemplo, os jogos de tabuleiro, como o xadrez, utilizam artefatos que só fazem sentido quando usados nesses jogos. No xadrez, as peças que representam o rei, a rainha e o peão são artefatos.

Outros jogos muito comuns são os *video games*, jogos audiovisuais que podem utilizar diversas tecnologias de informação e comunicação e que costumam envolver muito os jogadores, que imergem em suas tramas. Recursos como imagens em movimento, trilha sonora e óculos de imersão de **realidade virtual** transformam esses objetos culturais em verdadeiras experiências de jogabilidade.

A internet está tornando os *video games* cada vez mais interativos, porque, por meio dessa rede, pessoas de praticamente todo o mundo podem jogar umas com as outras. Por causa disso e dos constantes avanços da

**Realidade virtual:** ambiente virtual de simulação da realidade criado pela tecnologia com o auxílio de recursos sonoros, visuais e, em alguns casos, táteis.

Não escreva no livro.

Para a realização das pesquisas, oriente os estudantes a formar trios heterogêneos de alunos que tenham diferentes repertórios e preferências sobre jogos. Saiba quais são os repertórios deles por meio de conversas e discussões propostas até aqui. É importante que as apresentações destaquem as regras de cada jogo e que as escolhas dos grupos contemplem diferentes tipos de jogo. Dessa forma, a turma poderá conhecer muitos jogos e saber como jogá-los.

tecnologia, muitas pessoas passam a viver cada vez mais no mundo virtual, como se este fosse sua “segunda vida”. Não é à toa que os *video games* mais famosos no mundo são mais do que jogos, pois criam ambientes virtuais e tridimensionais que simulam aspectos da vida real e social do ser humano. Você conhece algum jogo assim?

## PARA PESQUISAR

- » Forme um trio com outros colegas e pesquisem artefatos, tecnologias e regras presentes em jogos que fazem parte de nossa cultura, como os de tabuleiro, de cartas, esportivos e eletrônicos. Depois, escrevam um texto descrevendo os jogos, suas regras, artefatos e/ou tecnologias e suas funções nos jogos. Guardem o texto no portfólio e apresentem suas descobertas à turma.



Jogos diversos.

## PARA REFLETIR

1. Forme um grupo de cinco integrantes. Reflitam juntos sobre as perguntas a seguir. Aproveitem o momento para debater sobre o assunto de modo respeitoso e justificando suas posições com ideias e proposições.
  - a) De que formas a vida virtual faz parte do meu cotidiano? Quanto tempo por dia eu frequento as redes sociais?
  - b) Costumo jogar *video game on-line*? Durante quanto tempo faço isso por dia?
  - c) Eu gosto de viver virtualmente? Por quê?
2. Com seu grupo, escolham um ou dois representantes para compartilhar as opiniões de vocês com o restante da turma. Anotem suas principais ideias em uma folha de papel à parte e coloquem-nas em seus portfólios.

**Portfólio** é uma pasta ou caixa em que você vai colocar e deixar organizados textos, imagens, CDs, DVDs e outros registros que produzir no decorrer deste projeto. Esse recurso será útil para acompanhar seu percurso e avaliar suas aprendizagens. Siga as orientações do professor para construí-lo.

Ao falar sobre *video games*, valorize as experiências e os repertórios dos estudantes. Peça-lhes que comentem os *video games* que conhecem e expliquem quais são as diferentes categorias desses jogos. Com base nas colocações dos alunos, procure sistematizar as diferentes estratégias de interatividade usadas nos *video games*.



Jovens interagindo com realidade virtual.

## Para explorar

*Ferrugem*, de Aly Muritiba (Brasil, 2018, 1h45min). Nesse filme, a adolescente Tati (Tiffany Dopke) compartilha sua vida nas redes sociais, registrando todos os momentos do seu dia a dia. Porém, depois de ela perder o celular, alguém divulga seus registros para a turma do colégio, o que gera terríveis consequências para Tati.

# TRAMAS E ENREDOS

Os jogos têm relação direta com as tecnologias e os artefatos que são criados pelos seres humanos. Essas criações só foram possíveis em razão dos estudos das ciências, em especial da Física e da Química. O estudo dos materiais e de sua composição permite a aplicação dessas tecnologias e artefatos nos jogos e em diversas outras práticas sociais.

Os jogos têm sido muito valorizados. Por esse motivo, recentemente foi criada a carreira de engenheiro de desenvolvimento de *video games* e realidade virtual, atividade que aplica conhecimentos científicos para resolver problemas da vida real. Nesse novo campo da engenharia, os conhecimentos científicos são voltados a desenvolver *video games* e realidades virtuais cada vez mais inovadores e interessantes.

## MUNDO DO TRABALHO

Os engenheiros de desenvolvimento de *video games* e realidade virtual atuam na área de entretenimento criando e produzindo jogos em vários campos, como na educação, na indústria e na saúde. Esses profissionais precisam ter competências ligadas ao **design** e à ciência da computação, além de agirem com ética e responsabilidade social. Até algum tempo atrás, esses profissionais vinham de formações em diversas áreas, como Engenharia Computacional e *Design*, e ampliavam seus conhecimentos por meio da experiência e de cursos complementares. Atualmente, há universidades com o curso superior de *Design de Video Game*.

**Design:** área na qual os profissionais se dedicam à concepção de um produto no que se refere a sua forma e funcionalidade.



Desenvolvedora de *games*.

Gorodentkoff/Stock/Getty Images

## PARA PESQUISAR

- » Forme um grupo de cinco integrantes. Pesquisem a origem dos seguintes artefatos e tecnologias que são usados em jogos: bola, taco, raquete, tabuleiro, *joystick* ou óculos de imersão em realidade virtual. Combinem com os demais grupos qual objeto de pesquisa será investigado e, em uma folha à parte, anotem as informações que encontrarem. Planejem a realização de um seminário para socializar as descobertas com os demais grupos. Seleccionem imagens, vídeos, cartazes e o que mais julgarem necessário para a apresentação. Planejem e decidam juntos que informações vocês vão compartilhar e como vão se revezar na apresentação.

Além de ter relação com as ciências, os jogos se relacionam à Matemática: em muitos casos, baseiam-se na Geometria, em probabilidades e em algoritmos. O *design* do tabuleiro do jogo de xadrez, por exemplo, permite que as peças caminhem por determinado espaço, formado por quadrados organizados dentro de quadrados.

As peças só podem caminhar para a frente, para trás e em diagonal. O modo como cada peça pode ser movimentada no tabuleiro depende do seu tipo. Como o tamanho do tabuleiro também é preestabelecido, a quantidade de jogadas é limitada. Veja a imagem ao lado.

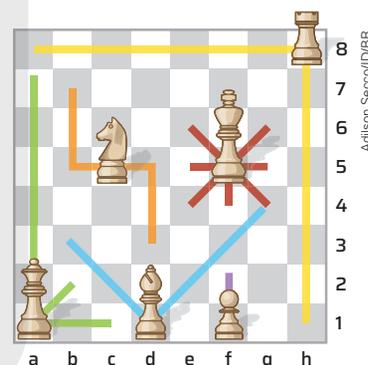
Os algoritmos, por sua vez, são usados para criar jogos digitais ou programas de computador que apresentam um desafio a ser solucionado. Os programadores criam uma sequência finita de regras, raciocínios ou operações que, aplicada a um número finito de dados, permite solucionar problemas.

Um bom exemplo de jogo digital criado com algoritmos é o jogo da velha, que desafia os jogadores a formar uma linha completa em um tabuleiro formado por nove quadrados. Por meio de algoritmos, o programador cria comandos para que um jogador jogue com o computador.

Os algoritmos também são utilizados para rastrear o perfil de consumo das pessoas por meio das pesquisas que realizam pela internet. Esses dados geralmente são adquiridos por empresas interessadas em enviar propagandas de seus produtos e serviços a potenciais consumidores, com o objetivo de influenciá-los a comprá-los.

## PARA REFLETIR

- » Forme uma roda com seus colegas e reflitam sobre o uso dos algoritmos pelas empresas. Depois, para debater sobre o assunto, formem dois grupos. Um vai argumentar defendendo os interesses dessas empresas. O outro vai argumentar contra esses interesses. O professor será o juiz que decidirá qual grupo tem os argumentos mais convincentes. Aproveitem o momento para debater de modo respeitoso e fundamentado, por meio de ideias e proposições, a posição do grupo do qual fazem parte. Ao término da atividade, registrem o que concluírem no debate em uma folha de papel à parte e guardem-na em seus portfólios.



Esquema das peças do jogo de xadrez.

Adilson Secco/IDBR

O assunto tem sido amplamente discutido pela mídia e pelos usuários das redes sociais e da internet em geral. Para incentivar os alunos a fazer uma reflexão sobre o tema, peça-lhes que relatem suas experiências com algoritmos, lançando as questões: Vocês percebem se recebem anúncios relacionados aos seus interesses ou a pesquisas que têm realizado? Sabem que existem mecanismos de coleta e divulgação de dados dos usuários pelas empresas? Como vocês acham que isso funciona? Se julgar pertinente, amplie a atividade propondo-lhes que pesquisem reportagens e artigos sobre o assunto. Durante a realização do debate, oriente os grupos a defender um posicionamento que não necessariamente reflita a opinião de todos os seus membros.

### Metáfora:

figura de linguagem que propõe uma relação de palavras ou expressões por analogia ou semelhança, como “Meu irmão é um anjo”.

Esta atividade promove a troca de ideias, impressões e opiniões entre os estudantes. Leve-os a perceber que não precisam somente comparar e contrapor suas opiniões para chegar a um consenso, mas que também podem somar diferentes visões sobre o tema para aumentar seu repertório acerca desse assunto.

## E O QUE AS LINGUAGENS TÊM A VER COM ISSO?

As linguagens são formas de interpretar e expressar o mundo à nossa volta e nos caracterizam como seres humanos. Elas permitem que aquilo que sentimos e pensamos acerca do que percebemos por meio de nossos sentidos seja elaborado e comunicado aos outros em forma de imagens, sons, palavras, gestos, movimentos corporais, etc. Essa comunicação pode se dar de modo claro, objetivo e direto, ou de modo subjetivo, o que pode tornar a comunicação mais poética e conferir emoção aos interlocutores. Para tanto, podemos utilizar **metáforas** e outras figuras de linguagem que deixam a comunicação mais expressiva.

### PARA REFLETIR

- » Forme um grupo com cinco colegas e reflita sobre as seguintes questões: Por meio de quais sentidos eu percebo o mundo? De que modos eu posso me expressar? Em que momentos as linguagens fazem parte de minha vida? Compartilhe suas ideias com os colegas de modo respeitoso e justifique sua posição acerca do assunto utilizando argumentos e proposições. Depois, faça uma síntese do que vocês conversaram, registre-a em uma folha de papel à parte e guarde-a em seu portfólio. Em seguida, forme uma roda com a turma e compartilhem as sínteses dos grupos.

Os jogos também são uma forma de comunicação e interação entre as pessoas, ou seja, também são atos de linguagem. Enquanto jogamos, nós nos comunicamos e interagimos uns com os outros e com nós mesmos. A interação que um jogo permite é mediada por elementos que estruturam as linguagens, como as palavras, os movimentos corporais, as cores, as formas, as texturas, os sons, as melodias e os ritmos. Por isso, jogos e linguagens têm tudo a ver. Um exemplo disso são os jogos teatrais, que permitem aos jogadores aumentar suas habilidades de improvisação. Para comprovar isso, que tal você participar de um jogo?

Os jogos teatrais visam ao exercício e ao aprofundamento da expressão corporal, da prática cênica e da percepção do outro, do espaço e do tempo, elementos que compõem o jogo. A atividade proposta deve proporcionar a integração e a cooperação entre os estudantes e a colaboração de todos eles na criação de

### PARA PRATICAR

- » Você e os colegas vão participar do **jogo do tablado**. Para isso, organizem a sala afastando mesas e cadeiras. Comecem o jogo imaginando um grande tablado de madeira que ocupa todo o espaço da sala e está apoiado sobre uma esfera de ferro, situada exatamente no centro desse ambiente. Depois, um colega vai até o centro do tablado, que está logo acima da bola de ferro. Um segundo colega sobe no tablado, enquanto os outros jogadores imaginam que o tablado se inclina como uma gangorra, de forma que o primeiro colega deve se reposicionar para retomar seu equilíbrio e o da gangorra. O jogo segue assim: cada jogador sobe sozinho no tablado e os jogadores anteriores devem se reposicionar no espaço, para equilibrar a si mesmos e à gangorra. Na segunda rodada, escolham um colega que vai desequilibrar constantemente o espaço, obrigando todos os jogadores a se reposicionar a todo momento. Depois dessa vivência, anote as principais ideias em uma folha de papel à parte e guarde-a em seu portfólio.

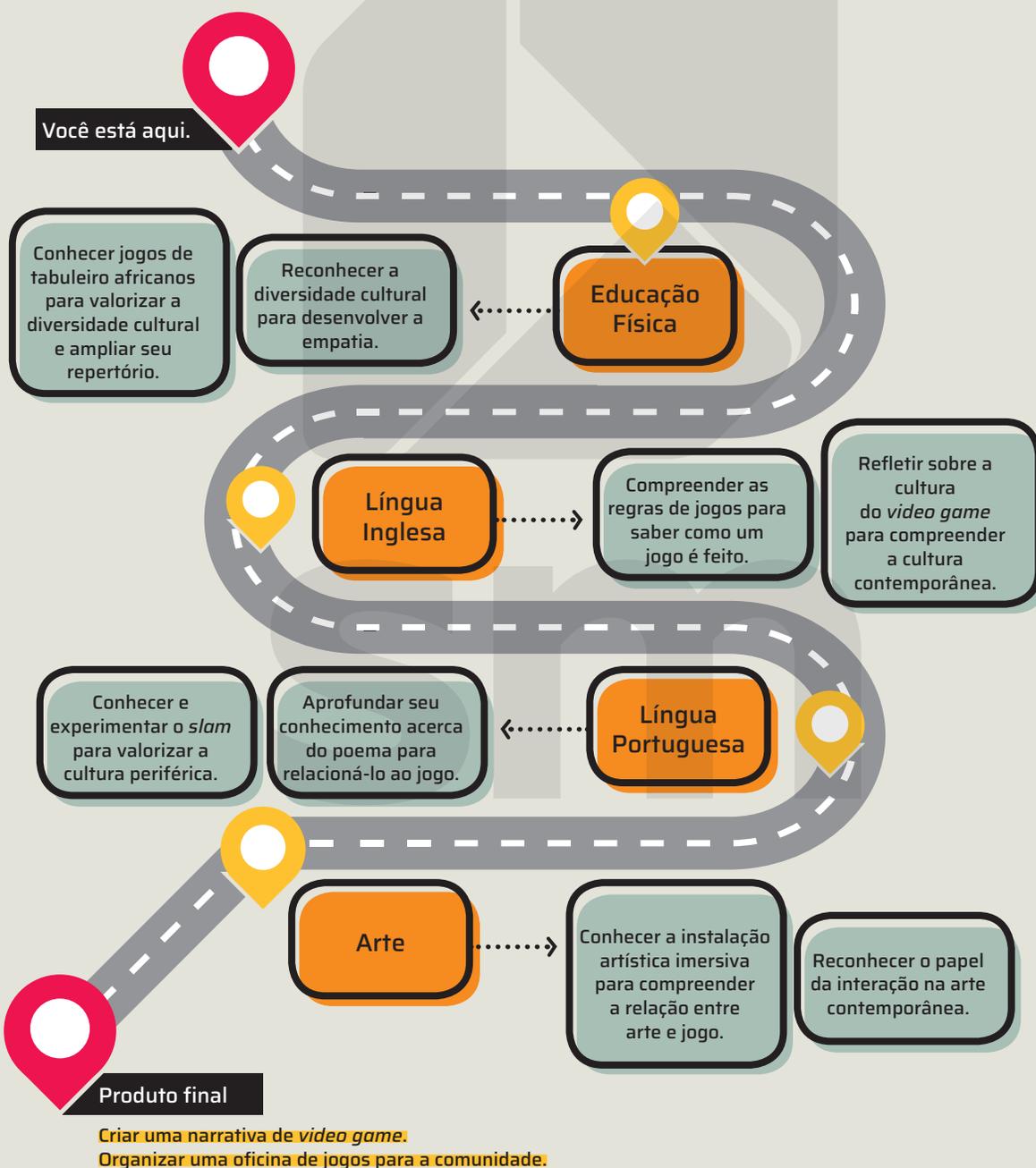
situações coletivas. Incentive os alunos a explorar o espaço, a potencialidade expressiva de seus corpos e a gestualidade, para que criem essas situações de acordo com as próprias ideias e proposições. Realize uma conversa final para falar sobre a situação de jogo, destacando que, nos jogos teatrais, as regras determinam e modificam nossa relação com o espaço e com os outros.

Resumindo, as ciências, entre elas a Engenharia, criam os materiais e as tecnologias que são usados nos jogos; a Matemática trata da lógica interna das regras de um jogo; e as linguagens estão relacionadas à narrativa, ao visual e ao áudio dos jogos. Além disso, as linguagens tratam da interação entre os jogadores.

# TRAÇANDO A ROTA

O **objetivo** deste projeto é levar você a utilizar as diferentes linguagens para compreender os processos de produção de jogos. Ele se **justifica** porque, atualmente, muitas pessoas se interessam por jogos, mas seu papel é, em geral, apenas de consumidoras.

Para responder ao problema do projeto, **Como sair da posição de consumidor para a de produtor de jogos?**, você vai percorrer diferentes caminhos. Vamos lá?



# SOLUÇÕES POSSÍVEIS E IMAGINÁVEIS

## 📍 TRILHA EDUCAÇÃO FÍSICA

### FRUIR E COMPREENDER

Nesta Trilha, vamos investigar o universo de alguns jogos de tabuleiro que existem no mundo, conhecendo suas origens e sua diversidade.



Wolfgang Kaehler/LightRocket/Getty Images

Pessoas jogando *mancala*, jogo típico de algumas culturas do continente africano, Congo, 2013.

#### PRIMEIRAS TROCAS

Observe a imagem e converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.

1. O que você vê na imagem? *Espera-se que os alunos observem que a imagem mostra pessoas jogando um jogo de tabuleiro, percebendo assim alguns dos elementos que constituem uma situação de jogo.*
2. O que mais chama sua atenção nela?  
*Resposta pessoal.*
3. Que tipo de jogo é esse: esportivo, de tabuleiro ou de sorte? *Jogo de tabuleiro.*
4. Quais sentimentos transparecem na feição dos jogadores?  
*Espera-se que os alunos notem a seriedade e a concentração dos jogadores.*
5. Você conhece algum jogo parecido com esse? Em caso positivo, qual?

*Resposta pessoal. Incentive os alunos a compartilhar suas vivências.* Não escreva no livro.



Sabena Jane Blackbird/Alamy/Fotoarena

Tabuleiro de *mancala* feito de madeira entalhada.

A imagem da página anterior mostra pessoas jogando *mancala*, um jogo de tabuleiro de origem africana cujo nome varia conforme a região do mundo em que é jogado: chama-se *wari* (no Sudão, na Gâmbia, em Senegal e no Haiti), *aware* (em Burkina, país que no passado chamava-se Alto Volta), *adi* (em Benin e no Brasil), *baulé* (na Costa do Marfim, nas Filipinas e nas Ilhas Sonda) e *ayo* (na Nigéria).

Os jogos fazem parte das práticas culturais das sociedades. Por isso carregam elementos característicos da localidade de quem joga e do valor que representam para esses grupos humanos. Dessa forma, sua história, as práticas em que estão inseridos e sua importância social podem ser estudadas como um fenômeno cultural.

A *mancala*, por exemplo, é muito popular em alguns países do continente africano, e o tabuleiro em que é jogada marca a posição social dos jogadores: pessoas com menos recursos jogam sem o tabuleiro, registrando os desenhos na areia, ao passo que aquelas com melhor condição social utilizam tabuleiros de madeira entalhada, com muitos detalhes.

Jogar também pode ser compreendido como algo natural, inato a todo ser humano. Assim, podemos afirmar que o jogo é uma prática cultural que faz parte de toda e qualquer cultura. Além disso, os jogos vêm sendo transmitidos oralmente, por escrito ou por meio de imagens. Com o passar do tempo, alguns jogos ganharam outros significados, transformando-se em novos jogos. Com o desenvolvimento das tecnologias, foram surgindo outras gerações de jogos, com novos desafios e um universo infindável de variações. Nesse sentido, alguns repertórios de jogos se perderam ou ficaram restritos a pequenas comunidades.

### Para explorar

Acesse o Portal da Educação Física e saiba um pouco mais sobre as definições de jogo e de brincadeira e acerca de como alguns autores identificam suas relevâncias nas sociedades.

Disponível em: [www.educacaofisica.com.br/noticias/jogo-e-brincadeira-o-que-sao](http://www.educacaofisica.com.br/noticias/jogo-e-brincadeira-o-que-sao).

Acesso em: 21 nov. 2019.

### PARA PRATICAR

- » Formem trios e escolham um jogo de tabuleiro que tenha feito parte da infância de vocês. Façam uma pesquisa e registrem estas informações: nome e origem do jogo; quais são as regras e os objetivos do jogo; como é seu tabuleiro. Organizem uma apresentação do jogo à turma. Depois que todos os grupos tiverem se apresentado, produzam o tabuleiro e joguem o jogo que tiverem escolhido. Para fazer o tabuleiro, vocês podem utilizar cartolina e improvisar as peças com materiais que tiverem à mão, como borrachas e apontadores. Depois da vivência, dialoguem sobre o que vocês realizaram durante a atividade.

Incentive os estudantes a compartilhar memórias de diferentes jogos que tenham jogado na infância. Oriente-os a discutir as regras desses jogos e a verificar se há variações na forma de jogar um mesmo jogo. Para que reproduzam os tabuleiros conforme a proposta da atividade, digam-lhes que providenciem os materiais com antecedência. Se for possível, providencie papéis coloridos para que os alunos os recortem e componham com eles os tabuleiros coloridos. Isso porque essa estratégia fará com que levem menos tempo para fazer os tabuleiros do que se pintarem os papéis com lápis de cor ou tinta.

## PARA PESQUISAR

O parecer CNE/CP n. 3/2004 e a resolução CNE/CP n. 1/2004, do Ministério da Educação (MEC), determinam que no Brasil há a obrigatoriedade de as escolas tratarem de temas relacionados às culturas africanas e indígenas e apontam a necessidade de que sejam realizadas políticas e ações reparatórias em relação à população afrodescendente do Brasil. Por isso, é importante trabalhar o texto de modo crítico com os alunos, favorecendo o reconhecimento, por eles, do prejuízo histórico causado pelo processo de escravização no Brasil, observado na exclusão e na diferença de oportunidades. Procure abordar o tema com os estudantes sem que este se torne uma questão de opinião. Para isso, indique fontes de pesquisa para que eles investiguem o assunto e faça uma parceria com o professor de História, se for necessário.

- » Formem outro trio e pesquisem a *mancala*. Sigam este roteiro de perguntas sobre o jogo: Como é seu tabuleiro? Quais são suas peças? Quantos jogadores participam do jogo? Quais são suas regras? Redijam um texto em uma folha de papel à parte, tirem cópias desse registro e guardem-no em seus portfólios.

## CONSTRUIR VALORES

O continente africano apresenta enorme diversidade cultural e social. Já abrigou grandes reinos e impérios que deixaram um enorme legado de práticas culturais diversas e atualmente está organizado em 54 países independentes que, aos poucos, vêm buscando minimizar os efeitos de séculos de exploração feita por colonizadores europeus.

A relação do Brasil com esses povos é muito forte: mais de 5 milhões de africanos, em sua maioria integrantes dos povos ioruba e bantu, foram trazidos ao país em razão do tráfico negro.

### Para explorar

No site da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco), é possível baixar volumes da Coleção História Geral da África, que traz informações históricas e culturais importantes desse continente.

Disponível em: [www.unesco.org/new/pt/brasil/about-this-office/single-view/news/general\\_history\\_of\\_africa\\_collection\\_in\\_portuguese\\_pdf\\_only](http://www.unesco.org/new/pt/brasil/about-this-office/single-view/news/general_history_of_africa_collection_in_portuguese_pdf_only).

Acesso em: 21 nov. 2019.



Mulheres dançam durante celebração típica no sudoeste da Nigéria, 2015.

Plus Utomi EKPE/AFP

Por terem participado da vida doméstica dos seus senhores, como cuidadores de crianças, por exemplo, os africanos aqui escravizados enriqueceram a cultura brasileira com jogos e brincadeiras, muitas vezes recriando-os e adaptando-os à realidade do Brasil colonial.

As condições em que esses africanos escravizados viviam eram precárias. Adultos e crianças muitas vezes eram submetidos a maus-tratos por seus senhores, e era comum que fugissem ou tentassem fugir do lugar onde viviam.

Essa prática influenciou a criação de jogos e brincadeiras. Exemplos disso são as brincadeiras chicotinho queimado e pegador. Esta última alude à captura de escravizados fugidos.

## PARA REFLETIR

» Reflita sobre as questões a seguir e depois dialogue com os colegas sobre elas, justificando sua posição com argumentos. Ao final da atividade, registre as principais ideias em uma folha e arquive-a no portfólio.

- Por que os jogos e as brincadeiras brasileiros que foram citados no texto trazem marcas sociais de exclusão dos povos africanos?
- Por que esse cenário se constituiu dessa forma?
- Por que jogos de tabuleiro valorizados pelos europeus, como o xadrez, foram disseminados por vários cantos do mundo, enquanto a *mancala* permaneceu mais restrita ao território africano?
- Como ocorre a valorização de determinada cultura em detrimento de outra? Quem determina isso? É possível agir no mundo de forma a mudar isso?

## INVESTIGAR

O continente africano tem um rico repertório de jogos de tabuleiro. Apesar da proximidade e principalmente em razão do processo de escravização, que trouxe um grande contingente de africanos de diferentes etnias para o Brasil, a maioria de nós conhece muito pouco sobre a diversidade cultural desses povos.

Para ampliar seu repertório sobre essas culturas, que tal pesquisar um pouco mais?

## PARA PESQUISAR

» Forme um trio com dois colegas e pesquisem sobre um destes jogos: *yoté*, *tsolo yematatu*, *achi*, *queah*, *seega*, *morabaraba* ou *senet*. Registrem estas informações: nome e origem do jogo; regras e objetivo do jogo; desenho esquematizado de seu tabuleiro. Compartilhem suas descobertas com os colegas. Para isso, escolham um representante do trio para apresentar o jogo à turma em forma de seminário. Depois, registrem individualmente em uma folha de papel à parte as conclusões das apresentações e arquivem-na no portfólio.

As questões propostas para o debate visam promover a percepção da dominação de um povo sobre outro, que são características dos processos de escravização. Pode ser complexo esperar que os estudantes formulem respostas inequívocas a essas questões, relacionando catedraticamente a dominação escravocrata à exclusão cultural (aqui caracterizada pela supressão dos jogos africanos em favor dos jogos europeus). Contudo, é fundamental que eles discutam essas questões e formulem hipóteses, identificando os mecanismos de preconceito que existem nos processos históricos. É importante conduzir o debate de maneira que não se configure como uma questão de culpabilização e vitimização, mas sim em uma reflexão acerca de processos e agentes históricos e socioculturais.

## Para explorar

Os sites indicados a seguir podem contribuir para a pesquisa, pois trazem vasto repertório sobre os jogos de tabuleiro africanos.

- Jogos africanos – A Matemática na cultura africana. Geledés.

Disponível em:  
[www.geledes.org.br/jogos-africanos-a-matematica-na-cultura-africana](http://www.geledes.org.br/jogos-africanos-a-matematica-na-cultura-africana).

Acesso em:  
21 nov. 2019.

- Jogos de tabuleiro do mundo. Caleidoscópico – brincadeira e arte.

Disponível em:  
[www.caleido.com.br/uploads/2/2/8/0/2280950/13\\_jogos\\_de\\_tabuleiro\\_do\\_mundo.pdf](http://www.caleido.com.br/uploads/2/2/8/0/2280950/13_jogos_de_tabuleiro_do_mundo.pdf).

Acesso em:  
21 nov. 2019.

## EXPERIMENTAR

Agora, que tal você e seu grupo vivenciarem o jogo africano que pesquisaram construindo-o com papelão e sucata?

### MATERIAIS

- Restos de papelão
- Papel-cartão
- Cartolina
- Cola quente
- Cola em bastão
- Sucatas variadas
- Tesoura

Os materiais listados são sugestões. Você e os alunos podem adaptá-los conforme a necessidade da turma e a disponibilidade de materiais.

1. Para começar, forme um grupo de cinco integrantes. Cada grupo vai construir um dos jogos pesquisados anteriormente: *mancala*, *yoté*, *tsolo yematatu*, *achi*, *queah*, *seega*, *morabaraba* ou *senet*.
2. Com seu grupo, planeje como será a construção do jogo. Para isso, utilizem o material sugerido e outros recursos que considerarem necessários.
3. Depois de prontos os jogos, é hora de jogar! Joguem uns com os outros e convidem outros grupos para participar.
4. Registrem o trabalho por meio de fotografias, vídeos e textos para serem arquivados no portfólio.

### Para explorar

Caso seu bairro ou município possua uma ludoteca, ou seja, um lugar para jogar jogos de tabuleiro, combine uma visita com os colegas e o professor.

## TRAÇANDO O MAPA

Vamos verificar nossa rota inicial e desenhar o mapa do que estudamos até aqui.



## AVALIAÇÃO

Respostas pessoais.

Responda às perguntas a seguir em uma folha de papel à parte e guarde-a em seu portfólio. Depois, compartilhe com os colegas e o professor.

1. Você considera importante estudar jogos de outras culturas? Por quê?
2. Sua percepção sobre as culturas africanas mudou? Como?
3. Como foi sua participação nos trabalhos em grupo? E nas apresentações de seminário?
4. Os debates o levaram a fazer alguma reflexão? Se sim, qual foi essa reflexão?
5. Como você contribuiu para a produção do jogo de tabuleiro?

1. Espera-se que os alunos valorizem as diversas culturas, pois vivemos em um mundo multicultural. Além disso, um dos objetivos da educação brasileira é promover os princípios éticos necessários à construção da cidadania e ao convívio social republicano.

# TRILHA LÍNGUA INGLESA

## READING AND LISTENING

In this Trail, we will investigate the universe of videogames.



Young girl playing online.

### FIRST TALKS

Look at the image above and answer the questions.

1. Do you use in your daily life any words in English related to videogames? *Resposta pessoal.*
2. Do you know what a gamer is? Do you consider yourself one? *Resposta pessoal.*
3. Brazilians use some English words when talking about games, like *game over*, *joystick*, *pause*, *player*, *quest* and *start*. Discuss them in Portuguese with your classmates: What do they mean in Portuguese? How do they sound? *Game over: fim de jogo; joystick: controle; pause: pausa; player: jogador; quest: missão; start: início.*
4. In your opinion, why do people from other countries use English words when talking about games?

1. Peça aos estudantes que digam quais são os termos em inglês que eles utilizam nos jogos. Solicite que apontem o sentido de cada um nos jogos e pergunte se sabem quais são as traduções literais desses termos. Essa é uma maneira de identificar os usos da língua inglesa.

Não escreva no livro. *Resposta pessoal. Espera-se que, em suas respostas, os alunos ressaltem a força da cultura dos Estados Unidos no mundo.*

Do you remember the Snake game? Now considered "old school", this game was a fever back in the 2000's.

Read the article to find more about the Snake game on: <https://www.digit.in/features/mobile-phones/a-brief-history-of-snake-33913.html>. Accessed on October, 27<sup>th</sup>, 2019.

## PRACTICING - READING AND LISTENING ACTIVITY

1. Look at the text below, without reading it yet. Try to guess what it is about.
2. In pairs, read the text out loud and discuss the questions indicating which rule helped you to get the right answer.

### The Classic Snake Game

#### Rules:

1. This game is a single PLAYER game.
2. Press 0 to START and PAUSE the game.
3. Use the number keys to direct the snake around the screen and eat the dots: 2 moves the snake up, 6 moves it to the right, 4 to the left and 8 moves it down.
4. The objective is to make the snake grow by eating dots. The more dots the snake eats, the longer it grows and the higher your score.
5. Don't let the snake hit itself or the walls. If it happens, then: GAME OVER.

- a) Is this a game to play alone or with friends? [Rule n. 1.](#)
- b) What is the goal of the game? [Rule n. 4.](#)
- c) How do you lose in this game? [Rule n. 5.](#)

## UNDERSTANDING ENGLISH

Look at the sentences below. Pay attention to their structure. Those sentences are in the **simple present tense**.

This game is a single player game.

This videogame is one of the most famous in history.

The boy plays in his phone all day.

Children don't use their cellphones in class.

### Transparent words

- In the sentences above, there are some transparent words, which are words that are very similar in meaning and spelling in two different languages. Identify those words in the chart below and copy them. [Famous](#), [History](#).

GAME SINGLE FAMOUS HISTORY BOY DAY

- Re-read the sentences above. In those sentences, the simple present is used to talk about **facts**, **habits** and **descriptions; actions, information** and **ancient history**.

To write instructions, two main verb tenses are used: the simple present tense and the imperative. Let's look for some information about those tenses which will be helpful for the development of our project!

## Simple present tense

The simple present tense is generally used:

1. For repeated or habitual actions in the present time period:

- I **play** with my phone every day.
- Katy **uses** her computer to play games
- My cousins **come** to play with me every week.

2. For facts:

- This video game **is** one of the most famous in history.
- Videogames **are** very popular among kids.
- Gamers **are** people that play videogames very often.

3. For universal / general truths:

- It **rains** a lot in the summer.
- In Brazil, it **is** hot.

4. For instructions:

- You **press** START to begin the game.
- You **pause** to take a break from the game.

Look at the chart below. It represents the formal aspects of the simple present tense. We form the present tense using the base form of the infinitive (without **to**). In the third person we add **-s** after the verb in the infinitive form.

SUBJECT	VERB	THE REST OF THE SENTENCE
I / You / We / They	<b>play</b>	games very often.
He / She / It	<b>plays</b>	games very often.

## Imperative

Imperative is formed by using the base form of the infinitive without **to** and is generally used:

1. For instructions:

- **Press** O to START and PAUSE the game.
- **Don't let** the snake hit itself or the walls. If it happens: GAME OVER.

2. For direct orders:

- **Stop** playing games in the classroom.
- **Pay** attention to the game rules!

3. For invitations:

- **Come** to my house play videogames with me!
- **Let's watch** a game contest together.

Do you know what easter eggs are? They are not only chocolate candy... In this video, Pedro, from “Inglês sem medo”, presents the concept and then you can feel free to research for yourself.

Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=qCPm5FMEqTg>.

Accessed on: October 27<sup>th</sup>, 2019.

Se possível, assista ao vídeo com os alunos e depois peça-lhes que procurem outros exemplos de *easter eggs*. O vídeo apresenta um conteúdo em língua portuguesa que relaciona dimensões interculturais diferentes. É importante que, no ensino de Língua Inglesa como língua franca, os alunos tenham contato com materiais em outro idioma.

Espera-se que os alunos respondam que o propósito de uma rede social é oferecer um local virtual no qual as pessoas possam se conhecer, se relacionar, compartilhar interesses, etc. Deixe que relatem quais são as mídias sociais que eles usam e de que maneiras fazem isso. Essa conversa pode estabelecer vínculos com temas estudados nas outras Trilhas.

## INTERCULTURAL DIMENSION

### THIS IS YOUR WORLD

Gamer World (GW) is a new Social network for Gamers. It is a complete platform which users can join free, meet other gamers from all over the world, share game moments, live chat with friends, socialize like playing a game, earn points and hundreds of achievements, set up groups and fan pages, join competitions (GR Fights) and events, challenge friends and much more. This is your world. Claim your place in it!

The nearly 2 billion video game players around the world have long deserved a gaming-dedicated social network – and it’s finally here with Gamer World.

[...]

Available at: <http://www.gamerworld.co/login-signup/>.  
Accessed on: October 27<sup>th</sup>, 2019.



Site Gamer World.

### REFLECTING

- » After reading the website presentation, think about the following questions: What is the purpose of a social network? Do you participate in any social networks? Which ones? What do you like about social networks? What do you dislike about it? Would you enter a social network for gamers? Why? Share your opinion with your classmates and teacher.

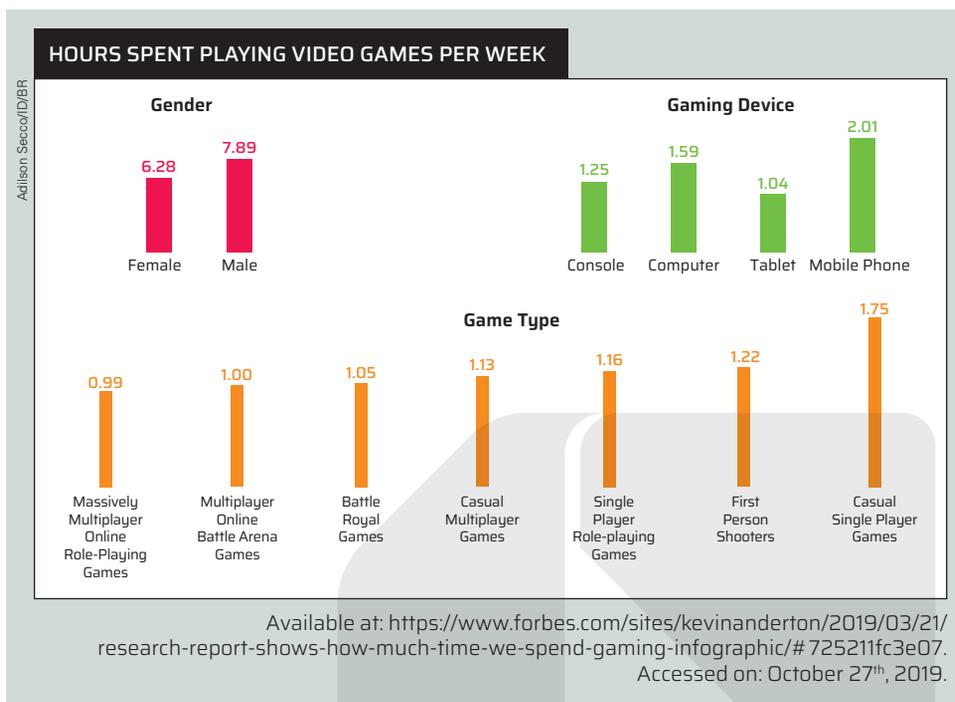
Social media networks are very common nowadays.

According to the Global Web Index, in a 2019 survey, internet users spend an average of 2 hours and 22 minutes per day on social networking and messaging platforms. Do you consider it too much?

When it comes to gaming, the following graph shows a research lead by *Forbes*:

### Other statistics

Some other interesting stats in the report were how much more males are playing than females. Mobile phones seem to be the most common gaming device. [...]



Re-read the types of games presented in the graph above. Look up the meanings of the words you don't know.

What do you think about the most played game types? Do you consider it is healthy to spend that amount of time gaming?

[Resposta pessoal.](#)

## WRITING AND SPEAKING

What about offline games? Have you ever heard of any of them? Read the instructions to the following game and try to play it. It is fun and helps learning lots of words.

### MATERIALS

- Adhesive paper
- Pen

### Speaking activity

1. Set a five or six people group and sit in a circle.
2. In a piece of adhesive paper, write the name of a famous character or person. It cannot be a person from school. Characters can be dead or alive, fictional or non-fictional, real or "cartoon".
3. Making sure that the player to your right can't see it, stick the note to his forehead.
4. Each player, in their turn, can ask yes-no questions using the simple present tense to discover who they are. The participants can only answer with yes or no.
5. If the answer is "yes", the player continues to ask questions. If the answer is "no", it's the next player's turn.
6. The first one to guess their identity wins!

Antes de realizar o jogo com os estudantes, faça uma leitura compartilhada das regras. Você pode ler todas as regras de uma vez, ou pedir que diferentes estudantes leiam uma regra cada um. Após a leitura de todas as regras e antes de jogar, faça perguntas em inglês sobre a compreensão das regras aos alunos, como: *How should we sit to play this game? What must we write in a piece of adhesive paper to start the game? Why can't the player to your right see the paper? What must the players do in their turns? What kind of answer are allowed in this game?*

### Writing and speaking activities

1. To learn how to form yes-no questions using simple present tense and how to answer them, look at the chart on page 26.

Não escreva no livro.

QUESTIONS				ANSWERS		
Auxiliary	Subject	Verb	Rest	Yes/No	Subject	Auxiliary (+ n't)
Do	I	have	brown hair?	Yes, No,	you you	do. don't.
Is	my character	alive?		Yes, No,	he he	is. isn't.

- After playing, write down in your notebook the character you are and the characteristics that are associated with it.

*A fim de evitar que os alunos escolham jogos muito complexos, como RPG on-line, que inviabilizariam a pesquisa, sugira que optem por outros tipos de jogo, os quais faz mais sentido investigar: curtos, com regras simples, disponíveis on-line gratuitamente.*

### Writing activity

- In groups of three or four students, select an online game to play it.
- Play it with your group for a while and then write down its rules in English using the simple present tense and the imperative.
- Share with your classmates the rules of the game you played and try to guess theirs.

1. Espera-se que os alunos respondam que a importância de aprender sobre a cultura *gamer* está relacionada ao conhecimento acerca de um fenômeno cultural globalizado, típico da adolescência, mas que não está restrito a ela. É necessário que os estudantes entendam que a cultura *gamer* tem muita relação com a língua inglesa porque é nesse idioma que os jogos são desenvolvidos, publicados e distribuídos mundialmente. Dessa perspectiva, é possível entender o inglês como língua franca, ou seja, como um patrimônio mundial que permite diálogo e trocas culturais ricas e diversas.

2. Sugere-se que você incentive os alunos a comentar as descobertas que fizeram durante o projeto.

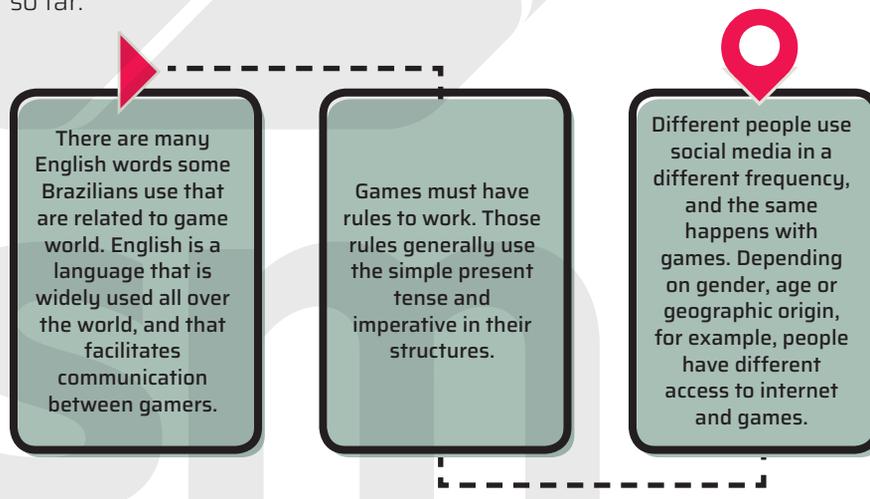
3. É importante que, para essa discussão, você tenha feito observações sobre o trabalho em grupo e as compartilhe em particular com cada aluno, em um momento posterior. Isso porque, dessa forma, você lhes dará devolutivas para que melhorem seus trabalhos em grupo.

4. A resposta pode ser livre, dependendo do trabalho de pesquisa do grupo. É importante que o professor conheça os temas de pesquisa, para se preparar para esse momento de discussão coletiva

5. Para essa discussão, você deverá ter feito previamente observações sobre o trabalho em grupo, compartilhando-as particularmente com cada estudante, em um momento posterior, dando-lhes, assim, devolutivas para que aprimorem seus trabalhos em grupo.

### MAPPING OUR ROUTE

Now, we are going to check our route to review what we have studied so far.



### EVALUATION Respostas pessoais.

Answer the following questions.

- Do you think it is important to learn about the gamer culture in the world? Why?
- Has your opinion about games changed after these studies? How?
- How was your participation in the group activities?
- Did the debates you entered led you to any conclusion? Comment on them.
- How did you contribute to the final activity of figuring out and writing game rules with a group?

## LER E OUVIR

Nesta Trilha, vamos falar sobre os jogos de palavras por meio do estudo da linguagem poética. Para isso, vamos estudar poema, poesia e *slam*.

### O elefante

Fabrico um elefante  
de meus poucos recursos.  
Um tanto de madeira  
tirado a velhos móveis  
talvez lhe dê apoio.  
E o encho de algodão,  
de paina, de doçura.  
A cola vai fixar  
suas orelhas pensas.  
A tromba se enovela,  
é a parte mais feliz  
de sua arquitetura.  
Mas há também as presas,  
dessa matéria pura  
que não sei figurar.  
Tão alva essa riqueza  
a espojar-se nos circos  
sem perda ou corrupção.  
E há por fim os olhos,  
onde se deposita  
a parte do elefante  
mais fluida e permanente,  
alheia a toda fraude.

Eis o meu pobre elefante  
pronto para sair  
à procura de amigos  
num mundo enfasiado  
que já não crê em bichos  
e duvida das coisas.  
Ei-lo, massa imponente  
e frágil, que se abana  
e move lentamente  
a pele costurada  
onde há flores de pano  
e nuvens, alusões  
a um mundo mais poético  
onde o amor reagrupa  
as formas naturais.

Vai o meu elefante  
pela rua povoada,  
mas não o querem ver  
nem mesmo para rir  
da cauda que ameaça  
deixá-lo ir sozinho.  
[...]

ANDRADE, Carlos Drummond de. *A rosa do povo*. Rio de Janeiro: Record, 2002.



Mauro Nakarai/D/BR

### PRIMEIRAS TROCAS

Leia o trecho do poema acima e responda às questões a seguir, compartilhando suas ideias com os colegas e o professor.

1. O poema é organizado em torno de uma imagem poética. Qual é essa imagem?

Espera-se que os alunos identifiquem que o poema está centrado na articulação de uma imagem poética à qual o autor atribui diferentes significados: o elefante.

2. Como é o elefante sobre o qual fala o poema?

Espera-se que os alunos mencionem que é feito de materiais como madeira usada, paina e algodão, além de doçura, o que o torna um elefante frágil e terno.

3. Sobre o que fala o texto? Justifique citando trechos do poema.

Resposta pessoal. Espera-se que os alunos mencionem que o texto fala sobre a criação de um elefante, de modo poético, como metáfora para os valores presentes na vida humana, segundo o poeta. É interessante que eles argumentem procurando no texto o jogo de palavras que dá sentido ao poema.

## Para explorar

O poema “O elefante”, de Drummond, foi declamado e interpretado por várias pessoas, como Marcela Monteiro, no canal Toda Poesia, do YouTube. Acesse o [link](#) a seguir para assistir a essa declamação e conhecer o poema na íntegra.

Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=\\_Um1kEOSluw](http://www.youtube.com/watch?v=_Um1kEOSluw). Acesso em: 23 nov. 2019. Se quiser, faça uma busca na internet para conhecer outras interpretações do poema.

Publicado no livro *A rosa do povo*, de Carlos Drummond de Andrade, o poema “O elefante” foi escrito nos anos 1940 – época em que crises, guerras e conflitos marcaram a humanidade –, em um momento que é considerado a fase social desse autor pelos estudiosos de sua obra. Em *A rosa do povo*, por meio de versos e poemas e do jogo de palavras, o poeta indaga de que forma o que ele escreve pode impactar o mundo e ajudar as pessoas a viverem melhor.

Uma das características dos poemas, como vimos, são os jogos de sentidos estabelecidos pelas palavras. Como os jogos, as diferentes línguas têm regras que possibilitam aos falantes produzir enunciados que lhes permitem se comunicar e se compreender. No Brasil, a língua principal é a Língua Portuguesa.

As regras que estruturam as línguas podem ser de vários tipos, mas o que todas têm em comum é que as palavras se referem a um referente, ou seja, a algo que está no mundo. Por exemplo: a palavra “árvore” se refere a todo e qualquer tipo de árvore. Mas há muitos significados possíveis para a palavra “jogo”. Você já reparou nisso? Expressões como “pare de fazer joguinhos”, “jogo de cena” e “jogo de luz” são só alguns exemplos dos diferentes significados que a palavra “jogo” pode ter.

De modo geral, no estudo de literatura, **poesia** é a parte mais ideal e abstrata desses textos, que nos leva a imaginar e a sentir quando os lemos. Por sua vez, **poema** é a materialização ou a forma: são os versos, as rimas, a musicalidade, as palavras que criam um jogo cheio de sentidos, etc.

## UM POUCO DE HISTÓRIA

Carlos Drummond de Andrade (1902-1987) é considerado um dos maiores poetas brasileiros. Também era contista e cronista. Em sua vasta obra, organizada em diversos livros de prosa e poesia, o autor, pertencente à geração modernista de 1930, preocupou-se com os problemas de seu tempo e muitas vezes propôs que questionemos a função da poesia em relação à violência causada pelas guerras.



Nem de Tal/Estado - Conteúdo/Arf

Carlos Drummond de Andrade em foto de 1988.

## PARA REFLETIR

- » Forme um trio com os colegas e respondam às perguntas: Metalinguagem é o processo de usar uma linguagem poética para pensar sobre o fazer artístico. Você identifica esse recurso no poema? Em caso positivo, de que forma? Para organizar o poema, Drummond estabelece um jogo de sentido entre as características que costumam ser atribuídas a um elefante e outras características que não são atribuídas a esse animal. Quais seriam essas outras características? Anotem as respostas em uma folha de papel à parte e guardem-na no portfólio. Depois, compartilhem as respostas com os demais colegas da sala.

Pode-se dizer que o poema é metalinguístico porque associa o modo como o eu lírico fabrica (*poiesis*) seu próprio elefante e se mistura a ele, como se esse animal, que ele monta com diversos materiais, representasse o próprio poema. Geralmente, o elefante é associado à força, à grandeza e à brutalidade. No entanto, nesse poema, Drummond apresenta o elefante como símbolo de ternura e delicadeza.

Algumas décadas antes do período em que Drummond escreveu o poema, outros artistas também reagiram, por meio de sua arte, à violência da Primeira Guerra Mundial, outro período turbulento da história, e se organizaram em movimentos artísticos chamados de vanguardas europeias. Originalmente, o termo “vanguarda” (*avant-garde*, em francês) significa “guarda avançada, que vai à frente de uma tropa para combate”. Para os artistas desse período, a palavra “vanguarda” representava a ideia de “olhar à frente”, de criar um ponto de fuga diante do cenário perturbador e caótico que a humanidade vivia. Um dos movimentos artísticos que surgiram nesse período foi o **Dadaísmo**, também chamado de **Movimento Dadá**.

Esse movimento também chegou à poesia. Leia a seguir um poema dadaísta, escrito por Tristan Tzara.

### Para fazer um poema dadaísta

- Pegue um jornal.
- Pegue tesouras.
- Escolha nesse jornal um artigo que tenha a extensão que você pretende dar a seu poema.
- Corte o artigo.
- Corte em seguida com cuidado cada uma das palavras que formam esse artigo e as ponha em um saco.
- Agite suavemente.
- Pegue em seguida cada recorte um depois do outro na ordem em que saíram do saco.
- Copie conscienciosamente.
- O poema se parecerá com você.
- E então você será “um escritor original e de uma sensibilidade encantadora, embora incompreendida pelas pessoas comuns”.

TZARA, Tristan. In: *Rua do Odéon*. Trad. Júlio Castañon Guimarães. 1 ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

## UM POUCO DE HISTÓRIA

O termo **Dadaísmo** tem origem nas primeiras palavras ditas por crianças, como “gugu” e “dadá”, e foi um movimento que pretendia perturbar as classes dominantes da época por meio de diversas obras artísticas que questionavam a arte tradicional e incorporavam o acaso em suas produções.

### PARA PRATICAR

» Formem uma roda e releiam o poema silenciosamente. Depois, dialoguem entre si sobre esta questão: Como podemos interpretar o poema tendo em vista a época em que ele foi produzido? Aproveitem o momento para, de modo respeitoso, debater a pergunta justificando a posição de vocês com argumentos. Anotem em uma folha de papel à parte as principais ideias e, em seguida, guardem-na no portfólio.

Agora é hora de criar um poema dadaísta! Peguem um jornal e sigam a receita proposta por Tristan Tzara. Recortem palavras, sorteiem-nas e montem um poema. Qual foi o resultado desse trabalho? Como você interpreta a obra que criou?

É oportuno observar que essa “bagunça proposital” do Dadaísmo pode ser considerada uma reação às guerras, como se a arte quisesse dizer que a ordem pode ser perigosa e que é preciso não se conformar com essa situação, sobretudo em tempos de conflito. Além disso, o Dadaísmo pode ser visto como uma brincadeira sem regras e procedimentos padronizados. Não escreva no livro.

- » Forme um trio com os colegas e façam uma pesquisa sobre artistas dadaístas da música, das artes visuais e de outras linguagens. Ao pesquisar, tentem responder a esta questão: Como essas obras dialogam com o poema que vocês leram, de Tristan Tzara, e com o poema que vocês montaram? Para responder à questão, obtenham as informações citadas no roteiro a seguir: biografia do artista ou dos artistas que o grupo escolheu; principais obras desse(s) artista(s); principais conceitos propostos pelo(s) artista(s).

Em forma de seminário, revezem-se para apresentar o resultado de sua pesquisa à turma. Depois que todas as apresentações tiverem sido realizadas, escrevam uma síntese, individualmente, do que foi apresentado. Façam esse resumo em uma folha de papel e guardem-na em seus portfólios.

## ENTENDENDO A LÍNGUA PORTUGUESA

### O poema e o *slam*

Todo gênero textual pode ser entendido com base em três aspectos, **forma, tema e estilo**, que serão abordados aqui de forma simplificada.

A **forma** é a maneira como um texto se estrutura. Ao ler um poema, rapidamente identificamos que esse gênero textual é formado por estrofes constituídas de versos, que podem ser rimados ou não.

Quando atentamos ao **tema** de um texto, estamos diante dos valores que o gênero do qual este faz parte representa e reproduz. Fica evidente, em “O elefante”, que o elefante frágil montado pelo eu lírico pode ser interpretado como o olhar sensível do poeta diante da violência da guerra. Ao mesmo tempo, o tema de um texto está conectado à forma desse texto. Não é por acaso que o poema dadaísta reproduzido nesta Trilha se propõe a montar um texto com palavras aleatórias: o jogo e a brincadeira por meio dos quais o poema se estrutura se conectam a uma proposta de crítica da realidade e das formas mais tradicionais de fazer poesia.

Por fim, o **estilo** consiste nas escolhas que fazemos ao produzir determinado texto. Para escrever um poema, selecionamos o vocabulário, estabelecemos determinados jogos sintáticos entre os versos e escolhemos fazer certos registros. Essas escolhas resultariam em um texto com determinado estilo.

Há uma infinidade de combinações possíveis entre esses elementos que podemos considerar quando pensamos em produzir um poema. Isso porque esses elementos não estão relacionados somente à maneira como as palavras são lidas, mas também ao corpo e ao modo como cada texto é apresentado, pois os leitores do poema modulam a voz ou fazem gestos com o corpo para interpretá-lo.

Um exemplo disso são os *slams*, disputas poéticas que têm origem nos *poetry slam*, uma espécie de batalha de versos criada nos Estados Unidos.

Agora que aprendemos como o gênero poema é organizado e conhecemos os *slams*, vamos entender a diferença entre **pragmática e semântica**.

Para isso, vamos ler um trecho do poema declamado por Lucas Koka Penteadó:

### Para explorar

Assista ao vídeo de apresentação de Lucas Koka Penteadó, vencedor de uma das batalhas feitas pelo Slam Resistência em 2016.

Disponível em:  
[www.facebook.com/watch/?V=1819808928235799](https://www.facebook.com/watch/?V=1819808928235799). Acesso em:  
 23 nov. 2019.

Batalha do Slam Resistência na Praça Roosevelt, em São Paulo, 2017.



Era uma vez... Não, para! Que isso aqui não é conto de fadas!  
É a história que vai ser relatada é só realidade.  
Conta as memórias de uma vida pacata que esmagou a maldade  
1996, quatro horas da manhã  
Dilatação de 4 dedos, mas não tinha parceiros  
A saúde onde eu moro me dá nos nervos  
Nome da mãe? Andreia.  
Preta, nesse mundo é treta  
Quando madura via que a vida era dura  
Parecia que Deus olhava e dizia: – Poucas ideia

Prazer! Sou, sim, o desgraçado, como o engravatado tinha me falado  
É, mas ele ficou impressionado, porque além de negro drama sou um negro estudado  
E eu sei que tenho muito a estudar  
Porém, na academia da hipocrisia, a matéria que eu não entendia eles querem tirar  
Mas um dia, um dia eu chego na universidade  
Eles nem tão ligados que a vida serviu de faculdade  
De apenas três matérias: miséria, escravatura e infelicidade  
[...]

PENTEADO, Lucas Koka. Transcrito de: [www.facebook.com/watch/?v=1819808928235799](https://www.facebook.com/watch/?v=1819808928235799). Acesso em: 30 jan. 2020. Autorizado pelo autor.

A expressão “pouca ideia”, ou “poucas ideia” (como foi usada no poema), em seu sentido literal, é geralmente utilizada quando nos referimos a não termos alguma ideia para resolver determinado assunto ou problema.

Já nas variantes linguísticas juvenis, que são as formas como os adolescentes de hoje se comunicam, a expressão “poucas ideias” é usada como uma maneira de colocar um limite em relação à fala do outro, de dizer que este não deve dizer mais nada, que deve se calar.

Esse é um bom exemplo para ilustrarmos as diferenças entre duas áreas distintas da pesquisa sobre linguagem: a **semântica** e a **pragmática**.

Semântica é a área da Linguística, que estuda os significados, os sentidos das palavras. Pragmática é a área da Linguística que pesquisa a maneira como modificamos os significados de algumas palavras ou expressões de acordo com seu contexto de uso. Por exemplo, a expressão “poucas palavras” é mencionada no poema (pragmática) e tem também um sentido mais comum (semântica).

## PARA PESQUISAR

» Forme um grupo de cinco integrantes e pesquisem as questões a seguir: O que são *slams*? Qual é a origem dos *slams*? O que é o Slam Resistência? Como o texto de Lucas Koka Penteado se relaciona com o de Tristan Tzara? Apresentem as informações pesquisadas em forma de seminário, buscando responder às questões.

## PARA REFLETIR

» Agora converse com um colega sobre as questões a seguir: Quais são os temas abordados no poema declamado por Lucas Koka Penteado? Em sua opinião, esse texto reflete a realidade que algumas pessoas vivem no Brasil? É importante que os jovens se expressem por meio do *slam*? Caso você fizesse um poema sobre seus principais problemas e o declamasse, como fez Lucas Koka Penteado, que assuntos abordaria?

Há várias respostas possíveis à pergunta sobre o diálogo entre a obra de Penteado e Tzara. Uma delas é que, assim como Tzara, Penteado questiona o papel da poesia ao rimar seus versos publicamente e problematizar sua realidade social. Não se trata, portanto, nos dois casos, de poemas criados para embelezar algo, mas sim para denunciar problemas e causar a mobilização do público.

Incentive os alunos a refletir e a debater sobre essas questões com base em vivências pessoais e utilizando argumentos e proposições. Se julgar pertinente, divida a sala em grupos pequenos para que debatam as questões. Depois, peça aos estudantes que se organizem em roda e escolham um representante de cada grupo para compartilhar as ideias de cada um.

## ESCREVER E FALAR

Agora chegou a vez de você e os colegas criarem um poema e participarem de uma batalha de *slam*. Sua produção será dividida nas etapas a seguir.

1. Forme uma dupla ou um trio com os colegas e escrevam uma releitura do poema de um dos três autores: Drummond, Tzara ou Penteado. Para isso, usem a forma do poema que escolherem como referência. Mas, no conteúdo da releitura, falem sobre assuntos que façam parte do cotidiano de vocês.
2. Iniciem a releitura criando poemas curtos, de 3 ou 4 estrofes com 4 ou 5 versos cada uma. Depois de escreverem o poema em grupo, cada integrante do grupo fará uma cópia do texto e o guardará em seu portfólio.
3. Leiam e memorizem o poema. Um importante elemento da competição do *slam* é declamar o poema com expressividade, de modo natural. Para que possam obter esse resultado na apresentação do poema, dediquem alguns minutos para estudar o texto e decorá-lo.
4. Comecem a batalha! Definam uma ordem para que os grupos declamem os poemas. Depois da batalha de *slams*, a turma toda vai avaliar o que os grupos produziram. Para isso, usará como critérios: o texto, a expressividade de cada declamador e o modo como cada um se saiu na hora de recitar o poema.

## TRAÇANDO O MAPA

Agora, vamos verificar nossa rota inicial e desenhar o mapa do que estudamos até aqui.



## AVALIAÇÃO Veja as respostas no Manual do Professor.

Responda às perguntas a seguir em uma folha de papel à parte. Depois, guarde-a em seu portfólio.

1. Qual é a importância da linguagem poética para a humanidade? Justifique com base nas suas vivências.
2. Como Carlos Drummond de Andrade lidou com os problemas sociais de sua época?
3. Os debates e os textos desta Trilha levaram você a que reflexões?
4. Como você contribuiu para a produção da releitura do poema e para a *performance* que o declamador realizou ao apresentá-la na batalha de *slams*?
5. Que relações você estabelece entre o poema, a poesia, o *slam* e os jogos?



### APRECIAR

Nesta Trilha, você vai refletir sobre esta questão: Quais são as relações entre arte e jogo? Também vai saber de que maneiras as características do *video game* podem servir de inspiração para a criação artística.



VJ\_Suave@vjsuave/www.vjsuave.com

*Floresta encantada*, instalação da dupla VJ Suave, Rio de Janeiro, 2017.

#### PRIMEIRAS TROCAS

Observe a imagem e converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.

1. Descreva o que você vê na imagem.
2. Que impressões a imagem causa em você?  
*Resposta pessoal.*
3. Na imagem, em que lugar a pessoa está? O que ela está fazendo?  
*Os estudantes devem identificar que o lugar mostrado na imagem é um cenário virtual. A pessoa "está" na realidade virtual, visitando a instalação Floresta encantada.*
4. Que acessórios a pessoa está usando?  
*Acessórios eletrônicos de imersão virtual digital: óculos 3D e controles manuais.*
5. Esse lugar é real? A que tipo de ambiente ele nos remete?  
*Esse lugar não é real: trata-se de um ambiente virtual. Sobre o tipo de ambiente a que esse lugar remete, as respostas dos estudantes são pessoais. Eles podem, por exemplo, relacionar a imagem a uma floresta, ou mesmo à ideia de um lugar estranho, como a um cenário de outro planeta.*

1. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reconheçam que a imagem mostra um cenário virtual em que o usuário é inserido por meio de equipamentos eletrônicos de imersão na realidade virtual: óculos 3D e controles manuais.

## Para explorar

Assista ao vídeo *Isto é arte?*, que mostra uma palestra sobre arte, realizada pelo filósofo brasileiro Celso Favaretto, produzido pelo Itaú Cultural (10min21s).

Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=KqZgBIBFs70](http://www.youtube.com/watch?v=KqZgBIBFs70). Acesso em: 24 nov. 2019.

## Linguagem audiovisual:

linguagem composta pelas linguagens sonora, visual e verbal. Existem diversos gêneros audiovisuais, como o filme e o desenho animado.

## Para explorar

Assista a cenas do desenho animado que faz parte da instalação *Floresta encantada*, da dupla VJ Suave (2min17s).

Disponível em: <https://vimeo.com/221814473>. Acesso em: 24 nov. 2019.

Esta atividade tem o objetivo de incentivar o fortalecimento das práticas dos alunos relacionadas à linguagem audiovisual. É possível que muitos estudantes já tenham alguma experiência com gravação, produção e edição de vídeos. Se este for o caso, peça-lhes que utilizem seus conhecimentos e que os compartilhem com os colegas. Para a criação da trilha sonora, você pode indicar alguns bancos de sons gratuitos na internet. Por meio de uma rápida pesquisa, os alunos poderão encontrar algumas reproduções de sons e incluí-las no filme.

## Arte, interatividade e interação

A arte contemporânea se caracteriza por misturar elementos das diferentes linguagens, criando obras muitas vezes interativas, que permitem a participação do público.

Além da tecnologia do *video game*, os artistas da dupla VJ Suave utilizaram a **linguagem audiovisual**, que mistura sons e imagens em movimento.

A linguagem audiovisual é uma forma de expressão que foi desenvolvida no século XIX, com o surgimento de filmadoras e projetores de imagens em movimento, e posteriormente da gravação e da difusão da banda sonora.

Desde o final do século XIX, inúmeras tecnologias passaram a ser desenvolvidas para gravar e reproduzir imagens em movimento e sons. Podemos até mesmo afirmar que nossa cultura é audiovisual: a todo momento, assistimos a filmes e vídeos por meio de variados veículos, como televisão, computador e celular.

## PARA PRATICAR

» A dupla VJ Suave usou a linguagem audiovisual para criar um vídeo com um mundo fantástico a ser explorado em sua instalação. Que tal você e os colegas realizarem uma experiência com recursos audiovisuais? Vocês vão fazer um vídeo de algum lugar da escola, mas de modo que este pareça ser um mundo fantástico. Formem grupos com cinco integrantes. Para registrar o filme, vocês vão precisar de um aparelho para gravação em vídeo, como uma câmera ou um telefone celular. Usem acessórios para prender a câmera ou o telefone, como: varetas, fitas adesivas, etc. Se o aparelho tiver filtros de efeitos, vocês podem utilizá-los. Escolham um tema, ou seja, um motivo para filmar: pode ser uma árvore, um animal, uma pessoa, uma mesa, folhas de papel, etc. Gravem um vídeo de 30 segundos sobre o tema, movimentando a câmera em várias distâncias, direções e ângulos. Explore texturas, detalhes, cores e formas do tema. Procurem filmar o motivo de maneira que pareça estranho ou que seja difícil reconhecê-lo. Além dos filtros, vocês podem usar *softwares* de efeitos de edição de vídeos para alterar as imagens até que pareçam ser “de outro mundo”. Pesquisem, em bancos de sons, os registros que vocês vão utilizar para criar a trilha sonora do filme. Com a ajuda do professor de Informática Educativa, gravem seu filme na memória do computador, em um *pendrive* ou em um DVD. Assistam aos vídeos produzidos, observem como os demais grupos captaram as formas e, depois, compartilhem suas impressões.

Ao final, se possível, façam uma cópia do filme em um DVD para cada integrante do grupo. Depois, guardem as cópias em seus portfólios. Se houver possibilidade, publiquem os vídeos no *site* da escola.

## REFLETIR E CRITICAR

A primeira imagem desta Trilha mostra a instalação artística imersiva *Floresta encantada*, obra interativa em que o audiovisual, nesse caso um desenho animado, é veiculado por óculos 3D, criando uma realidade virtual. A obra foi criada em 2017 pela dupla de artistas paulistas VJ Suave, formada por Ceci Soloaga e Ygor Marotta.

Instalação é uma modalidade de produção artística, assim como a pintura, a escultura, o desenho, entre outras. As instalações começaram a ganhar força a partir da década de 1960 e consistem na criação de ambientes em espaços fechados, como galerias e museus, e em locais abertos, por exemplo, ruas, praças e fachadas de prédios.

Os artistas usam os mais variados materiais para criar suas instalações, entre eles: elementos da natureza, como terra, folhas e pedras; objetos prontos, por exemplo, cadeiras, roupas, malas e materiais de demolição; e recursos tecnológicos, como telas de vídeo, caixas de som e computadores. Esse tipo de arte muitas vezes provoca os sentidos do espectador gerando sensações táteis, térmicas, odoríficas, auditivas e visuais.

Observe duas imagens da instalação *Floresta encantada*, da dupla VJ Suave, realizada em 2017. A primeira imagem mostra duas pessoas usando óculos 3D e controles manuais e interagindo com a instalação por meio desses equipamentos, e a segunda mostra o que elas estão vendo na tela dos óculos.

Visitante da instalação *Floresta encantada*, Rio de Janeiro, 2017.



VJ Suave – Fotografia: Renato Mangolin

Cena do desenho animado da instalação *Floresta encantada*, Rio de Janeiro, 2017.



VJ Suave @ vjsuave / www.vjsuave.com

Nessa instalação, o público faz um percurso no qual estabelece relações com o ambiente virtual, criando o próprio caminho por meio de controles interativos e sendo acompanhado por um pajé.

## TÉCNICAS E TECNOLOGIAS

### REALIDADE VIRTUAL

Realidade virtual é o nome genérico de um conjunto de tecnologias de interface entre o usuário e um programa de computador que é usado para criar a imersão do usuário em um ambiente virtual. Essa imersão é realizada por meio do uso de recursos gráficos 3D e de equipamentos como controles e óculos de realidade virtual. Com esses equipamentos, o usuário pode olhar para todos os lados no ambiente virtual, ter a sensação de estar se deslocando nele (efeito que é obtido apenas por movimentos da cabeça e do corpo) e interagir com elementos de seu cenário.

## Para explorar

Conheça o *site* da dupla VJ Suave, no qual você encontrará os projetos realizados por esses artistas.

Disponível em:  
<https://vjsuave.com/?lang=pt-br>.

Acesso em:  
24 nov. 2019.

## Para explorar

Existem diversos filmes sobre *video games*. Assista ao filme *eXistenZ* (Canadá, 1999, 1h36min), dirigido pelo cineasta canadense David Cronenberg.

A película faz uma crítica à forma como os seres humanos interagem com a tecnologia. Para isso, narra como o *video game eXistenZ* ganhou um espaço tão grande na vida das pessoas que as tornou incapazes de distinguir o real do virtual.

## PARA PESQUISAR

- » Vamos descobrir quem faz os *video games*? Um estúdio de produção de *video games* emprega diversos tipos de profissionais: *game designer*; produtor (de *games*); *concept artist*; *designer* de personagens e cenários; animador de efeitos especiais; programador; *designer* de interface; etc. Organizem-se em grupos de quatro alunos e escolham um desses profissionais para pesquisar. Busquem responder às questões: Qual é a formação necessária para esse profissional atuar? O que ele faz em seu trabalho no dia a dia? Em qual etapa da criação dos games esse profissional trabalha? Apresentem a pesquisa em forma de seminário e anatem em uma folha de papel à parte as principais ideias do que foi apresentando, arquivando-a nos respectivos portfólios.

## PARA PRATICAR

- » Vamos agora sistematizar os conhecimentos que você construiu até aqui e voltar à nossa questão central: Quais são as relações entre a arte e o jogo? Em uma folha de papel à parte, elabore um texto sobre o que você descobriu e aprendeu. Para escrever o texto, busque responder a estas perguntas: Você gostou da instalação *Floresta encantada*? Por quê? Que relações podem ser estabelecidas entre a instalação e o mundo dos jogos? Que reflexões sobre arte e jogo você fez até agora? O que você considera mais interessante na proposta da arte imersiva e interativa? Depois de escrever o texto, guarde-o no portfólio.

## CRIAR

### Obra-jogo

Em grupos, você e os colegas vão criar uma obra-jogo. O objetivo desta atividade é criar uma instalação com um tipo de interação que seja inspirado no funcionamento dos jogos.

#### MATERIAIS

- Folhas de papel sulfite
- Cartolina
- Canetas de diferentes cores
- Cola quente
- Cola branca
- Tintas de diversas cores
- Argila
- Tecidos variados
- Barbante
- Massa de modelar
- Retalhos de papel colorido
- Pequenos tocos de madeira
- Molas
- Sucatas de plástico
- Sucata eletrônica (aparelhos eletrônicos que não funcionam mais)
- Parafusos
- Ferramentas
- Utensílios de cozinha

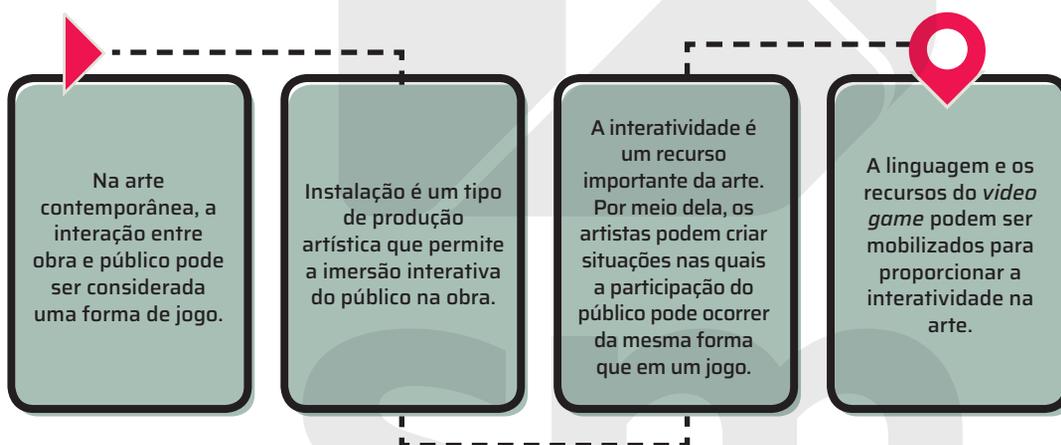
1. Forme um grupo com quatro colegas. Iniciem a atividade determinando uma forma de interação para a instalação.

2. Façam uma lista com os nomes de alguns *video games* que vocês conheçam e compartilhem as regras desses jogos, ou seja, como é o funcionamento de cada um.
3. Em seguida, identifiquem a estrutura de cada jogo: Quais são as personagens? Como o jogo começa? Qual é o objetivo? Como são os desafios? Há fases? Façam classificações para os jogos de acordo com sua estrutura, suas regras e a maneira como são jogados.
4. Para a criação da obra-jogo, criem um projeto. Escolham algumas possibilidades do que pode ter na instalação interativa: um jogo de tabuleiro que não tenha como objetivo ganhar de um oponente; dispositivos ou objetos que possam ser manipulados pelas pessoas e assim mudar de forma; peças modulares que possam ser manuseadas para montar estruturas. Lembrem-se: como vimos nesta Trilha, a forma de interação do público com seu trabalho vai ser como a regra do jogo artístico.
5. Para elaborar o projeto, determinem o local onde a instalação ficará, os objetos que serão utilizados para produzi-la e como estes serão dispostos no espaço; determinem quais materiais serão utilizados para produzir as peças, qual(is) será(ão) o(s) seu(s) tamanho(s) e como serão confeccionadas; planejem como os objetos ou dispositivos manipuláveis serão construídos e como poderão ser manuseados.
6. No dia da montagem da instalação, recorram ao projeto para construí-la.

Oriente os alunos no projeto e na montagem da instalação. Ao decidir qual será o espaço em que a instalação será colocada – os alunos podem delimitá-lo com fita-crepe –, eles deverão medir quanto vão usar de materiais (cartolina, argila, tocos de madeira, etc.) para ocupá-lo. Depois da montagem da instalação, diga à turma para criar um cartaz com o nome da instalação, autoria da obra e ano em que foi criada. Convidem outras turmas para visitar a instalação. Os alunos podem deixar um caderno para os visitantes anotarem suas opiniões e impressões sobre suas interações com a obra. Essas anotações podem ser discutidas pela turma após o término da exposição da instalação.

## TRAÇANDO O MAPA

Vamos verificar nossa rota inicial e desenhar o mapa do que estudamos até aqui?



## AVALIAÇÃO Veja as respostas no Manual do Professor.

Em uma folha de papel à parte, responda às perguntas a seguir. Depois, guarde a folha em seu portfólio.

1. Você considera que a interatividade é um recurso importante da arte? Por quê?
2. Como você define o que é uma instalação artística? Quais são as principais características dessa forma de arte?
3. O que você aprendeu nas pesquisas que realizou nesta Trilha? O que você achou mais interessante em suas investigações?
4. Como foi sua participação nos debates realizados em aula? Como você se posicionou e trocou argumentos com os colegas? O que você considera mais positivo nesse tipo de atividade?
5. Como foi o processo de criação da instalação interativa que você e seu grupo criaram? Que avaliação vocês fazem do resultado do trabalho que realizaram?

Não escreva no livro.

# PARA CONCLUIR

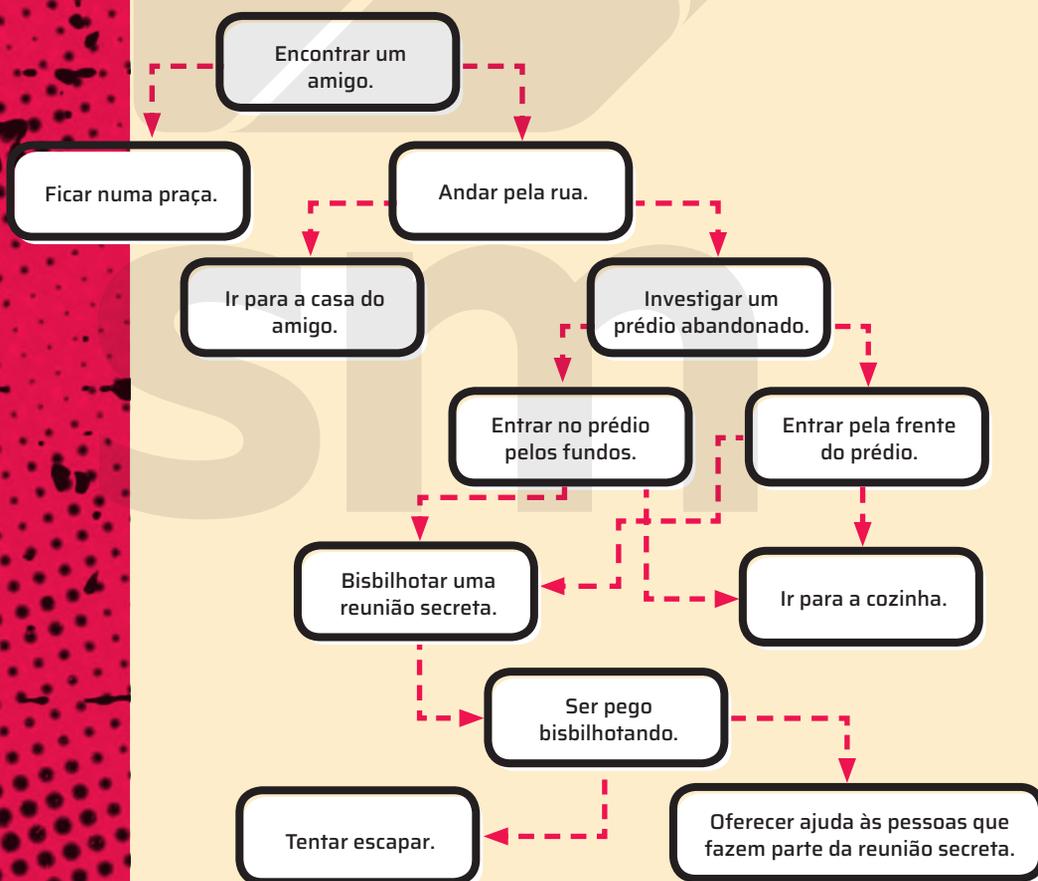
Neste projeto, exploramos o mundo divertido dos jogos. O problema que norteou nossas investigações foi: **Como sair da posição de consumidor para a de produtor de jogos?**

Durante nosso trabalho, trilhamos diferentes caminhos e vivenciamos procedimentos para apreciar, analisar, criticar e experimentar diferentes práticas culturais e gêneros discursivos envolvidos neste tema.

Agora, que tal você e os colegas criarem a narrativa e os desafios para um jogo de *video game*? Assim, poderemos nos tornar criadores em nossa própria cultura!

## A linguagem do *video game*

A narrativa dos *video games* se caracteriza por estabelecer momentos em que os jogadores decidem se aceitam um desafio para ir para outra fase, que ocorre em tempo e lugar virtuais, muitas vezes com novas personagens e desafios. Por isso, podemos afirmar que elas funcionam com base em escolhas do jogador, que podem ou não levá-lo a algum lugar virtual e à continuidade ou não da ação. Veja a seguir um exemplo dessas narrativas.



Para criar uma narrativa de *video game* é preciso planejar o que vai acontecer com os personagens mas também as outras possibilidades de acontecimentos, como se estivéssemos em um labirinto. Agora é a sua vez!

## MÃOS À OBRA

Que tal você e os colegas criarem a **narrativa labiríntica de video games**? Forme um grupo com cinco colegas. Vocês vão criar um jogo de *video game* para ser jogado na vida real! Vamos lá!

1. Inicialmente, é preciso pensar nas personagens: Quem serão elas? Onde viverão? Em que época estarão vivendo?
2. Pensem em qual será o enredo da história e nas etapas que vão formá-lo: começo, etapas intermediárias e final.
3. Planeje etapas “sem saída” que interrompam a narrativa e/ou que façam os jogadores voltarem para a etapa anterior.
4. Em grupos, decidam como a narrativa do *video game* será apresentada aos jogadores: Na forma de cena teatral? Na forma de leitura dramatizada? Por meio de vídeos?
5. Agora, é preciso criar os desafios que os jogadores terão de enfrentar para poder passar pelas diversas etapas da narrativa. Vocês podem criar ou utilizar charadas, jogos de adivinhação ou jogos de sorte, como cara ou coroa.
6. Depois, vocês vão criar uma instalação, que será o *video game*, em uma sala ou em várias salas da escola, de modo que os jogadores tenham de caminhar por este(s) espaço(s) para conhecer a narrativa. Caso os jogadores vençam o desafio de cada etapa, poderão escolher o caminho que vão trilhar, indo para uma etapa sem saída ou continuando a narrativa.
7. Pensem juntos em um final para o jogo que surpreenda os jogadores. Por exemplo: o grupo todo canta uma canção, estoura bexigas e solta serpentinas. Usem a imaginação!

## BOCA NO TROMBONE

Com sua turma, organize uma **oficina de jogos** com o que foi produzido em todas as etapas deste projeto. Para isso, leiam estas orientações:

1. Escolham um nome para a oficina que represente a turma e o tema do projeto e retomem o que foi realizado até aqui.
2. Organizem os espaços da escola para que os visitantes possam conhecer todos os produtos que vocês criaram e jogar com vocês. Para isso, elenquem salas e outros espaços, como pátio e quadras, que podem ser usados na oficina e peçam autorização da direção para usá-los.
3. Convidem a comunidade escolar e a do entorno da escola, além dos familiares, para participar da oficina. Criem o convite do evento com local da oficina, horário e data e divulguem o evento.
4. Planejem e produzam a decoração de cada espaço, considerando sua temática: jogos de tabuleiro africanos, jogo do sim ou não em inglês, obra-jogo e *video game* da vida real. Criem e fixem placas para indicar o caminho aos visitantes. Também criem fichas para explicar cada jogo.
5. Organizem-se em turnos de monitores para explicar como os jogos funcionam e participem da oficina registrando o evento e orientando os visitantes.

A divulgação dos trabalhos dos alunos é uma etapa importante do projeto. Se possível, para a divulgação desses trabalhos na internet, crie com os alunos um *blog* ou uma página em alguma rede social que seja administrada por você.

# PARA AVALIAR

## TRAÇANDO O MAPA

Neste projeto, as pesquisas, os debates, as reflexões e as experimentações foram norteados pelo seguinte problema: **Como sair da posição de consumidor para a de produtor de jogos?**

Agora, retome o percurso que você trilhou até chegar ao final deste projeto e aproveite para rever suas aprendizagens.

Você estava aqui.

Os jogos de tabuleiro africanos são muito complexos e sofisticados e desafiam o raciocínio. No Brasil, a cultura lúdica dos africanos não foi valorizada ao longo do processo de colonização, e existem brincadeiras e jogos brasileiros que reproduzem as práticas de exclusão e violência contra os africanos escravizados.

Educação Física

Língua Inglesa

Existem muitas palavras da Língua Inglesa usadas no universo *gamer* que foram incorporadas ao cotidiano brasileiro. A Língua Inglesa é difundida no mundo e facilita a comunicação entre os *gamers*.

O poema consiste na parte formal do texto poético, composto de rimas, versos, estrofes, etc. A poesia consiste na parte mais abstrata do poema: é aquilo que sentimos e são as imagens que construímos quando lemos poemas.

O *slam* é uma disputa poética que tem origem nos *poetry slams*, uma espécie de batalha de versos criada nos Estados Unidos.

Língua Portuguesa

Na arte contemporânea, a interação entre a obra e o público pode ser considerada uma forma de jogo; a instalação é um tipo de produção artística que permite a imersão interativa do público no objeto artístico.

A interatividade é um recurso importante na arte; por meio dela, os artistas criam situações em que a participação do público pode acontecer como em um jogo.

Arte

Produto final

Criação de uma narrativa de *video game*.

Organização de uma oficina de jogos para a comunidade.

Você completou o percurso.

Para criar jogos, é preciso considerar as práticas sociais de um grupo, criar regras que devem ser seguidas para que os jogadores possam realizar o acordo lúdico e utilizar tecnologias e técnicas diversas, de modo a promover a interatividade.

## AUTOAVALIAÇÃO

Retome seu portfólio para relembrar suas aprendizagens até aqui e todo o percurso deste projeto. Depois, responda às perguntas, anote as respostas em uma folha de papel e compartilhe-as com os colegas e o professor.

1. Para você, os jogos podem ser considerados uma manifestação da cultura de um povo? Por quê? *Resposta pessoal. Espera-se que os alunos considerem que os jogos são uma manifestação cultural porque refletem a cultura em que estão inseridos.*
2. De que modo as ciências, a Engenharia e a Matemática participam da criação dos jogos? E as Linguagens? *As ciências e a Engenharia criam os materiais e as tecnologias que são usados nos jogos; a Matemática trata da lógica interna das regras dos jogos; as Linguagens estão relacionadas à narrativa, ao visual e ao áudio dos jogos, além de permitir a interação entre os jogadores.*
3. Para você, os jogos podem acarretar problemas sociais? Se sim, como solucionar esses problemas? *Resposta pessoal.*
4. Agora que você já sabe como os jogos são feitos, sua opinião sobre eles mudou? Explique. *Resposta pessoal.*

# JUVENTUDES? JUVENTUDES!

Neste projeto, vamos trabalhar um assunto com o qual você tem muita intimidade: a juventude. Por meio de reflexões, pesquisas, práticas e avaliações em diferentes linguagens, pretendemos nos aprofundar nesse tema. Vamos lá?

 Veja as respostas no Manual do Professor.

## COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DESENVOLVIDAS NO PROJETO

Competências gerais: 3, 7 e 8

Competências específicas e habilidades de Linguagens e suas Tecnologias:

CELTEM1 (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103) e (EM13LGG104)

CELTEM2 (EM13LGG201), (EM13LGG202), (EM13LGG203) e (EM13LGG204)

CELTEM3 (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG303) e (EM13LGG304)

CELTEM4 (EM13LGG401), (EM13LGG402) e (EM13LGG403)

CELTEM5 (EM13LGG501), (EM13LGG502) e (EM13LGG503)

CELTEM6 (EM13LGG602), (EM13LGG603) e (EM13LGG604)

CELTEM7 (EM13LGG704)

## PRIMEIRAS TROCAS

Observe a imagem e converse com o professor e os colegas sobre as questões a seguir.

1. O que você vê na imagem?
2. De que formas as pessoas estão se expressando na imagem?
3. Como você se identifica?
4. Como você define a adolescência?
5. E a juventude, como você define?
6. Para você, a definição de juventude sempre foi a mesma ou ela mudou com o passar do tempo? Justifique.
7. Em sua opinião, o que é cultura juvenil?
8. Você acha que existem diferentes culturas juvenis? Explique.
9. Você acha que as culturas juvenis são valorizadas? Justifique.
10. De que modo as culturas juvenis podem ser divulgadas e valorizadas por todos?



Projeto

2

PROTAGONISMO  
JUVENIL

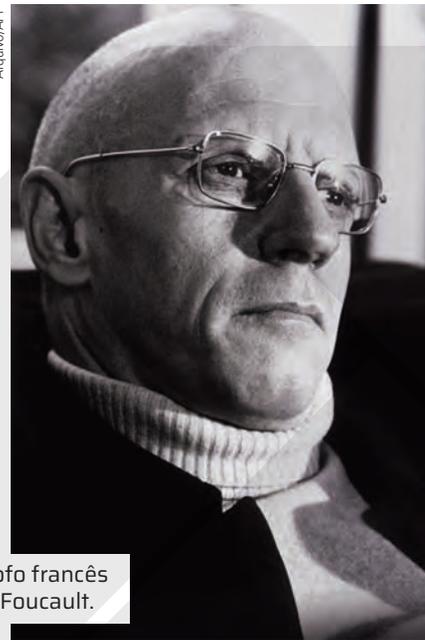
FG Trade/Stock/Getty Images

Jovens ouvem música pelo celular.

# QUAL É O PROBLEMA?

Este projeto aborda as culturas juvenis e o papel dos jovens na sociedade. Assim, é preciso promover a escuta de todos por meio de debates, pesquisas, apresentações e diferentes formas de expressão. Ajude a organizar um ambiente propício a isso e registre as principais ideias em seu diário de bordo.

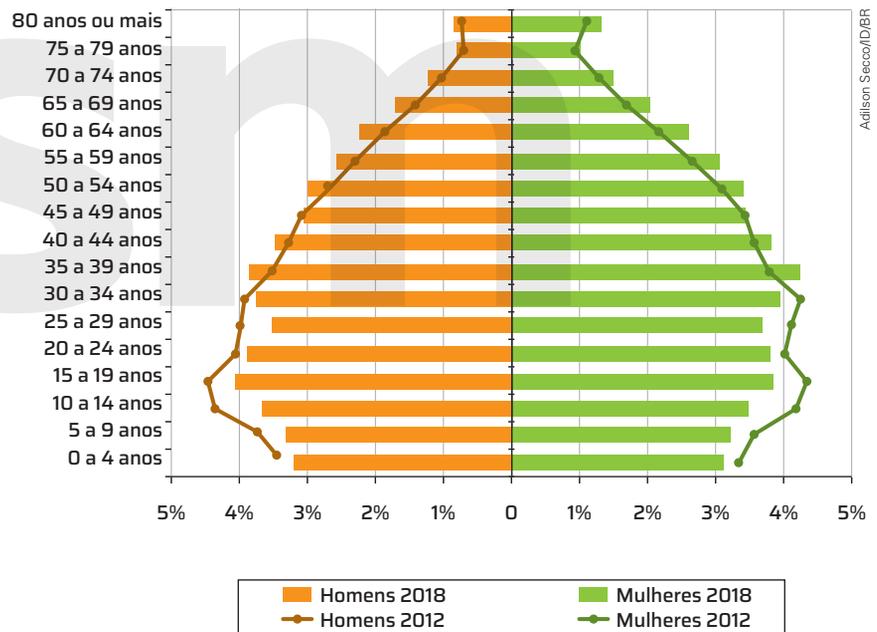
Neste projeto, você vai refletir sobre a juventude. Em nossa cultura, essa fase da vida se relaciona à definição de valores, gostos e preferências, além do planejamento do futuro profissional.



Arquivo/AFP

O filósofo francês Michel Foucault.

O filósofo francês Michel Foucault (1926-1984) afirmava que é preciso olhar com distanciamento para o modo como vivemos e nos relacionamos com os outros, pois, ao fazermos isso, percebemos os erros e acertos que cometemos e, assim, podemos mudar o que vem pela frente... O que você pensa sobre isso? Quando olhamos com mais cuidado para nós mesmos, podemos constatar que não importa em que fase da vida estamos, mas sim que a vida é uma só, um contínuo, um caminhar: o importante é viver e conviver com responsabilidade e respeito. Observe a pirâmide a seguir. Ela mostra como estão distribuídas as diferentes faixas etárias dos brasileiros.



Adilson Secco/DBR

Pirâmide etária criada com base em: IBGE. Pirâmide etária (Brasil - 2012 e 2018). Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18320-quantidade-de-homens-e-mulheres.html>. Acesso em: 11 dez. 2019.

Não escreva no livro.

Em que lugar da pirâmide você está? Em geral, as pessoas de 15 a 19 anos estão em qual etapa da vida? O que você consegue constatar ao ler essa pirâmide? Por que os homens vivem menos do que as mulheres no Brasil? Por que atualmente muitos jovens não querem ter filhos? Essas são questões relevantes sobre a juventude brasileira, não é mesmo?

Leia com os alunos a pirâmide da página anterior e organize uma roda de conversa para que debatam as questões propostas. É possível que os alunos respondam que não são ouvidos ou levados a sério porque ainda não são independentes. Mostre a eles, acolhendo-os, que a escola se interessa pelo que pensam e sentem.

## PARA REFLETIR

» **Por que será que não conversamos sobre o que os jovens vivenciam, pensam e sentem? Organizados em roda, reflitam sobre o modo como a sociedade enxerga os jovens e reage a eles, e realizem um debate em que metade da turma deve defender a ação dos adultos e a outra metade deve criticar essa ação. Procurem defender o ponto de vista de vocês com argumentos e proposições. Registrem em uma folha de papel à parte o que concluíram do debate e guardem o texto no portfólio.**

**Portfólio** é uma pasta ou caixa em que você vai colocar e deixar organizados textos, imagens, CDs, DVDs e outros registros que produzir no decorrer deste projeto. Esse recurso será útil para acompanhar seu percurso e avaliar suas aprendizagens. Siga as orientações do professor para construí-lo.

Para a Antropologia, ciência que estuda as culturas e sua diversidade, a juventude é uma construção social que abarca diferentes modos de expressão e de participação no mundo. Segundo essa ciência, o conceito de juventude pode se transformar ao longo do tempo e conforme a cultura, diversificando, assim, as práticas, os desejos e os sonhos juvenis.

Além disso, por essa perspectiva, existem diversos grupos de jovens convivendo ao mesmo tempo, sem um modelo típico, ou seja, sem um estereótipo.

Um exemplo disso é o modo como diferentes culturas encaram a passagem da infância para a vida adulta. Tradicionalmente, essa passagem, nas diversas culturas indígenas brasileiras, era muito severa. Tanto os meninos como as meninas, dos 7 até os 12 anos aproximadamente, eram postos a duras provas – os chamados **ritos de passagem** – a fim de mostrar que estavam preparados para serem adultos.

A partir do século XVI, ou depois da conquista de nosso território pelos portugueses, o modo como os indígenas brasileiros entendiam a juventude teve de, forçosamente, se adequar ao modo europeu e ocidental de encarar as mudanças na vida. Os jesuítas foram responsáveis pela fundação das primeiras instituições de ensino do Brasil colonial: os colégios. Neles, crianças e jovens indígenas eram catequizados por meio do teatro, da dança e da música. Com o passar do tempo, os indígenas catequizados perdiam sua identidade e sua cultura tradicionais.

No final do século XVIII, a fim de ampliar o controle da Coroa portuguesa no Brasil, o ministro português Marquês de Pombal ordenou a saída dos jesuítas do país. Nesse contexto, os povos indígenas foram quase dizimados. Os que sobreviveram tiveram de recriar suas práticas culturais tradicionais, num difícil movimento de resgate da identidade perdida durante o convívio com os jesuítas.

Assim, atualmente, alguns dos ritos de passagem dos diferentes povos indígenas foram retomados e ainda se mantêm.

Neste projeto, portanto, vamos refletir sobre as seguintes questões: Como e quando a juventude se tornou um assunto importante? O que é ser jovem hoje? Como os jovens se expressam? Existem culturas juvenis? É importante para os jovens que se expressem e mostrem quem são? Essas questões nos conduzirão ao nosso problema principal: **Por que expressar quem somos, sendo jovens?**

Para tanto, este projeto levará você a compreender como a juventude se manifesta hoje, em toda a sua diversidade. Mas, antes, que tal contextualizar esse assunto?

Não escreva no livro.

# TRAMAS E ENREDOS

Com o advento da era Moderna, e principalmente a partir do século XVIII, o sistema capitalista de produção passou a prevalecer sobre outros sistemas socioeconômicos em quase todo o mundo, inclusive no Brasil. Isso foi possível devido às **revoluções burguesas**, que destituíram a nobreza do comando e instituíram, gradativamente, repúblicas ou democracias representativas em seu lugar. Os Estados passaram a ser regulados pela **sociedade civil**, ou pelas instituições e organizações cívicas voluntárias organizadas principalmente pela burguesia. Isso fez com que todos passassem a valorizar a liberdade econômica e política e, ao mesmo tempo, a segurança econômica e social.

Nesse contexto, uma das instituições sociais que mais se modificaram foi a família, que durante milhares de anos era estendida – ou seja, composta de várias gerações que conviviam em casas grandes ou ampliadas –, mas, com as transformações sociais, passou a ser formada apenas por pai, mãe e filhos, em casas menores, com sala, cozinha, quartos e banheiro.



*Um funcionário a passeio com sua família, de Jean-Baptiste Debret. In: Viagem Pitoresca e Histórica ao Brasil, 1834-1839.*

Museus Castro Maya, Rio de Janeiro. Fotografia: ID/BR

Essa proximidade física resultou na interferência do Estado, que olhava com desconfiança para o modelo familiar baseado na intimidade e na afetividade. Por isso, o Estado e suas instituições, como a escola, ganharam força e poder a fim de “corrigir” as falhas da educação familiar e, assim, controlar a população em prol do desenvolvimento das nações.

Na contemporaneidade, cujo início se deu com a Revolução Francesa, em 1789, os jovens passaram a ser vistos como seres imaturos que, portanto, precisavam ser educados rigidamente desde a infância para se tornarem cidadãos de bem. Crianças e jovens pobres, porém, trabalhavam em fábricas como adultos, de forma



Arquivo Público do Estado de São Paulo, São Paulo. Fotografia: ID/BR

Turma masculina em sala de aula da Escola Caetano de Campos. São Paulo, início do século XX.

Não escreva no livro.

exploratória e desumana, e frequentavam internatos, locais em que eram constantemente vigiados e punidos.

Nessas circunstâncias excessivamente disciplinadoras e adequadas à então nova ordem social e econômica, jovens dos países capitalistas e de suas colônias, como o Brasil, passaram a reagir ao controle do Estado e da sociedade civil. Assim, surgiram diversos grupos juvenis, como os românticos, góticos, dândis, apaches, *wandervogels*, entre outros.

## PARA PESQUISAR

» Junte-se a cinco colegas, escolham um dos grupos a seguir e pesquisem seus princípios e práticas: românticos; góticos; dândis; apaches; *wandervogels*. Respondam às seguintes questões: Em que contexto esse grupo se formou? Qual era o perfil dos participantes? Quais eram os valores ou as ideias que os norteavam? Eles tinham um estilo ou uma estética? Produziam algum tipo de arte? Originaram alguma forma de expressão juvenil atual? Em um seminário, apresentem o resultado da pesquisa. Depois das apresentações, sintetizem individualmente, em uma folha à parte, o que aprenderam. Guardem a folha no portfólio.

O século XX foi o século mais violento da história da humanidade. Nunca tantas pessoas morreram em guerras mundiais e genocídios monstruosos. Além disso, com o advento da bomba atômica, passamos a ter consciência de nossa finitude: sabemos que, como espécie, podemos morrer a qualquer momento. Como efeito desses acontecimentos, foi criada a Organização das Nações Unidas (ONU), para regular abusos de poder, e foi publicada a Declaração dos Direitos Humanos.

Nesse contexto, costumes tradicionais foram colocados em xeque, resultando em revoltas de alguns grupos sociais - as chamadas minorias, que buscaram a emancipação e igualdade de condições de vida e sustento. Mulheres, negros, homossexuais e jovens passaram a lutar pelos seus direitos humanos e sociais.



Contracultura no mundo.  
Boston, 1970.

Elizabeth Jones/The Boston Globe/Getty Images

## Para explorar

*Hair*, filme estadunidense de 1979, com direção de Milos Forman (2h01min).

O filme conta a história de um jovem de Oklahoma que é recrutado para a guerra do Vietnã. Entretanto, ele conhece um grupo de *hippies* em Nova York, que lhe apresenta conceitos nada convencionais sobre comportamento e vida em sociedade.

## PARA PESQUISAR

» Em duplas, pesquisem sobre a contracultura no mundo e no Brasil. Respondam às seguintes questões: O que é contracultura? Que grupos sociais fizeram parte desse movimento? Como esses grupos manifestavam sua rebeldia? Que tipos de expressão artística faziam parte da contracultura? Organizados em uma roda de conversa, apresentem o que foi pesquisado. Depois das apresentações, sintetizem o resultado da pesquisa em uma folha à parte e guardem o registro no portfólio.

*Espero tua (re)volta*, documentário brasileiro de 2019, com direção de Eliza Capai (1h33min). Conta a história das ocupações das escolas estaduais de São Paulo pelos estudantes em 2015.

Diversas manifestações sociais ocorreram no Brasil e no mundo nos últimos anos, algumas delas lideradas por grupos de jovens. Paris, França, 2019.

## E AGORA?

No século XXI, os jovens continuam lutando pelo seu espaço na sociedade e alcançando novos modos de participação social e política. Aos poucos, sua voz vem sendo ouvida e respeitada. E você, concorda com essa afirmação?



Karine Pierre/Hans Lucas/AFP

### PARA REFLETIR

- » Organizados em roda, reflitam sobre as revoltas juvenis que ocorreram durante o século XX e o começo do século XXI e que resultaram em mudanças sociais. Criem um debate de modo respeitoso. Metade da turma deve defender a ação dos jovens. A outra metade deve criticar essa ação. Registrem em uma folha de papel à parte o que concluíram do debate e guardem o texto no portfólio.

## E O QUE AS LINGUAGENS TÊM A VER COM ISSO?

Com as linguagens, interpretamos o mundo à nossa volta e expressamos o que nos caracteriza como seres humanos. Elas expressam verbal, visual, sonora e corporalmente os significados que damos às coisas ou àquilo que pensamos, desejamos e sonhamos. Nesse sentido, elas são indispensáveis para que pensamentos, sentimentos e emoções sejam comunicados. Linguagem e cultura, dessa forma, estão unidas: sem as manifestações da linguagem, como os textos, as músicas, as danças, as artes visuais, as encenações teatrais, etc., não seria possível definir os significados que um grupo social dá à vida, à moral, às relações, à beleza, à morte... Em outras palavras, é por meio da linguagem que podemos nos expressar como indivíduos e como grupo social.

Além disso, linguagem e cultura estão diretamente ligadas às relações de poder que ocorrem em determinado grupo social: quando, onde e em que situação alguém tem liberdade para se expressar? Todos na nossa sociedade têm o direito de expressão? Os jovens, por exemplo, podem se expressar em qualquer lugar ou a qualquer momento?

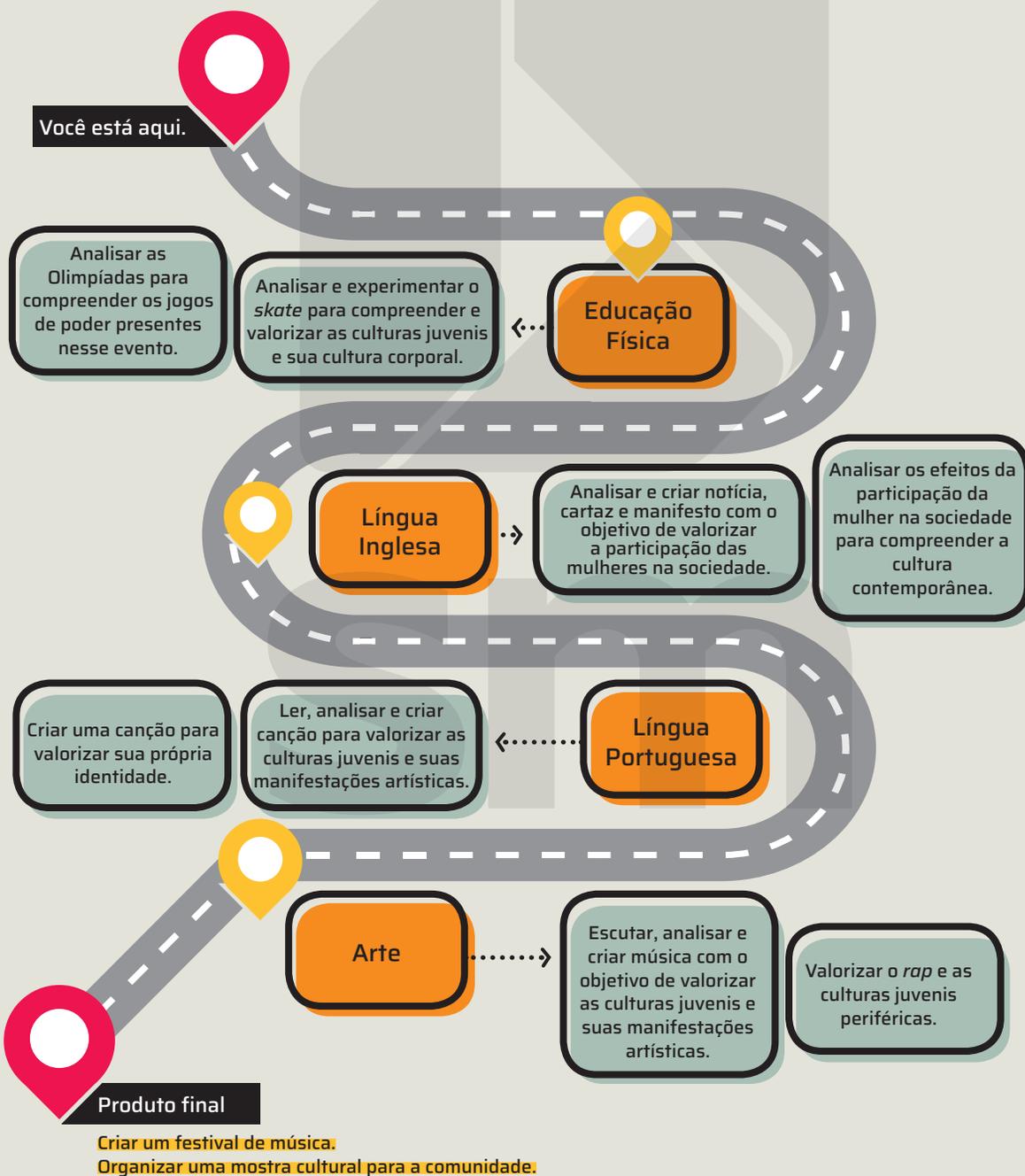
Essas são questões muito importantes quando falamos de cultura e linguagem, pois saber se comunicar não garante ser ouvido. É necessário negociar espaços e garantir um lugar de diálogo e de troca para ter voz. E a arte pode ser o caminho para a união de gerações. Você já pensou sobre isso?

Ao apreciar, analisar, criticar e criar diferentes manifestações que se relacionam aos jovens e a suas diferentes culturas, você vai refletir sobre sua condição juvenil e (re)conhecer melhor as diferentes formas culturais de que faz parte. Além disso, vai compreender que, para ser ouvido, é preciso respeitar e ser respeitado, convivendo com outras gerações sem entrar em confronto com elas. Vamos nessa?

# TRAÇANDO A ROTA

O **objetivo** deste projeto é compreender como a juventude se manifesta hoje, em toda a sua diversidade. Ele se **justifica** porque reconhecer as culturas jovens permite o autoconhecimento e o aumento da autoestima juvenil, contribuindo para a formação de pessoas éticas e corresponsáveis.

Para responder ao problema do projeto, **Por que expressar quem somos, sendo jovens?**, você vai percorrer diferentes caminhos. Vamos lá?



ID/BR

# SOLUÇÕES POSSÍVEIS E IMAGINÁVEIS

## 📍 TRILHA EDUCAÇÃO FÍSICA

### FRUIR E COMPREENDER

Nesta Trilha, vamos investigar uma prática corporal que nasceu da cultura jovem e urbana, identificando sua origem e suas transformações.



A skatista Lizzie Amanto durante os Nitro World Games. Estados Unidos, 2018.

Sean M. Haffey/Getty Images

#### PRIMEIRAS TROCAS

Observe a imagem e converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.

1. Descreva o que você vê na imagem. Trata-se de uma atleta profissional ou amadora? Ela está treinando ou competindo? *Espera-se que os alunos constatem que a garota parece participar de um campeonato profissional.*
2. Identifique as vestimentas e os equipamentos presentes na imagem. *Espera-se que os alunos percebam que a praticante usa roupas do cotidiano dos jovens. Entre os equipamentos, pode-se citar o próprio skate.*
3. Como você descreveria essa prática corporal? Justifique. *Espera-se que os alunos tragam elementos de uma prática urbana juvenil.*
4. Você pratica ou conhece alguém que pratica essa modalidade de esporte? Compartilhe suas experiências com os colegas e o professor. *Respostas pessoais.*

Não escreva no livro.

Assim como outras práticas corporais, o *skate* faz parte das manifestações da cultura corporal de determinado local e apresenta elementos característicos de quem o pratica. Os *skatistas* fazem parte da cultura jovem e urbana. Por isso, são considerados uma das subculturas urbanas, ou uma “tribo urbana”.

## UM POUCO DE HISTÓRIA

Há mais de mil anos, nativos da Polinésia desenvolveram embarcações originais para sair dos seus barcos e voltar a terra firme. Feitas de tábua de madeira, elas levavam apenas uma pessoa, que colava o peito e a bariga na prancha e deslizava sobre as ondas.

Nos anos 1960, nos Estados Unidos, já com o surfe difundido, alguns surfistas colocaram rodinhas em uma prancha de surfe para praticar. Assim nasceu o *skate*.

Praticantes em seus *skates*, que lembravam uma prancha de surfe. Califórnia, Estados Unidos, 1977.



AP Photo/Glow Images

O surfe e o *skate* ganharam força na década de 1960, assim como o movimento de luta pela valorização e divulgação das diferentes culturas juvenis. Nesse contexto, o *skate* se tornou um símbolo de uma subcultura urbana que pratica um esporte com alto grau de risco físico, mas, ao mesmo tempo, saudável. Entretanto, por ser uma prática que surgiu no contexto da contracultura, sofreu preconceitos de toda ordem até conquistar seu lugar na sociedade como um esporte, e não apenas como uma forma de expressão juvenil.

Desde sua origem, na década de 1960, na Califórnia, o *skate* vem passando por transformações intensas em relação às diferentes modalidades praticadas, às tecnologias utilizadas nas pranchas, ao espaço que ocupa na mídia e a quem são seus praticantes hoje.

### Para explorar

*Vida sobre rodas.*  
Direção: Daniel Baccaro, 2010 (1h50min).

O documentário conta a história do *skate* de 1990 a 2010 no Brasil. Filmado durante três anos, aborda a superação, a coragem e a amizade dos membros desse grupo cultural.

### PARA REFLETIR

- » Os praticantes do *skate* e do surfe sofreram preconceito ao longo da última metade do século XX porque muitas pessoas os consideravam desocupados e inconseqüentes por arriscarem a vida pelo esporte. Reflitam sobre esse assunto e promovam um diálogo: metade da turma deve defender os praticantes de surfe e *skate*, enquanto a outra metade deve criticá-los. Registrem o que concluíram do diálogo em uma folha à parte e guardem-na no portfólio.

### PARA PESQUISAR

- » Formem grupos de cinco integrantes e pesquisem uma destas modalidades do *skate*: *street*, *freestyle*, *slalom*, *big air*, *downhill*, *vertical*. Respondam às seguintes questões: Onde a modalidade escolhida é praticada? Qual é o tipo de pista? Quais são as regras? E as premiações? Em um seminário, mostrem o resultado de sua pesquisa, revezando-se na apresentação. Depois, sintetizem individualmente, em uma folha à parte, o que foi apresentado. Guardem o texto no portfólio.

Para além do esporte: uma história do skate no Brasil, de Leonardo Brandão. Blumenau: Edifurb, 2014. Saiba mais sobre *skate* aprofundando seus conhecimentos quanto à origem, às modalidades e aos praticantes desse esporte.

Aproveite o momento para incentivar os alunos a refletir sobre como a mídia e o marketing se apropriam de práticas juvenis para vender mais produtos aos jovens. Compare com outras situações semelhantes, como as propagandas para crianças e idosos.

### PARA REFLETIR

» Formem trios e leiam os textos sugeridos:

- Surfe, *skate*, beisebol, escalada e caratê entram no programa olímpico de 2020. *AgênciaBrasil*. Disponível em: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/rio-2016/noticia/2016-08/surfe-skate-beisebol-escalada-e-carate-entram-no-programa-olimpico-de-2020>. Acesso em: 12 dez. 2019.
- *Skate* nos Jogos de 2020 anima nova geração brasileira: “Temos que evoluir”. *Globo.com*. Disponível em: <http://globoesporte.globo.com/olimpiadas/noticia/2016/08/inclusao-nos-jogos-olimpicos-anima-skatistas-do-brasil-temos-que-evoluir.html>. Acesso em: 12 dez. 2019.

Em seguida, debatam as seguintes questões: Como se dá a escolha de inserção de uma modalidade esportiva nos Jogos Olímpicos? Por que o surfe e o *skate* foram escolhidos para fazer parte dos esportes olímpicos? Registrem a discussão em uma folha à parte e guardem-na no portfólio.

## INVESTIGAR

Hoje, a prática do *skate* está bastante difundida pelas mídias esportivas, principalmente em razão de um de seus principais eventos, os X Games, jogos olímpicos dos esportes denominados radicais. O que você pensa sobre o fato de o *skate* ter se tornado interessante para a mídia e os empresários?

Os X Games ganharam notoriedade porque empresas e serviços passaram a patrocinar os atletas e a própria competição. Desde sua primeira versão, em 1997, os X Games foram televisionados para 198 países e tiveram um público de 38 mil espectadores. Em 2018, por causa da internet, alcançaram bilhões de pessoas no mundo todo.

O sucesso desse evento permitiu que o *skate* e outros esportes radicais se transformassem em **esportes olímpicos**.

**Esportes olímpicos:** práticas esportivas que fazem parte dos Jogos Olímpicos. Com origem na Grécia antiga, esses jogos acontecem no verão e no inverno e mobilizam o mundo dos esportes.

## CONSTRUIR VALORES

Leia a seguir um trecho de reportagem escrita por Carol Ito para a revista *TPM*.

### Drope como uma garota

[...] O Circuito Brasileiro de Skate tem categorias femininas nas duas modalidades olímpicas, *park* e *street*, e as competições rendem pontos para as atletas [...]. “Antes, os organizadores de algumas competições só colocavam as meninas por pressão nossa. Isso mudou quando o *skate* virou esporte olímpico”, defende Karen Jonz, 35, tetracampeã mundial de vertical e a primeira brasileira a conquistar uma medalha de ouro nos X Games, em 2008. [...]

Karen lembra que quando começou a competir, há 16 anos, a categoria feminina costumava ser deixada em segundo plano: “Chegava num campeonato às 7 da manhã e os organizadores diziam que o feminino tinha sido cancelado porque não ia dar tempo. Quando a gente participava, era maltratada, não tínhamos premiação ou recebíamos os piores prêmios”. [...]

Para o *skatista* Bob Bumquist, presidente da CBSK, os homens têm mais nível técnico e as mulheres acabam se inspirando em suas manobras. Conseqüentemente, o mercado apoia mais o *skate* masculino. A organização, segundo ele, não desenvolve ações direcionadas ao feminino e o crescimento da categoria é resultado de um processo de evolução das atletas ao longo de gerações, o que não tem necessariamente a ver com a estreia do esporte na Olimpíada. [...]

ITO, Carol. Drope como uma garota. *TPM*. Disponível em: <https://revistatrip.uol.com.br/tpm/o-boom-do-skate-feminino-e-como-as-mulheres-manobram-para-superar-os-obstaculos-da-modalidade>. Acesso em: 12 dez. 2019.

## PARA REFLETIR

- » Podemos afirmar que o *skate* não é mais um esporte predominantemente masculino? A afirmação de Bob Burnquist faz sentido? Dialoguem sobre o assunto, por meio de ideias e proposições. Para isso, metade da turma deve defender a participação feminina. A outra metade deve criticar essa ação. Registrem o que concluíram do debate em uma folha à parte e guardem-na no portfólio.

## EXPERIMENTAR

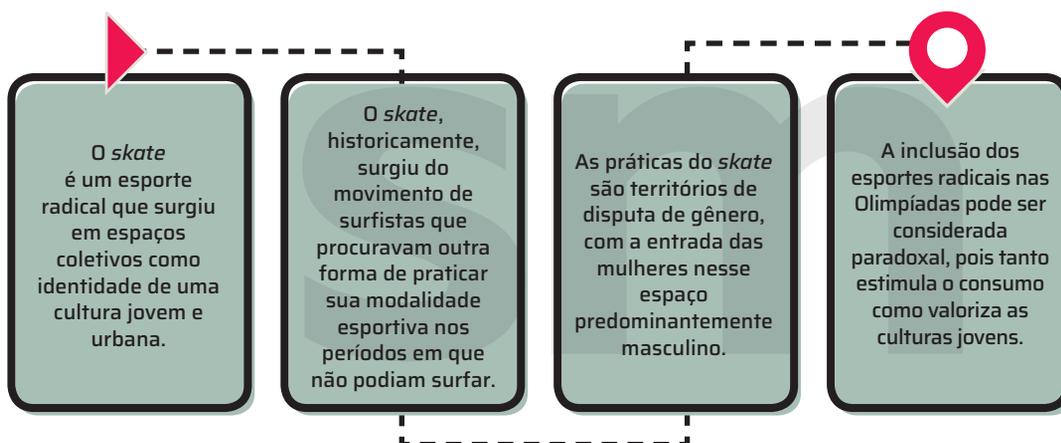
Agora, que tal treinar habilidades motoras em uma prática corporal? Você vai construir um “*skate* fixo”.

### MATERIAIS

- Tábuas ou pranchas de madeira
  - Canos de PVC
  - Máquina fotográfica (pode ser a do celular)
1. Apoie a prancha ou tábua de madeira sobre o cano de PVC.
  2. Com a ajuda dos colegas, suba na prancha e movimente-se, procurando manter o equilíbrio. Para isso, é preciso prestar atenção aos movimentos.
  3. Registrem a prática corporal por meio de fotos, vídeos ou registros escritos e arquivem no portfólio.

## TRAÇANDO O MAPA

Agora, vamos verificar a rota inicial e traçar o mapa do que estudamos até aqui:



## AValiação

Responda às seguintes perguntas e guarde as respostas em seu portfólio.

1. Quais pontos foram mais importantes durante as investigações sobre o *skate*? Por quê?
2. Como foi sua participação nos trabalhos em grupo? E nas apresentações de seminário? *Respostas pessoais.*
3. Os debates provocaram alguma reflexão em você? Qual? Como foi sua contribuição nas práticas corporais e na proposta prática? *Respostas pessoais.*

Não escreva no livro.

## Para explorar

Leia uma entrevista com a tetracampeã mundial de *skate* Karen Jonz.

Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/skate/stu/noticia/feliz-com-ascensao-das-mulheres-no-skate-karen-jonz-lembra-inicio-nao-tinha-banheiro-feminino.ghtml>. Acesso em: 12 dez. 2019.



Sérgio Dotta Jr./IDBR

O *skate* fixo.



## TRILHA LÍNGUA INGLESA

### READING AND LISTENING

In this Trail, we will catch a glimpse of what is like to be a female young person.



Heiga Khorimarko/Shutterstock.com/ID/BR

Amykcs/Shutterstock.com/ID/BR

#### FIRST TALKS

Look at the images above and answer the questions.

1. Do you know what "GRL PWR" means? *Significa "poder feminino", ou "poder das garotas", e é uma espécie de sigla para girl power, com as vogais omitidas.*
2. Have you ever seen "GRL PWR" written somewhere? In which context? *Resposta pessoal. O símbolo "GRL PWR", muito presente em centros urbanos, é comum em adesivos, placas e tatuagens.*
3. Do you think girls can choose whatever future or career they want? Why is that? *Resposta pessoal.*
4. What are the professions of the women around you? *Resposta pessoal.*

3. Espera-se que, fazendo esse questionamento, os alunos debatam a limitação de escolha das mulheres quanto à carreira, em comparação com os homens. Isso se torna ainda mais verdadeiro quando se trata de negras e moradoras da periferia. Não escreva no livro.

## PRACTICING – READING AND LISTENING ACTIVITY

- » Look at the following texts without reading it yet. Try to guess what they are about. Then, listen to the reading of the texts and answer the questions.

### Women in the workforce

[...] The Industrial Revolution changed the work situation for both men and women. Whereas the hearth and home had been the centre of production and family life, industrialization changed the locus of work from home to factory. The role of women in the family workforce did not change overnight, however, for at first many families worked together in factories as teams.

Not until the mid-19th century did the role of the male as the “good provider” emerge, with women taking over most household and domestic tasks. This transition may have stemmed from a growing humanitarian protest against the harsh treatment of women and children in the early factory system. [...] Thus, women engaged primarily in domestic tasks such as child care while the men went out to work. Being the sole wage earner in the family reinforced the man’s traditional position as the head of the family. [...]

Available at: [www.britannica.com/topic/history-of-work-organization-648000/Women-in-the-workforce](http://www.britannica.com/topic/history-of-work-organization-648000/Women-in-the-workforce). Accessed on: November 8<sup>th</sup>, 2019.

### 1918 vs 2018: 13 things women couldn’t do 100 years ago

[...]

#### Have a right to equal pay

A strike by 187 female workers at a Ford car factory in Dagenham in 1968 is cited as being instrumental in the passing of the 1970 Equal Pay Act.

The machinists walked out and went on strike for three weeks in protest against their male colleagues earning 15 per cent more than them. [...]

The Equal Pay (Amendment) Act 1983 allowed women to be paid the same as men for work of equal value.

However, equal pay is still an issue today [...].

Available at: [www.telegraph.co.uk/women/life/1918-vs-2018-13-things-women-couldnt-do-100-years-ago/](http://www.telegraph.co.uk/women/life/1918-vs-2018-13-things-women-couldnt-do-100-years-ago/). Accessed on: November 8<sup>th</sup>, 2019.

a) Após a Revolução Industrial, as mulheres ficaram concentradas no trabalho doméstico e no cuidado com a família e os filhos, enquanto os homens, de maneira geral, saíram para trabalhar.

a) When did women start being engaged primarily in domestic activities, such as childcare?

b) What changed after the Industrial Revolution to families in workforce?

c) In your opinion, why equal pay is still a problem for women around the globe?

d) Now read the texts to verify your answers. b) Famílias costumavam trabalhar todas juntas no ambiente rural, na agricultura. Após a Revolução Industrial, passaram a assumir outra divisão de trabalho.

c) Resposta pessoal. Espera-se que os alunos reconheçam que a desigualdade de gênero e o machismo, associados à construção histórica da mulher em posições de trabalho não reconhecidas e não remuneradas (como o trabalho doméstico), contribuem para salários desiguais entre homens e mulheres.

## REFLECTING

- » Even when they are successful, women are criticized and objectified. Also, they are paid less when compared to men. Look at the headlines of the news and discuss the questions with your classmates.

a) Resposta pessoal. Espera-se que o questionamento suscite uma discussão sobre a inferiorização das mulheres e sua objetificação, refletindo heranças do passado histórico de restrições legais e subjugação das mulheres.

a) Why do you think women have a harder pathway to becoming successful compared to men?

b) Why do people still focus on the women body and their looks even when they have remarkable careers? b) Espera-se que os alunos percebam que, comparadas a mercadorias, as mulheres sofrem muita pressão estética e, independentemente de terem sucesso, sua imagem é considerada mais importante do que o resultado de seu trabalho.

Rihanna, cantora premiada e mundialmente famosa, é um exemplo disso. Suas oscilações de peso e forma física são muito comentadas e criticadas pela grande mídia.

### PEOPLE ARE BODY-SHAMING RIHANNA AFTER HER GRAMMYS 2018 PERFORMANCE

*Nope, absolutely not.*

By Brittney Mcnamara / January 29, 2018



Kevin Winter/Getty Images

Available at: [www.teenvogue.com/story/rihanna-body-shamers-grammys-2018](http://www.teenvogue.com/story/rihanna-body-shamers-grammys-2018). Accessed on: November 8<sup>th</sup>, 2019.

The documentary *I Was a Teenage Feminist* shows the journey of Therese Shechter as a woman trying to redefine the word “feminist”.

Available at: <https://trixiefilms.com/i-was-a-teenage-feminist>.  
Accessed on: November 8<sup>th</sup>, 2019.

## UNDERSTANDING ENGLISH

Look at the posters below, from the Women’s March 2019. Pay attention to the sentences structure.



Protest in Washington, DC, United States, 2017.

### Transparent words

In the posters, there are some transparent words, which are words that are very similar in meaning and spelling in two different languages. Identify those words in the chart below and copy them.

Culture, protest. GREAT - HANDS - CULTURE - BOSS - PROTEST - BELIEVE

Reread the sentences below, taken from the protest’s signs.

Keep your hands & laws off my body.

I’m the boss now.

In protest’s signs, protesters usually write:

- Commands - using the imperative
- Strong statements - using the simple present

Remember: Imperative is generally used to give instructions, requests, direct orders or invitations. Simple present is used to describe actions, to give information and communicate facts, habits and descriptions.

### PRACTICING

1. Look up for meaning of the non-transparent words from the signs and write it down.
2. Now, look up for protest’s signs on the internet. Write down the signs that have sentences using the simple present tense. Share them with your classmates and look for the meanings of the words you don’t recognize.

### Simple past tense

Read the sentences below and pay attention to its structure:

- Many families **worked** together in factories as teams.
- The machinists **walked** out and **went** on strike for three weeks.

These phrases refer to something that has already happened. The simple past tense is usually used to talk about things that **happened in the past**, before present time, with a definite date; a past state of a being.

This verb tense is common on news and when talking about history.

For regular verbs, the simple past tense is formed by adding **-ed** or **-d** to the base form of the verb: **to walk – walked; to work – worked**.

For irregular verbs, however, verbs can be the same as in the base form: **to put – put; to cut – cut**.

They can also change irregularly, but don't worry! It is very easy to find charts that present the irregular verbs and their simple past forms: **to hear – heard; to see – saw; to build – built**.

## INTERCULTURAL DIMENSION

### Teen feminist groups lead to changes worldwide

Around the globe, feminist women are getting together to discuss and act upon change. Teenagers are also leading change, adding their perspectives to the fight and calling up for reflection: how can the future be female?

[...]

Monyvann Nhean is a member of Cambodia's Young Women's Leadership Network. She says that "Cambodian teenage girls suffer from a lack of confidence when it comes to making life plans and choosing careers. Society does not empower them to pursue their goals. Girls need role models to encourage them, and access to information that can help them make the right decisions for their futures. This is why I started organising feminist talks and career mentoring sessions for teenage girls in high schools – I want girls to embrace their full potential and build leadership skills".

Source: <https://www.theguardian.com/global-development-professionals-network/2015/apr/13/meet-the-global-feminists-changing-the-world-for-girls-from-kenya-to-egypt>.  
Accessed on: 3 jan. 2020.

### REFLECTING

» Answer the following questions.

- Do you agree with the sentence "the future is female"? What do you think it means?  
*Resposta pessoal.*
- Do you think women will achieve equal rights? When do you think this will happen?  
*Resposta pessoal.*

### WORKING WORLD

Did you know that companies with women as CEOs or CFOs are often more profitable? According to CNN, having women at the top of companies is good for business, as they are great leaders. Also, companies ruled by women were perceived by investors as less risky.

Do you consider having an executive career? Do you know any women in such a career?



Source: <https://edition.cnn.com/2019/10/16/success/women-ceos-and-cfos-outperform/index.html>.  
Accessed on: November 8<sup>th</sup>, 2019.

## WRITING AND SPEAKING

Is the fight for gender equality over? Unfortunately, no. Women still protest every year for their rights. More and more, teenage girls gather in feminist groups, sometimes at school, to discuss their rights and prepare for the international fight that has made many changes in the world already.

### MATERIALS

- Voice recorder
  - Earphone or speaker
1. In groups, brainstorm what is still necessary for women to reach equity in your context. Then, create a protest sign using symbols and command sentences that convey your message. Attach the sign to your classroom.

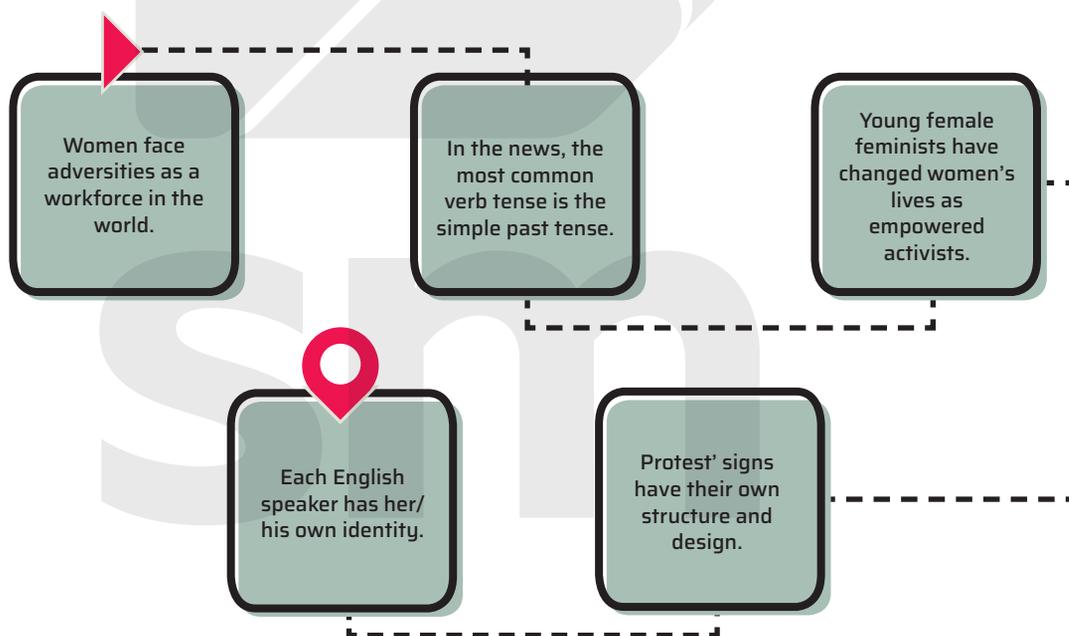
### MATERIALS

- Colorful cardboard
  - Color pens
  - Color pencils
2. After attaching the sign to the wall, record yourself reading the sign sentences. Listen to your classmates' recordings and your own and reflect upon your accents: do you sound like American English speakers? Or Indian English speakers? Why is that? What features of the sound can you recognize that make you sound different? Take notes and share your thoughts with your classmates!

## MAPPING OUR ROUTE

Trace a rota no quadro de giz, topicalizando os pontos discutidos na Trilha e discutindo com os alunos suas conclusões.

Now, let's check our starting route and draw the map of what we have studied so far?



1. Espera-se que surja uma discussão relevante sobre a importância de reconhecer a desigualdade para lutar pela equidade.
2. Espera-se que os alunos reconheçam que avançaram no conhecimento sobre a história das mulheres na luta por mais oportunidades e ganharam novos pontos de vista sobre o assunto.
3. Espera-se que os alunos reconheçam que a juventude tem papel fundamental nas transformações sociais e que a juventude feminista tem liderado a luta pelos direitos das mulheres.

## EVALUATION

Respostas pessoais.

Answer the following questions, writing the answers down.

1. Do you consider that it is important to learn about gender equality? Why?
2. Has your opinion about women's opportunities changed after what we have studied?
3. Do you consider that young women have a central role in the fight for equity?
4. Did the debates you entered lead you to any conclusion? Which one?



## LER E OUVIR

Nesta Trilha, você vai estudar as relações entre poema, letra de música e melodia.

### A fábrica do poema

Sonho o poema de arquitetura ideal  
 Cujas próprias nata de cimento  
 Encaixa palavra por palavra, tornei-me perito em extrair  
 Faíscas das britas e leite das pedras.  
 Acordo;  
 E o poema todo se esfarrapa, fiapo por fiapo.  
 Acordo;  
 O prédio, pedra e cal, esvoaça  
 Como um leve papel solto à mercê do vento e evola-se,  
 Cinza de um corpo esvaído de qualquer sentido  
 Acordo, e o poema-miragem se desfaz  
 Desconstruído como se nunca houvera sido.  
 Acordo! os olhos chumbados pelo mingau das almas  
 E os ouvidos moucos,  
 Assim é que saio dos sucessivos sons:  
 Vão-se os anéis de fumo de ópio  
 E ficam-me os dedos estarelecidos.  
 Metonímias, aliterações, metáforas, oximoros  
 Sumidos no sorvedouro.  
 Não deve adiantar grande coisa permanecer à espreita  
 No topo fantasma da torre de vigia  
 Nem a simulação de se afundar no sono.  
 Nem dormir deveras.  
 Pois a questão-chave é:  
 Sob que máscara retornará o recalçado?

CALCANHOTTO, Adriana; SALOMÃO, Waly. A fábrica do poema. In: CALCANHOTTO, Adriana. *A fábrica do poema*. São Paulo: Sony Music, 1994. 1 CD. Faixa 2.

### Para explorar

*Palavra (En)cantada*, documentário produzido por David Meyer e dirigido por Helena Solberg, em 2008 (1h26min). O documentário apresenta depoimentos de diversos artistas, como Adriana Calcanhotto, Arnaldo Antunes e Maria Bethânia, além de outros cantores e compositores, discutindo as relações entre poema e melodia na canção.

### PRIMEIRAS TROCAS

Leia a letra da música e converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.

1. Sobre o que fala o poema que você leu? Argumente usando trechos do próprio texto.  
*Resposta pessoal. Espera-se que os alunos mencionem que o poema trata do processo de criar poemas.*
2. Procure no dicionário o significado de “recalque” e responda: por que o último verso diz “Sob que máscara retornará o recalçado”?
3. Que relações você acha que podem existir entre uma letra de música e um poema?
4. Em sua opinião, é possível musicar um poema? Por quê?

2. Recalque, *grasso modo*, é um conceito psicanalítico criado por Freud para denominar os conteúdos inconscientes que não expressamos.

Com esse verso, uma leitura que podemos fazer é que o eu lírico está refletindo sobre como, quando escrevemos poemas, acabamos expressando sentimentos dos quais não temos completa consciência.

3. Resposta pessoal. Espera-se que os alunos levantem hipóteses sobre um poema muitas vezes se parecer com uma letra de música por possuir rimas, versos, estrofes, sonoridade, entre outros fatores que tornam o poema um texto que pode ser musicado.

Não escreva no livro. *Resposta pessoal. Espera-se que os alunos mencionem que é possível e formulem argumentos para embasar a resposta.*

## UM POUCO DE HISTÓRIA

Adriana Calcanhotto (1965-) é uma das mais expressivas cantoras e compositoras da música popular brasileira. Ela produz discos que funcionam como obras conceituais, inspirando-se em poetas brasileiros e no uso de ruídos propositais em algumas de suas canções. A canção “A fábrica do poema” nasceu de uma brincadeira entre ela e seu amigo Waly Salomão (1943-2003), que a desafiava a musicar seus poemas.

Incentive os alunos a ouvir a canção para perceber as relações. Se não for possível a realização individual dessa escuta, leve para a sala de aula um aparelho celular e caixas de som para que os alunos possam ouvir a canção.

### Para explorar

Navegue pelo *site* de Adriana Partimpim, que funciona como uma HQ interativa, para descobrir mais sobre o heterônimo da artista.

Disponível em: [www.adrianapartimpim.com.br](http://www.adrianapartimpim.com.br). Acesso em: 13 dez. 2019.

Há um grande debate sobre a relação entre poema, letra de música e melodia, uma vez que alguns artistas criam sua melodia para que ela se encaixe em um poema que foi feito como letra, ou o contrário, que é quando um compositor ou poeta elabora uma letra de canção com base em uma melodia já existente.

Há várias histórias curiosas para pensar as relações entre poema e melodia em uma canção contadas por alguns artistas, como é o caso da história de Adriana Calcanhotto e Waly Salomão.

### PARA PESQUISAR

- » Forme um grupo de cinco integrantes com os colegas, façam uma pesquisa na internet ou em aplicativos de *streaming* de música para ouvir a canção e tentem perceber que relações existem entre as linguagens verbal e musical. Aproveitem para debater de modo respeitoso e, ao término da atividade, anotem, em uma folha à parte, as principais ideias e guardem-na no portfólio.

De acordo com o *Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa*, heterônimo é o “nome imaginário que um criador identifica como o autor de obras suas e que, à diferença do pseudônimo, designa alguém com qualidades e tendências marcadamente diferentes das desse criador”.

Adriana Calcanhotto criou Adriana Partimpim, um heterônimo, para produzir canções para o público infantil. Ela não foi a primeira artista a criar heterônimos para escrever de modo diferente. Considerado um dos maiores poetas da língua portuguesa, Fernando Pessoa se utilizava de heterônimos, entre eles Fernando Pessoa (ele mesmo era uma personagem), Bernardo Soares, Álvaro de Campos, Alberto Caeiro e Ricardo Reis, que escreveu o poema a seguir.

### Segue o teu destino

Segue o teu destino,  
Rega as tuas plantas,  
Ama as tuas rosas.  
O resto é a sombra  
De árvores alheias.

A realidade  
Sempre é mais ou menos  
Do que nós queremos.  
[...]

Vê de longe a vida.  
Nunca a interrogues.  
Ela nada pode  
Dizer-te. A resposta  
Está além dos deuses.

Mas serenamente  
imita o Olimpo  
No teu coração.  
Os deuses são deuses  
Porque não se pensam.

PESSOA, Fernando. *Poemas de Ricardo Reis*. Disponível em: [www.dominiopublico.gov.br/download/texto/jp000005.pdf](http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/jp000005.pdf). Acesso em: 3 jan. 2020.

## UM POUCO DE HISTÓRIA

Fernando Pessoa (1888-1935) criou heterônimos para exercitar maneiras diversas de escrever poemas. Ricardo Reis é um dos heterônimos mais estudados do autor e foi caracterizado como um médico jesuíta muito ligado à cultura latina, sempre questionando e revendo elementos dos clássicos greco-romanos. Outro fato curioso é que o poema “Realidade”, de Ricardo Reis, também se tornou uma canção, musicada por Sueli Costa e interpretada pela cantora Maria Bethânia, como um presente a seus fãs, dentro do encarte do álbum de seu espetáculo *Âmbar*, apresentado em 1997.

### PARA PRATICAR

- » Depois de ler o trecho do poema “Realidade”, pesquise sua versão musical na internet e em aplicativos de *streaming* de música e crie um heterônimo com base no projeto poético de Fernando Pessoa. A ideia é criar uma *persona*, ou seja, uma máscara, para produzir um poema. O heterônimo deve ser diferente de você em vários aspectos. Se ele escrevesse um poema, sobre o que seria? Para começar, pergunte aos colegas quais são as características mais marcantes que eles veem em você, de modo que possa colocar em seu heterônimo, por exemplo, o contrário dessas características. Quando terminar, anote o que foi feito em uma folha à parte e guarde-a em seu portfólio.

Você já ouviu falar de Música Popular Brasileira (MPB)? Alguns dos principais nomes da MPB são Maria Bethânia e Caetano Veloso. Este último ficou famoso em âmbito nacional por ocasião do *Festival de Música Popular Brasileira*, promovido por canais de TV entre 1960 e 1970.

Muitas das canções apresentadas nesses concursos faziam críticas ao regime autoritário que governava o país na época e eram marcadas pelo caráter militante de seus compositores, com destaque para Caetano Veloso, Gilberto Gil e Tom Zé, que se reuniram a outros para lançar, em 1968, um álbum que, caracterizado como manifesto, foi um marco da época: *Tropicalia ou Panis et Circencis*. Embora seja considerado por alguns críticos um dos melhores álbuns da MPB, essa obra foi mal recebida por muitos autores, sobretudo em razão da mistura entre ritmos tradicionais brasileiros, como o frevo e o maracatu, e um *rock'n'roll* acentuado por bateria e guitarras eletrônicas. Também havia críticas à proposta de estabelecer uma arte mais expressiva esteticamente e menos panfletária.



Capa do disco  
*Tropicalia ou  
Panis et  
Circencis*.

## UM POUCO DE HISTÓRIA

O Tropicalismo foi um movimento artístico e cultural que surgiu no Brasil com o lançamento do disco *Tropicalia ou Panis et Circencis*. Impulsionado por jovens artistas, o Tropicalismo inovou ao misturar ritmos tradicionais do Brasil com elementos da cultura *pop* estrangeira.

O próprio nome da música, "*Panis et Circencis*", quer dizer "pão e circo", em referência a uma política utilizada pela cultura clássica para entreter e alienar o povo. Isso dialoga com o trecho "Mas as pessoas da sala de jantar / Essas pessoas da sala de jantar / Mas as pessoas na sala de jantar / São ocupadas em nascer e morrer", que critica a alienação em relação ao regime autoritário que estava em curso. A *Tropicália*, ou *Tropicalismo*, pode ser vista como um movimento musical experimental, uma brincadeira com as linguagens. Por esse motivo, a música termina com um ruído, como se o disco estivesse riscado.

Para entender melhor como esse estilo se manifestava na música, que tal conhecer uma de suas principais canções?

### ***Panis et Circencis***

Eu quis cantar minha canção iluminada de sol  
Soltei os panos sobre os mastros no ar  
Soltei os tigres e os leões nos quintais  
Mas as pessoas na sala de jantar  
São ocupadas em nascer e morrer

Mandei fazer  
De puro aço luminoso um punhal  
Para matar o meu amor e matei  
Às cinco horas na avenida central  
Mas as pessoas da sala de jantar  
São ocupadas em nascer e morrer

Mandei plantar  
Folhas de sonho no jardim do solar  
As folhas sabem procurar pelo sol  
E as raízes procurar, procurar

Mas as pessoas da sala de jantar  
Essas pessoas da sala de jantar  
São as pessoas da sala de jantar  
Mas as pessoas na sala de jantar  
São ocupadas em nascer e morrer

VELOSO, Caetano; GIL, Gilberto. *Panis et Circencis*. Intérprete: Os Mutantes. In: *Tropicalia ou Panis et Circencis*. São Paulo: Philips, 1968. 1 LP. Faixa 3.

#### **PARA REFLETIR**

- » Formem grupos com três colegas, leiam a letra da canção, ouçam-na na internet ou em um aplicativo de *streaming* de música e debatam as questões: Dizia-se, à época, que os tropicalistas eram despolitizados, embora alguns versos dessa canção contradigam essa afirmação. Que versos são esses? O que eles dão a entender? Como o final da canção, especialmente a melodia, relaciona-se com a proposta artística do movimento? Anote as principais ideias em uma folha à parte e guarde-a no portfólio.

## **ENTENDENDO A LÍNGUA PORTUGUESA**

### **A letra de canção**

Todo gênero textual pode ser entendido com base em três aspectos: forma, tema e estilo.

Como **forma**, entendemos a maneira como um texto se estrutura. No caso do gênero textual letra de canção, há uma questão multissemiótica que é a percepção de como cada som se relaciona às palavras. Por esse motivo, não basta perceber apenas a métrica do poema, suas estrofes e versos, mas é preciso também notar a musicalidade que carrega: qual sílaba foi acentuada, se a rima recai sobre palavras oxítonas, paroxítonas, etc. O som é um elemento muito importante.

Quando olhamos para o **tema**, estamos diante dos valores que aquele gênero representa e reproduz. As letras produzidas no Brasil a partir da década de 1960 foram fortemente marcadas pela denúncia dos governos autoritários do período, sendo canções de protesto, com letras que questionam a violência vivida pelos brasileiros naquele momento.

Por fim, podemos entender o **estilo** como as escolhas que fazemos ao produzir determinado texto. O visual dos artistas que compunham as canções desse movimento era extravagante, e a proposta, também em suas letras, era chocar e confrontar as pessoas. Seu caráter experimental representava esse desejo de resistência.

Havia, portanto, uma forte marca de expressão juvenil, em que muitos artistas jovens colocavam em xeque as instituições que definiam o que poderia ser considerado arte. Essa expressão musical e poética altamente politizada repercutiu no trabalho de diversos outros artistas, que se inspiraram nesses movimentos e que continuam seu legado criticando os problemas que vivemos hoje, como o cantor e compositor Criolo (1975-).

Para conhecer seu trabalho, leia a letra de "Não existe amor em SP".

## Não existe amor em SP

Não existe amor em SP  
Um labirinto místico  
Onde os grafites gritam  
Não dá pra descrever  
Numa linda frase  
De um postal tão doce  
Cuidado com o doce  
São Paulo é um buquê  
Briquês são flores mortas  
Num lindo arranjo  
Arranjo lindo feito pra você

Não existe amor em SP  
Os bares estão cheios de almas tão vazias

A ganância vibra, a vaidade excita  
Devolva minha vida e morra  
Afogada em seu próprio mar de fel  
Aqui ninguém vai pro céu  
  
Não precisa morrer pra ver Deus  
Não precisa sofrer pra saber o que é melhor  
pra você  
Encontro tuas nuvens  
Em cada escombro, em cada esquina  
Me dê um gole de vida  
Não precisa morrer pra ver Deus  
[...]

CRIOLO. Não existe amor em SP. In: \_\_\_\_\_. *Nó na orelha*. São Paulo: Oloko Records, 2011. 1 CD. Faixa 3.

Agora que aprendemos como se organiza o gênero textual letra de canção e conhecemos as relações entre letra de canção e melodia, vamos estudar o que é metalinguagem. Para isso, releia o trecho a seguir:

“Eu quis cantar uma canção iluminada de sol”

A canção “*Panis et Circencis*” apresenta alto teor **metalinguístico**. Note que a letra começa com um verso que se refere ao que se espera sobre cantar a própria canção.

Metalinguagem, no entanto, não consiste em uma expressão apenas da linguagem verbal: também podemos encontrar pinturas metalinguísticas, nas quais o artista retrata seu fazer artístico, como podemos observar na obra ao lado.

Museu Nacional de Belas Artes, Rio de Janeiro. Fotografia: IDBR



*Descansa do modelo*, 1882, de Almeida Júnior. Óleo sobre tela, 98 cm X 131 cm.

**Metalinguístico:** relativo à metalinguagem, fenômeno linguístico usado para descrever o próprio fazer artístico.

## PARA PESQUISAR

» Agora você fará uma pesquisa sobre metalinguagem. Sugerimos que você pesquise na internet e responda à questão: Que obras também são consideradas metalinguísticas em outras linguagens musicais, como o cinema e a dança? Traga referências de obras em sua pesquisa. Anote as respostas em uma folha à parte, apresente as informações que encontrou aos colegas e guarde seu registro no portfólio.

Deixe que os alunos compartilhem outras obras de arte de seu repertório pessoal que tragam a mesma referência. Um exemplo interessante é o cineasta Carlos Saura, que faz obras metalinguísticas que misturam cinema e dança, como *Amor bruxo* e *Carmen*.

**Brainstorming:** técnica de grupo utilizada para explorar o máximo possível as ideias que podemos ter; um processo criativo.

## ESCREVER E FALAR

Chegou a hora de criar uma letra de canção de MPB. Vamos lá?

1. Junte-se a quatro colegas e façam um **brainstorming** para pensar, assim como na Tropicália, sobre o problema social que vocês querem denunciar em sua letra de canção. Quanto mais ideias, melhor!
2. Definam qual é a ideia mais interessante para compor uma letra de canção, comecem a esboçar os versos dela, que podem ter rima ou não, e decidam como usarão seus conhecimentos sobre MPB para criar sua letra de canção.
3. Lembrem-se: a letra deve questionar algum problema social.
4. Depois que a letra estiver pronta, é hora de compartilhá-la com seus colegas de sala. Em seguida, vocês vão gravar um vídeo em que a letra seja declamada de modo expressivo.
5. Para gravar o vídeo, definam um local silencioso na escola.
6. Preparem a leitura. Para isso, marquem no texto as partes em que deve haver pausas dramáticas entre um verso e outro e as palavras que devem ser lidas com entonação mais forte.
7. Por fim, é hora de gravar. Com um celular, um *tablet* ou a câmera da escola, façam uma gravação em que um de vocês apareça declamando a letra da música de modo artístico e expressivo. A ideia é reunir esses vídeos para apresentá-los à sala, proporcionando um panorama do que foi produzido.
8. Ao término da atividade, guarde uma cópia da letra em seu portfólio. Na Trilha de Arte deste projeto, a letra será retomada para a criação de uma canção.

## TRAÇANDO O MAPA

Vamos verificar a rota inicial e traçar o mapa do que estudamos até aqui:



1. Resposta pessoal.

Espera-se que os alunos retomem o que estudaram no início da Trilha e o modo como a criação de uma canção pode partir tanto da letra quanto da melodia.

2. A Tropicália surgiu como um movimento artístico de contestação e experimentação e expressou o anseio juvenil por liberdade na criação de obras artísticas mais experimentais e politizadas, sem, no entanto, terem características panfletárias.

3. Resposta pessoal.

Espera-se que os alunos relatem o processo de produção dessa atividade.

## AVALIAÇÃO

Responda às seguintes perguntas, anotando as respostas e guardando-as em seu portfólio.

1. Que relações existem entre letra de canção e melodia?
2. Que relação há entre a Tropicália e a juventude do final da década de 1960?
3. Como foi escrever a letra de uma canção e apresentá-la à sala?

Não escreva no livro.



### APRECIAR

Nesta Trilha, abordaremos o papel da música na vida dos jovens e sua relação com as culturas juvenis. Também vamos estudar a hibridização musical e suas características.

Bruno Vargas/Shutterstock.com/lb/BR



Ao discutir o tema, reforce a ideia do *rap* como uma das formas de expressão da juventude. Questione os alunos sobre outras formas de arte e de música que expressam questões importantes para a juventude.

Na imagem, vemos uma batalha de *rap*, evento em que jovens se reúnem para improvisar versos, tratando de temas ligados às suas vidas e ao seu contexto social.

Jovens em evento cultural.  
Rio Grande do Sul, 2019.

#### PRIMEIRAS TROCAS

Observe a imagem e converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.

1. O que as pessoas mostradas na imagem estão fazendo?
2. Você já vivenciou uma situação como a retratada na imagem? Compartilhe com os colegas e o professor.  
*Resposta pessoal.*
3. Em sua opinião, a que tipo de apresentação musical podemos associar a imagem? Por quê?  
*Respostas pessoais.*
4. Você acha que a música e os artistas podem expressar as ideias dos jovens? Em caso positivo, de que forma?  
*Respostas pessoais.*
5. Você costuma expressar suas ideias e opiniões de que forma? *Resposta pessoal.*

1. É possível que os alunos mencionem que as pessoas estão participando de uma apresentação.

3. É esperado que os alunos reconheçam elementos estéticos associados ao *rap*, como as roupas e a postura dos MCs.

4. O objetivo da questão é introduzir a discussão sobre como a arte pode ser um veículo de expressão para os jovens e sobre como estes se identificam com algumas expressões artísticas.

## Música e juventude

Na página anterior, você viu a foto de uma apresentação de *rap*. O *rap* é um dos gêneros musicais que expressam as ideias e atitudes dos jovens hoje em dia. As letras tratam geralmente de questões ligadas à vida dos jovens que vivem nas periferias das grandes cidades, especialmente temas caros às causas da comunidade negra, como a exclusão e o preconceito. Elas questionam padrões de comportamento vigentes e a passividade das instituições perante as injustiças sociais, assuntos que inquietam boa parte da juventude no mundo em que vivemos.

### PARA REFLETIR

- » Forme um grupo com quatro colegas. Cada um vai apresentar uma canção com a qual se identifica e que fale sobre questões relevantes para o grupo. Expliquem o que faz com que vocês se identifiquem com ela: o tema, o estilo musical, a postura ou atitude do artista, a visão de mundo expressa, etc. Conversem sobre como cada um de vocês conheceu o artista: foi pela internet? Um amigo o apresentou? Ouviu em um evento? Busquem responder a estas questões: Como as músicas que conhecemos chegam até nós? O que faz com que as pessoas, especialmente os jovens, se identifiquem com uma música? Que papel a música tem na formação de nossas visões de mundo e de nós mesmos? Escolham um dos integrantes do grupo para socializar as conclusões de vocês e apresentá-las para a turma. Ao término da atividade, anatem individualmente as principais ideias em uma folha à parte e guardem-na no portfólio.

## TÉCNICAS E TECNOLOGIAS

Com o crescimento do *hip-hop* e da música eletrônica, os DJs vêm misturando estilos e pedaços de canções para criar composições próprias.

Até os anos 1980, a discotecagem era feita apenas com discos de vinil, mas hoje são usados formatos digitais.

Os equipamentos usados pelos DJs são:

**Toca-discos** - Os aparelhos mais tradicionais tocam discos de vinil e são ligados no *mixer*. Além do prato para o vinil, uma **pickup** tem o *pitch*, um botão deslizante que regula a velocidade do disco e permite sincronizar a música que está tocando com a que vem na sequência.

**Mixer** - Serve para unir os canais de som e direcionar a música para as caixas. Para escolher que canal vai tocar, o DJ desliza os botões de volume de cada canal.

**Pickup:** aparelho utilizado pelo DJ. É geralmente composta de dois toca-discos e um *mixer*.



Pickup.

Rodrigo Pires/Shutterstock.com/ID/BR

## MUNDO DO TRABALHO

O técnico de gravação é quem conhece todos os equipamentos, mesa, equalizadores, compressores e seus efeitos sobre os instrumentos e vozes que estão sendo gravados. Além disso, precisa conhecer os diferentes tipos de microfones, técnicas de microfonação e os melhores microfones para cada tipo de voz e de instrumento musical. Esse profissional também está a par dos complexos programas de computador utilizados para tratar o som, que possuem centenas ou milhares de funções e ajustes diferentes.

### PARA PESQUISAR

- » Forme um trio com seus colegas para pesquisar sobre um dos grupos a seguir: *rappers*; *skatistas*; *geeks*; *cosplayers*; *emos*; *otakus*; *funkeiros*; *hipsters*; *bikers*. Organizem informações e imagens sobre interesses, paixões, modos de vestir, hábitos e valores culturais da tribo em questão. Procurem referências importantes para algumas dessas tribos, como livros, músicas, filmes, desenhos e histórias em quadrinhos.

Incentive os alunos a pesquisar na internet, em revistas ou mesmo a realizar uma pesquisa de campo para descobrir informações sobre as culturas juvenis contemporâneas. A ideia é que reconheçam a participação dos jovens no surgimento desses movimentos e relacionem a isso os diferentes modos de expressão ligados às mais diversas culturas. Se achar pertinente, retome também as pesquisas anteriores sobre outros grupos de jovens, para que os alunos estabeleçam nexos e notem como as culturas mudam de acordo com o contexto histórico e social.

Agora, vamos conhecer o músico e compositor brasileiro Rael da Rima, que une o *rap* a outros ritmos. Observe a imagem.

Riveldo Gomes/Folhapress



Rael da Rima e banda em show em São Paulo, 2017.

### PARA REFLETIR

MP Veja as respostas no Manual do Professor.

1. O que está acontecendo na cena? Quais instrumentos musicais podemos observar? São característicos de algum ritmo?
2. O que você acha do estilo desses músicos? Pela vestimenta, pode-se dizer que se identificam com algum gênero musical? Por quê?
3. Você acha possível misturar diferentes gêneros musicais? Como isso pode ser feito?

### Para explorar

- Visite o *site* oficial de Rael da Rima e conheça mais sobre sua obra, sua carreira e suas composições.

Disponível em: [www.raeloficial.com](http://www.raeloficial.com). Acesso em: 15 dez. 2019.

- Caso em seu bairro ou município ocorram eventos musicais realizados por jovens, faça uma visita cultural com os colegas e o professor.

Estimule os alunos a falar sobre outros artistas musicais que eles conheçam e em cujas obras identifiquem uma fusão de estilos. O texto fala sobre Chico Science & Nação Zumbi. Caso algum aluno já conheça esse grupo, permita que comunique o que sabe. É importante destacar, nesse momento, como uma bagagem cultural prévia pode trazer aprofundamento para o debate.

## Misturas musicais

Rael da Rima compõe músicas com elementos do *rap*, do *reggae* e do samba. No Brasil, a mistura de ritmos é muito presente, sobretudo em razão da miscigenação de nossa cultura. Carlinhos Brown e Chico Science & Nação Zumbi ficaram famosos por juntar ritmos e tradições do Nordeste, como o baião e o maracatu, com *rock*, música *pop* e música eletrônica. O *rap* incorporou diversos ritmos brasileiros, especialmente o samba, em suas bases e nas melodias cantadas pelos **MCs**.

### MC:

abreviação de “mestre de cerimônias”, que, em geral, é o autor e *performer* das canções de *rap*.

### PARA PRATICAR

» Você vai experimentar a improvisação com versos e ritmo, como nas batalhas de *rap*. Nesses eventos, os MCs não decoram as letras, pois vão criando enquanto cantam, de acordo com o que estão sentindo ou com as respostas do coro e dos outros cantores.

Em pé, formem uma roda. Um de vocês será escolhido para começar a marcar um ritmo batendo palmas. Depois, todos farão o mesmo. O aluno que começou a bater palmas será o primeiro a cantar. Procurem falar de temas do dia a dia com os quais estejam familiarizados. Cada um deve cantar dois versos e passar a vez para o seguinte.

Aproveitem para experimentar diferentes ritmos com as batidas de palma e de pés. Outra possibilidade é utilizar bases de *rap* prontas, disponíveis na internet.

## REFLETIR E CRITICAR

Muitos músicos se apropriam de gêneros musicais tradicionais e os combinam com a estética contemporânea, produzindo criações que dialogam tanto com a tradição quanto com os jovens.

Misturar gêneros envolve trabalho e pesquisa. Isso porque cada estilo tem características próprias, como as melodias, as texturas musicais e o ritmo. Quando são separadas do estilo original e combinadas com outras, surgem novas sonoridades.

A **melodia** é a organização de uma sequência de notas de diferentes alturas (graves e agudas). Podemos identificá-la associando ou substituindo a letra por “lá, lá, lá...”, por exemplo. Você vai perceber que, mesmo sem as palavras, identificamos a canção porque reconhecemos sua melodia, ou seja, a sequência específica de notas.

A **textura musical** pode ser definida como a organização de diferentes sons na mesma música, como quando ouvimos os instrumentos que executam juntos uma obra musical. A do *rock* se caracteriza pela formação guitarra, contrabaixo e bateria; a do samba, pelo violão e por instrumentos de percussão. Combinar diferentes texturas musicais, como usar guitarra no samba, é uma característica da hibridização musical.

A textura musical mais marcante de uma banda de *rock* geralmente é caracterizada pelo som destes três instrumentos: guitarra, contrabaixo e bateria.

Aqui, estamos tratando de elementos da linguagem musical. Procure ilustrar a ideia de textura musical tocando diferentes exemplos de formações musicais em sala, como grupo de chorinho, banda de *rock*, orquestra de câmara e música sertaneja. Mostre aos alunos que relacionamos esses gêneros musicais à sonoridade resultante dessas formações instrumentais.



## PARA PESQUISAR

» Nossos ritmos derivam especialmente da matriz africana, mas as influências europeia e indígena também foram muito fortes em nossa formação musical. Essa diversidade constitui uma rica fonte de inspiração para nossos músicos e compositores. Agora, que tal pesquisar artistas que incorporam ritmos tradicionais brasileiros à música *pop* contemporânea?

Forme um quarteto com seus colegas. Escolham um dos grupos musicais a seguir e busquem informações na internet: Os Mutantes; Novos Baianos; Chico Science e Nação Zumbi; Mundo Livre S.A.; Numismata; Baiana System. Levantem informações sobre a história da banda, seu local de origem e, especialmente, quais são os ritmos que ela mistura. Montem uma apresentação para a classe, mostrando músicas e vídeos com a ajuda de um computador e um projetor.

Quando se juntam gêneros musicais, também podem ser combinados **ritmos**. O ritmo é a forma como os sons e as pausas (silêncios) acontecem e se repetem durante determinado tempo e em determinada velocidade. Essa velocidade é chamada **andamento**.

O termo “ritmo” pode ter vários sentidos. Por exemplo, geralmente nos referimos aos gêneros musicais como o ritmo do samba, o ritmo do *rock*, etc.

Na música popular e na música *pop*, o ritmo é dado especialmente pelos instrumentos de percussão. No samba, por exemplo, as batidas obedecem a um padrão de sons e pausas que se repete. Se você imitar as batidas de um tamborim com a voz ou batendo palmas, estará executando um ritmo musical de um dos instrumentos característicos do samba. A alternância de batidas fortes ou fracas também define um ritmo musical.

O samba se caracteriza pela diversidade de instrumentos de percussão que utiliza. Em gêneros musicais dançantes ou relacionados a festas populares, o ritmo ganha destaque.

Os instrumentos de percussão são classificados como aqueles que podem ser batidos, como tambores, xilofones e sinos; sacudidos, como o chocalho; ou friccionados, como o reco-reco e a cuíca.

A presença desses instrumentos remete à origem da música e dos povos, e é possível encontrar uma variedade deles em quase todas as culturas, independentemente do lugar ou da época. Esses instrumentos são frequentemente utilizados para marcar o ritmo das músicas.

Pergunte aos alunos sobre outros instrumentos de percussão que eles conheçam e a quais gêneros musicais eles os associam. Você pode usar a internet para apresentar mais imagens e vídeos de instrumentos de percussão.

## PARA PRATICAR

Ao propor a utilização de diferentes tipos de objeto como fontes sonoras, converse com os alunos para que evitem objetos pontiagudos, cortantes ou enferrujados.

» Vamos explorar ritmos e criar texturas musicais, fazendo sons com objetos? Forme um grupo com quatro colegas e procurem objetos e materiais que produzam sons variados. Considerem objetos como utensílios de cozinha, ferramentas, sucatas, instrumentos musicais (se houver na sua casa), mangueiras, garrafas, pedaços de madeira, latas, papelão, molas e sementes. Quem souber tocar um instrumento musical pode trazê-lo para a sala.

Pensem nas formas de obter diferentes sons dos objetos (como percutir, friccionar ou chacoalhar) e criem sequências rítmicas usando um ou mais objetos, alternando toques fracos e fortes, observando o andamento e a sequência de batidas. Descubram, enfim, as várias maneiras e os sons que podem ser combinados. Ao final, reúnam-se com os outros grupos e apresentem o resultado de suas experiências, contando como criaram suas texturas musicais.

## PARA REFLETIR

» Agora, reflita sobre o que você aprendeu até aqui e elabore, em uma folha à parte, um texto sobre as seguintes questões: O que são culturas juvenis? O que você achou do trabalho de Rael da Rima? Como a música expressa questões relevantes para os jovens? O que caracteriza a mistura de gêneros musicais? Guarde o texto em seu portfólio.

# CRIAR

## Canção

Agora, você vai compor e tocar, com seus colegas, uma melodia para a canção que foi criada na Trilha de Língua Portuguesa. Que tal, antes, participar de algumas experimentações?

Os materiais listados são sugestões que podem ser adaptadas pela turma conforme a necessidade e a disponibilidade dela.

### MATERIAIS

- Retalhos de madeira
- Recipientes de vidro
- Objetos e sucatas de metal
- Sucatas plásticas
- Sucata eletrônica
- Ferramentas
- Utensílios de cozinha

### Experimentando ritmos

1. Antes de começar, vamos retomar um dos elementos mais importantes da linguagem musical: o ritmo. Você e os colegas vão tocar juntos um ritmo utilizando percussão corporal. Para organizar as batidas, vocês vão contar quatro tempos.
2. Comecem contando de 1 a 4 em uma velocidade constante, não muito rápida. Essa será a marcação de tempo. Em seguida, passem a contar da seguinte maneira: “1 e 2 e 3 e 4 e”. Insiram o “e” sem alterar a velocidade entre os números, ou seja, cada tempo será dividido em duas partes: a primeira correspondente ao número contado, e a segunda, ao “e”.
3. No primeiro tempo, batam com força o pé no chão ao contarem o número 1 e estalem os dedos no “e”. No segundo, batam palmas suavemente ao contar o número 2 e estalar os dedos no “e”. No terceiro, batam novamente com força o pé no chão ao contarem o número 3 e estalem os dedos no “e”. No quarto, batam palmas suavemente ao contarem o número 4 e estalem os dedos no “e”.
4. Para explorar mais o ritmo, criem variações, sempre usando a contagem “1 e 2 e 3 e 4 e” como base. Experimentem variar as batidas de pés, de palmas e os estalos, além dos tempos fortes ou fracos.

### Combinando ritmos

1. Agora vocês vão explorar variações rítmicas para compor uma música. Forme uma roda com seus colegas. Usando novamente a percussão corporal, um aluno vai criar um ritmo não muito complicado. Para isso, deve pensar na contagem “1 e 2 e 3 e 4 e...” como base. É importante que todos mantenham na cabeça a contagem “1 e 2 e 3 e 4 e...”. Se necessário, contem em voz alta durante a atividade. Com o tempo, quando estiverem acostumados, vocês podem parar de contar.
2. Quem estiver ao lado de quem começou, vai criar outro ritmo, que combine com o primeiro. O procedimento deve ser repetido até que todos os alunos da roda estejam tocando juntos os ritmos que criaram.
3. Vocês podem fazer variações, usando apenas sons feitos com a boca, por exemplo. Ao final da atividade, conversem sobre os sons e ritmos que criaram, destacando os aspectos mais interessantes, que podem ser retomados em suas composições. Também é possível escolher um membro da roda para ser o regente. Quando todos estiverem tocando juntos seus ritmos, o regente pode ir ao centro, apontar para alguém que estiver tocando, e essa pessoa deve ficar em silêncio; quando ele apontar para alguém que esteja em silêncio, essa pessoa deve voltar a tocar. Quando ele levantar os dois braços, todos tocam mais forte; quando os abaixar, todos tocam mais fraco. Explore a prática do maestro como uma forma de trabalhar as variações de intensidade (fortes e fracos) e o arranjo (revezamento de momentos de silêncio) e apliquem essas ideias em suas composições.
4. Com esses exercícios vocês já têm algumas ideias de como explorar o ritmo em suas composições.

## Criando uma melodia para a canção

Vocês vão criar uma melodia para a letra de música escrita na Trilha de Língua Portuguesa. Nessa etapa, você e seu grupo vão combinar dois elementos da linguagem musical: o ritmo e a textura. Para isso, utilizem os instrumentos musicais e os objetos recolhidos para produzir sons.

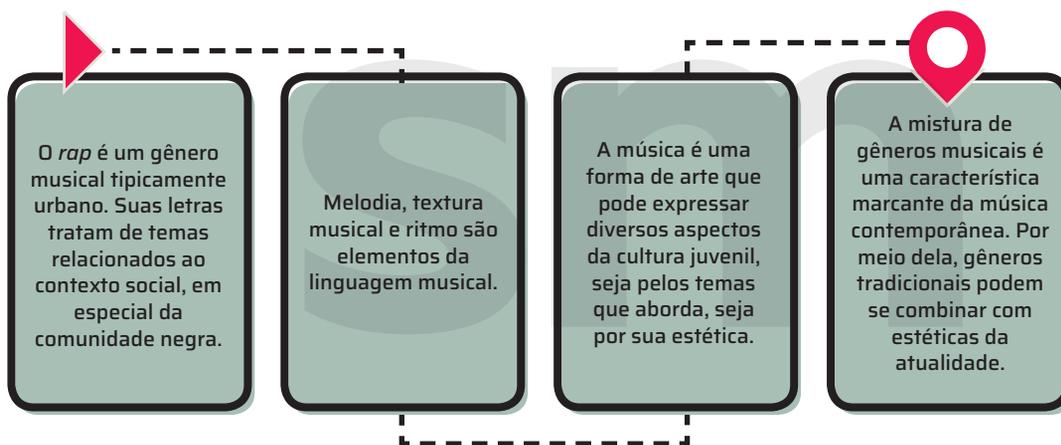
1. Para criar um ritmo, explorem a mesma contagem “1 e 2 e 3 e 4 e...” e, assim como criaram ritmos com as partes do corpo, utilizem os objetos.
2. Procurem revezar objetos que tocam em diferentes tempos, escolhendo os que serão tocados no 1 e no 3, e outros que serão tocados no 2 e no 4, além dos que entrarão em todos os “e”, por exemplo.
3. Determinem tempos fortes e fracos do ritmo, verificando quais objetos vão produzir sons fortes e quais vão produzir sons fracos.
4. Explorem mudanças no ritmo, como: os objetos que tocam no tempo 2 param de tocar em determinados momentos; os objetos que tocam no tempo forte passam a tocar no fraco, depois no forte de novo, etc.
5. Para criar a textura musical, pensem em como os sons dos objetos e instrumentos musicais se combinam, quais deles aparecem mais, quais aparecem menos e se há momentos em que determinados sons devem soar sozinhos.
6. Depois de criar uma base rítmica, seu grupo pode começar a cantar a letra. Se alguém souber tocar um instrumento, pode criar um acompanhamento. Procurem criar uma melodia inspirada, por exemplo, na maneira como são cantadas as melodias das músicas de que vocês gostam. Se todos conseguirem encaixar suas preferências, talvez vocês criem uma mistura musical própria! Experimentem melodias que combinem com a letra da música e não se esqueçam de que a melodia também se encaixa no ritmo. Se sua canção tiver um refrão, é interessante que nesse momento o ritmo e a melodia mudem, para destacá-lo.
7. Ensaiem bastante e apresentem aos colegas a criação de vocês.

Mantenha a parceria com o professor de Língua Portuguesa. Para a criação das melodias, é importante resgatar as discussões acerca de música e juventude realizadas nesta Trilha.

Para que as composições dos alunos fiquem interessantes, é importante que explorem todos esses aspectos em seu processo de criação.

## TRAÇANDO O MAPA

Vamos verificar a nossa rota inicial e desenhar o mapa do que estudamos até aqui:



## AVALIAÇÃO Veja as respostas no Manual do Professor.

Responda às perguntas a seguir, anotando as respostas no portfólio.

1. Você considera a música uma forma de expressão importante para os jovens? Por quê?
2. Como você define o que é uma mistura de gêneros musicais?
3. O que você aprendeu sobre a linguagem musical nesta Trilha? O que você aprendeu nas pesquisas realizadas nesta Trilha? O que achou mais interessante?
4. Como foi o processo de criação de uma canção com seu grupo? Como você e seu grupo avaliam o resultado do trabalho?

Não escreva no livro.

# PARA CONCLUIR

Ao longo deste projeto, exploramos as diversas formas de expressão de diferentes culturas juvenis. O problema que norteou nossas investigações foi: **Por que expressar quem somos, sendo jovens?**

Pudemos concluir, ao longo das Trilhas, que existem diferentes culturas juvenis e que elas se transformam, tendo em comum a expressão do pensamento e das emoções dos jovens de determinada época e lugar. Por meio de movimentos corporais, textos, canções, música, palavras e atitudes como autorrespeito e valorização de todos, sobretudo de grupos ainda discriminados, como as mulheres e os negros, os jovens podem e devem se expressar e ser ouvidos!

Agora, como produto final de nosso projeto, que tal organizar um festival de música na escola para expressar quem são os jovens de hoje? Além disso, durante o festival, você e seus colegas vão produzir uma mostra cultural com todos os produtos feitos durante este projeto.

A música faz parte da vida dos jovens do mundo todo. É uma das expressões mais potentes, já que seu poder de alcance faz com que os jovens sejam ouvidos pelas outras gerações. Não à toa, em meados do século XX ocorreram diversos festivais de música, como o de Woodstock, que em 1969 reuniu meio milhão de jovens do mundo todo na cidade de Bethel, em Nova York, Estados Unidos, e durou três dias. O evento tornou-se um marco da cultura *hippie*.

Foi nessa mesma década que os festivais de música popular brasileira ganharam popularidade. Nessa época, adeptos da Jovem Guarda e da MPB competiam entre si. A Jovem Guarda nasceu de um programa homônimo criado em 1965 por um canal de TV brasileiro, que estimulou o uso de um visual “roqueiro” e de um comportamento mais rebelde por parte dos jovens.

Em 1965, outro grupo de músicos brasileiros criou uma cultura juvenil mais engajada politicamente. Assim, surgiu o programa de televisão *O Fino da Bossa*, apresentado por Elis Regina e Jair Rodrigues, que buscava valorizar o samba e a bossa nova, mas também a música sertaneja e os ritmos nordestinos, incentivando a criação do movimento MPB.

Joe Cocker's Grease Band em apresentação no festival de Woodstock. Nova York, Estados Unidos, 1969.



Elliott Landry/Redferns/Getty Images

Esses festivais continuaram até a década de 1990, mas sem a força política que carregavam durante os anos 1960. Eles eram produzidos e divulgados por canais de televisão e consagraram os grandes nomes da MPB, como Elis Regina, Edu Lobo, Chico Buarque, Caetano Veloso, Milton Nascimento e Gilberto Gil, entre outros. Em razão do contexto da época, os temas das canções eram políticos, e o público vibrava e torcia pelos artistas, que competiam pelo prêmio do festival.

## MÃOS À OBRA

Agora vocês vão criar um festival de música em que podem apresentar as canções criadas neste projeto, além de músicas dos demais alunos da escola. Escolham quem fará parte do corpo de jurados do festival e produzam um belo troféu para o(s) vencedor(es).

Sigam o roteiro:

- Escolha do local do evento;
- Inscrição das apresentações;
- Planejamento das apresentações;
- Escolha do júri. Convite para os jurados;
- Criação da cenografia;
- Direção de som;
- Direção de luz;
- Programação gráfica de convites e cartazes;
- Produção do troféu;
- Envio de convites;
- Produção do cenário;
- Produção da luz e do som;
- Acolhimento dos músicos convidados;
- Acolhimento do público;
- Acolhimento do júri.

*Caso a escola possua um anfiteatro, combine com a direção uma data de reserva para o festival. Se não houver essa possibilidade, reserve a quadra ou o pátio da escola e ajude os alunos a montar um palco. Defina um espaço para o público, de modo que fique separado dos artistas. Além disso, é preciso reservar uma mesa e cadeiras para o júri.*

## BOCA NO TROMBONE

Organizem uma mostra cultural com tudo o que foi feito no projeto, de modo que as produções sejam usufruídas por todos durante o festival. Para isso, escolham um nome que represente a turma e o tema do projeto. Criem convites com todas as informações do evento e distribuam-nos para o restante da escola, a comunidade ao redor e seus familiares.

Depois dessa etapa, vamos retomar o que foi produzido ao longo do projeto: registro sobre manobras de skate; cartaz e manifesto; letra de canção; música.

Agora organizem o espaço da escola para que os visitantes possam conhecer o que foi produzido:

1. Elenquem salas e outros espaços que podem ser usados na mostra.
2. Garantidos os espaços, criem placas para serem coladas nos muros e paredes da escola, mostrando o caminho que os visitantes têm de fazer para visitar as produções.
3. Criem fichas explicando o que está sendo apresentado e fixem-nas em cada espaço.
4. Organizem turnos de monitores para explicar as produções.
5. Participem ativamente do evento, fazendo uma monitoria cultural e orientando o público a participar. Depois do evento, divulguem na internet fotos e textos sobre o festival.

Arquivo/Estado Conteúdo



Chico Buarque durante o II Festival de Música Popular Brasileira, São Paulo, 1966.

### Para explorar

Visite o *site* Festivais do Brasil, sobre os festivais de música que acontecem hoje no país.

Disponível em: [www.festivaisdobrasil.net](http://www.festivaisdobrasil.net).

Acesso em: 16 dez. 2019.

# PARA AVALIAR

## TRAÇANDO O MAPA

Neste projeto, as pesquisas, os debates, as reflexões e as experimentações foram norteados pelo seguinte problema: **Por que expressar quem somos, sendo jovens?**

Agora, retome o percurso que você trilhou até aqui e aproveite para verificar suas aprendizagens.

Você estava aqui.

As práticas do *skate* e do surfe são manifestações de esportes radicais que surgiram em espaços coletivos como identidade de uma cultura jovem e urbana. A inclusão dos esportes radicais nas Olimpíadas pode ser considerada paradoxal, pois tanto estimula o consumo como valoriza as culturas jovens.

Educação Física

Língua Inglesa

É muito difícil ser uma mulher de sucesso em uma sociedade que objetifica mulheres, mas jovens feministas vêm mudando essa realidade.

Ter mulheres na força de trabalho traz benefícios para o mundo dos negócios.

As letras de canção estão relacionadas à poesia e à música. Há casos em que a letra é escrita primeiro e a melodia é colocada depois do texto, e também o inverso.

A Tropicália, ou Tropicalismo, foi um movimento artístico criado no final da década de 1960 que se manifestou em diversas linguagens artísticas por meio de propostas experimentais que misturavam expressões tipicamente brasileiras ao *rock'n'roll* e a outras expressões estéticas estrangeiras.

Língua Portuguesa

O *rap* é um gênero musical tipicamente urbano. Suas letras tratam de temas relacionados ao contexto social.

A música é uma forma de arte que pode expressar diversos aspectos da cultura juvenil, seja pelos temas que aborda, seja por sua estética.

A mistura de gêneros musicais é uma característica marcante da música moderna. Por meio dela, gêneros tradicionais podem se combinar com estéticas contemporâneas.

Arte

Produto final

**Criação de um festival de música.**

**Organização de uma mostra cultural para a comunidade.**

Você completou o percurso.

**O conceito de juventude e a ação social dos jovens vêm se modificando ao longo do tempo, conforme o contexto sócio-histórico. Existem diversas culturas juvenis, expressas por práticas sociais e de linguagem. Por meio das linguagens, é possível expressar e interpretar as diferentes culturas juvenis.**

## AUTOAVALIAÇÃO

Retome seu portfólio para relembrar as aprendizagens deste projeto e responda às questões compartilhando suas ideias com os colegas e o professor.

1. Para você, os jovens sempre foram tratados igualmente nas diferentes sociedades? Por quê? *Resposta pessoal. Espera-se que os alunos considerem que a ideia de juventude mudou ao longo da história, em razão de questões sociais, políticas e econômicas.*
2. Qual é a relação entre linguagem e cultura? O que significa cultura? Qual é sua relação com os jogos de poder?
3. Que formas de linguagem podem estar presentes nas diferentes culturas juvenis? *Verbal, musical, visual, corporal.*
4. Em sua opinião, os jovens têm espaço de expressão em nossa cultura? Explique. *Resposta pessoal.*
5. Agora que já conhece algumas das culturas juvenis, você se sente diferente? Explique. *Resposta pessoal.*

2. Linguagem e cultura estão unidas, pois a cultura se manifesta por meio das diferentes linguagens, como a música e a dança de um grupo. Além disso, cultura é o espaço da luta de significados, em que jogos de poder se confundem com jogos de linguagem.

# LUZ, CÂMERA, MICROFONE, AÇÃO!

Neste projeto, você vai refletir sobre o universo das produções sonoras, visuais e audiovisuais divulgadas em veículos de comunicação. Por meio de reflexões, pesquisas, práticas e avaliações, você vai aumentar seu repertório sobre o assunto e acerca das diferentes linguagens. Vamos lá?

MP Veja as respostas no Manual do Professor.

## COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DESENVOLVIDAS NO PROJETO

Competências gerais: 4, 5 e 7

Competências específicas e habilidades de Linguagens e suas Tecnologias:

CEITEM1 (EM13LGG101), (EM13LGG103), (EM13LGG104), (EM13LGG105)

CEITEM2 (EM13LGG201), (EM13LGG202)

CEITEM3 (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG303), (EM13LGG304)

CEITEM4 (EM13LGG401), (EM13LGG403)

CEITEM5 (EM13LGG501) e (EM13LGG502)

CEITEM6 (EM13LGG601), (EM13LGG602), (EM13LGG603), (EM13LGG604)

CEITEM7 (EM13LGG701), (EM13LGG702), (EM13LGG703), (EM13LGG704)

## PRIMEIRAS TROCAS

Observe a imagem e converse com os colegas e o professor sobre as questões.

1. O que aparece na imagem?
2. Como você se relaciona com recursos considerados audiovisuais?
3. Você considera os recursos audiovisuais importantes na atualidade? Por quê?
4. Que tipos de produções audiovisuais você consome no dia a dia?
5. Você tem interesse em criar produções audiovisuais? Em caso positivo, sobre o que seriam?
6. Como você se relaciona com a natureza? Como ajuda a preservá-la?
7. Para você, a produção e a divulgação de vídeos com essa temática resultam em que tipos de ação ou atitude? Justifique.
8. Você acredita que conhecer como os materiais audiovisuais e outras formas de discursos midiáticos são produzidos e divulgados pode mudar sua maneira de participar do mundo? De que modo?

Pollyana Ventura/Stock/Getty Images;  
Andre Dill/Pulsar Imagens

Projeto  
**3**  
MÍDIA EDUCAÇÃO



Jovem, pela internet, assiste a vídeo sobre a natureza.

# QUAL É O PROBLEMA?

Neste projeto, você vai refletir sobre a mídia, ou seja, sobre o universo de produções sonoras, visuais e audiovisuais que são divulgadas em veículos de comunicação, como revistas, jornais, rádio, TV e internet. Esses veículos caracterizam-se por atingir milhões de pessoas no mundo todo, inclusive as comunidades mais isoladas do globo, levando até elas informações e produções variadas.

O fenômeno da mídia começou durante as revoluções burguesas na Europa, com o surgimento de jornais que divulgavam as ideias iluministas e burguesas. Sua força, entretanto, se deu com o advento do rádio, que, por meio das ondas sonoras, passou a levar notícias e a entreter pessoas em lugares cada vez mais distantes do local de sua produção.

Em meados do século XX, a tecnologia da TV, juntamente com a do satélite, permitiu a criação de uma verdadeira “aldeia global”, unida pelas imagens e pelos sons que se tornaram parte do cotidiano dos brasileiros: quase 100% da população tem TV em casa. Além disso, existem aparelhos de TV em ônibus, estações de metrô, restaurantes, etc.

O surgimento da internet e da rede mundial de computadores (World Wide Web), no final do século XX, permitiu que dispositivos de todo o planeta se conectassem em uma teia de comunicação, fazendo com que informações e dados passassem a ser trocados constante e livremente por pessoas do mundo todo.

Podemos dizer que a mídia sempre foi uma ferramenta importante para a divulgação de informações, mas hoje também é usada como meio publicitário e até em campanhas eleitorais, transformando-se no chamado **quarto poder** da república.



Aparelhos de TV também estão presentes no transporte público, São Paulo, 2013.

Rubens Chaves/Pulsar Imagens

**Quarto poder:** termo utilizado para se referir ao poder da mídia, que tem tanta influência quanto os três poderes do Estado: Legislativo, Judiciário e Executivo.

## PARA REFLETIR

- » Formem uma roda de conversa, reflitam e debatam sobre o fato de a mídia ser o quarto poder da república e permitir que a publicidade crie desejos nos consumidores. Sigam as indicações: metade da turma deve defender a ação dos proprietários dos meios de comunicação e a outra metade deve questionar essa ação. Lembrem-se de que o objetivo do diálogo é discutir um problema de modo respeitoso, justificando, por meio de ideias e proposições, sua posição acerca do assunto. Registrem o que concluíram do diálogo em uma folha de papel à parte e organizem essas informações em seus portfólios.

Esta proposta tem por objetivo fomentar uma discussão inicial para aproximar os estudantes do tema, mobilizando seus repertórios e conhecimentos e promovendo a escuta entre eles. Neste momento, aproveite para diagnosticar os conhecimentos e opiniões que os estudantes têm sobre o tema e como se relacionam com o uso das tecnologias de informação e comunicação. Uma vez que vão se aprofundar em pesquisas sobre o tema ao longo do projeto, é oportuno que guardem suas anotações sobre esse primeiro diálogo em seus portfólios, para que possam retomá-las sempre que for preciso.

## PARA REFLETIR

» Há quem afirme que nossa sociedade se midiaticizou, ou seja, que as produções e relações humanas passaram a ser mediadas pelas tecnologias de comunicação e informação. O que você pensa sobre isso? Forme uma roda com três colegas e dialoguem sobre o papel dessas tecnologias nas relações e produções humanas. Explore questões como: Quais são as tecnologias de comunicação e informação mais utilizadas hoje em dia? Quais são o uso e a importância dessas tecnologias nas diversas áreas da produção humana? Como elas são mobilizadas em diferentes áreas da produção?

Lembrem-se de que o objetivo de um diálogo é discutir um problema de modo respeitoso, justificando, por meio de ideias e proposições, sua posição acerca do assunto.

Em uma folha de papel à parte, registrem o que concluíram do diálogo e organizem essas informações em seus portfólios.

**Portfólio** é uma pasta ou caixa em que você vai colocar e deixar organizados textos, imagens, CDs, DVDs e outros registros que produzir no decorrer deste projeto. Esse recurso será útil para acompanhar seu percurso e avaliar suas aprendizagens. Siga as orientações do professor para construí-lo.

O filósofo colombiano Jesús Martín-Barbero (1937-) afirma que é preciso se apropriar dos meios, ou seja, conhecer quem produz objetos midiáticos e quando, onde e como se faz isso. Para ele, essa apropriação é capaz de desmontar um mecanismo político que permite que poucos indivíduos decidam o que milhões de pessoas vão consumir como informação. Em outras palavras, ele afirma que a democratização do acesso aos meios de produção midiáticos faz com que o público deixe de ser telespectador e se torne ator, ou seja, alguém que age no mundo.

Neste projeto, vamos refletir sobre diversas questões, como: Quando as produções midiáticas passaram a fazer parte da vida dos cidadãos comuns? Como as grandes empresas da mídia sobrevivem? Existem formas de resistir ao poder da mídia? É importante se apropriar dos meios de produção midiáticos?

Essas questões nos conduzirão ao nosso problema principal: **Como praticar a cidadania por meio das mídias?**

Assim, este projeto busca levar você a se apropriar da criação, produção e divulgação midiática de forma responsável! Mas, antes, que tal contextualizar esse assunto?

## Para explorar

*O quarto poder.*  
Direção de Costa Gravas. Estados Unidos: Warner Bros., Arnold Kopelson Productions, Punch Productions, 1997.  
(Duração: 1h55 min.).

O filme conta a história de um repórter que, com a carreira em declínio, aproveita uma situação para recuperar seu prestígio, fazendo uso da mídia.



Ricardo Teles/Pulsar Imagens

Indígenas Suruí na Aldeia Lapetanha, em Cacoal, Rondônia, 2012.

# TRAMAS E ENREDOS

Você já ouviu falar em *webdocumentário*? Quando usamos esse termo, estamos falando de um tipo de **documentário** feito para ser divulgado na internet.

EM 2007, indígenas Paiter Suruí, que vivem em Cacoal, Roraima, criaram um projeto. O cacique Almir Suruí conheceu o Google Earth e constatou seu potencial para ajudar a proteger o patrimônio e as tradições do

**Documentário:** gênero audiovisual que mistura linguagem cinematográfica e reportagem.

seu povo. Então ele propôs uma parceria que resultou em um mapa *on-line* do patrimônio cultural dos Suruí, o primeiro projeto de mapeamento do desmatamento e do carbono florestal liderado por uma comunidade indígena. Com esse projeto, a tribo Suruí calculou o valor da sua floresta no mercado voluntário de carbono e tornou-se a primeira comunidade indígena a receber fundos para preservar suas terras.

O documentário faz parte do projeto interativo *Eu sou Amazônia*, estruturado em onze narrativas que apresentam textos, imagens paradas e em 360 graus, e webdocumentários, além do acesso a dados e informações sobre vinte povos da Amazônia. Essa produção durou dez anos e envolveu indígenas de diversas etnias amazônicas.

A Amazônia, como se sabe, tem grande importância para o ciclo da água do mundo todo, além de possuir uma riqueza imensurável de biodiversidade e de diversidade cultural dos povos tradicionais brasileiros. Para os produtores do projeto, ele é uma forma poderosa de alertar sobre o que vem acontecendo na região, inclusive em relação a desmatamentos e queimadas, que podem ser vistos em tempo real.

A direção de alguns dos webdocumentários foi realizada pelo premiado cineasta brasileiro Fernando Meirelles. Os vídeos do *Eu sou Amazônia* podem ser acessados ao clicar nas imagens da Amazônia disponibilizadas na página desse projeto no Google Earth, promovendo-se assim a interação com o usuário, que escolhe o percurso que quer fazer.

Desde o final do século XX, os indígenas brasileiros vêm se apropriando das tecnologias de comunicação e informação e da internet, a fim de denunciar crimes ambientais, preservar e divulgar sua cultura, defender seus direitos e mostrar suas condições de vida. Para apoiar essa ação, o Comitê para a Democratização da Informática (CDI) criou, em 2003, o projeto Rede Povos da Floresta, que já não existe mais. Apesar desse apoio, o primeiro Centro de Inclusão Digital Indígena foi inaugurado somente em março de 2012, na comunidade Tikuna, situada na zona norte de Manaus, Amazonas.

Este conteúdo cumpre a Lei n. 9 795/1999, que estabelece a Política Nacional de Educação Ambiental, que tem como objetivo construir valores sociais, conhecimentos, habilidades e competências para a conservação do meio ambiente.

Excerto do site do projeto *Eu sou Amazônia*, disponível no Google Earth.



Arquivo/Google Earth

Um dos povos mais ativos na busca por essa inclusão são os Paiter Suruí. Em 2007, durante uma palestra nos Estados Unidos, o cacique Almir Suruí pediu aos executivos do Google que ajudassem seu povo a monitorar a floresta e assim ganhou *laptops*, aparelhos de telefone celular e de GPS. Mais de trinta indígenas foram treinados para monitorar o território usando esses equipamentos. Eles aprenderam, também, a filmar e a postar vídeos, além de usar as ferramentas de geolocalização na internet para fiscalizar seu território.

Marcos Amend/Pulsar Imagens



Indígenas Paiter Suruí. Rondônia, 2012.

## PARA PESQUISAR

» Organizem-se em grupos de cinco integrantes e pesquisem *sites* produzidos por etnias indígenas. Depois, escolham um deles e escrevam um texto com base no seguinte roteiro de perguntas: O *site* trata de qual etnia? Quem produz o *site*? Quais são os temas abordados? O que vocês descobriram sobre a etnia ao acessar o *site*? Que saberes são necessários para criar, produzir e divulgar um *site*? Em seguida, formem uma roda e apresentem ao restante da turma, de modo informal, o que foi pesquisado. Guardem o texto que vocês produziram em seus portfólios.

## VERDADE OU INFORMAÇÃO?

A mídia influencia pessoas em todos os lugares e a todo momento. Além disso, lida com um dos conceitos mais importantes para a vida em sociedade: a verdade, que é um problema da Filosofia desde a Antiguidade, pois define aquilo que consideramos falso ou verdadeiro.

Para Aristóteles, filósofo da Antiguidade, a verdade é algo que se constrói na nossa mente, mas também na realidade. Para algo ser considerado verdade, portanto, precisa ser comprovado na realidade por meio de verificações. As ciências atuais, como a Física, a Química, a Linguística, a História e a Geografia, baseiam-se nesse modo de entender a verdade, pois, para que uma hipótese que criamos se torne verdadeira, é preciso comprová-la de forma empírica, ou seja, fazendo experimentos.

Não escreva no livro.



Experimento.

## Para explorar

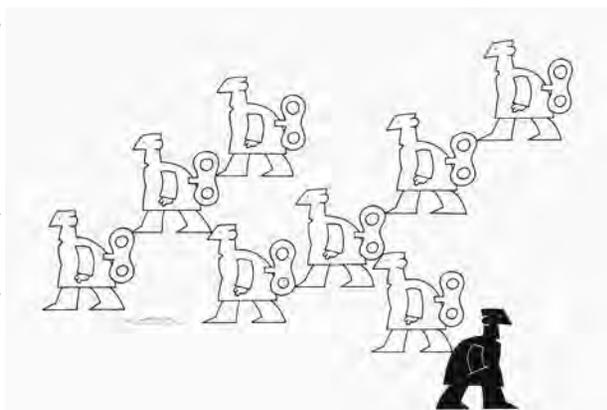
- Visite o *site* *Eu sou Amazônia*, para conhecer detalhes sobre ele.

Disponível em: <https://earth.google.com/web/@-5.671904,-61.513556,68.10875947a,5000000d,35y,0h,0t,0r/data=CjUSMxlgN2lxOGI1NTcyYjRhMTFIN2E5MGlxZml3OTk1MDNkMmUiIDV1LXNvdS1hbWF6b25pYQ>. Acesso em: 15 nov. 2019.

- Em uma *playlist* do *site* YouTube você pode assistir aos vídeos do projeto *Eu sou Amazônia*.

Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=GWpEHZF\\_gLY&list=PLEZ7xo\\_ReA\\_4BLMegC-Xtu\\_dYAO0BTZ7a](http://www.youtube.com/watch?v=GWpEHZF_gLY&list=PLEZ7xo_ReA_4BLMegC-Xtu_dYAO0BTZ7a). Acesso em: 14 nov. 2019.

LightField Studios/Shutterstock.com/DYBR



CAULOS. A ovelha negra.  
Só dói quando eu respiro.  
Rio Grande do Sul: L&PM  
Editores, 2012.

Por outro lado, para o filósofo alemão do século XIX Friedrich Nietzsche, a verdade é sempre uma ilusão, ou seja, uma construção da linguagem. Para ele, portanto, não existe uma definição verdadeira sobre o que é verdade. Entretanto, nós sempre buscamos ser verdadeiros, pois a verdade também é algo que une as pessoas; é um acordo que a maioria delas aceita para poder viver juntas. O filósofo também diferencia ser verdadeiro de ser honesto, pois para ele os honestos, muitas vezes, agem em desacordo com aquilo que a maioria considera verdade.

Com o advento da mídia e da sociedade midiaticizada, a questão sobre o que é verdade e o que é mentira tornou-se ainda mais complicada. Essa pro-

liferação de espaços de divulgação de ideias e pensamentos fragilizou o aspecto conservador e tradicional da verdade.

Por causa disso, verdade e informação passaram a ser tratadas da mesma forma, sem diferenciação. Entretanto, é possível afirmar que a verdade é estruturada por informações e dados e é mais do que uma simples informação: ela é uma elaboração do pensamento, uma construção, e carrega consigo os valores éticos e estéticos de um grupo social.

Nesse contexto, a divulgação das chamadas *fake news*, ou notícias falsas, vem crescendo. Esse termo, de origem inglesa, relaciona-se a boatos ou à maledicência. Desde a década de 2010, a expressão *fake news* também está relacionada à divulgação de notícias falsas durante as eleições, por meio das redes sociais e de aplicativos de comunicação instantânea.

## E O QUE AS LINGUAGENS TÊM A VER COM ISSO?

Tradicionalmente, o acesso à criação, à produção e à divulgação de manifestações da linguagem era restrito a uma elite cultural e econômica. Em outras palavras, em nossa cultura sempre existiu uma forte relação da criação, produção e divulgação de ideias e verdades com o poder econômico e político. Isso quer dizer que apenas uma elite econômica e cultural tinha acesso a essa produção.

Atualmente, entretanto, em razão do desenvolvimento tecnológico e do próprio sistema capitalista, tecnologias de produção de manifestações midiáticas estão cada vez mais acessíveis: computadores, *softwares* de editoração de texto, impressoras portáteis, câmeras fotográficas e videográficas, *softwares* de edição de vídeo e de publicação de *sites*, internet, etc. fazem parte do nosso cotidiano.

Então, por que não nos apropriamos das linguagens midiáticas e saímos da posição de consumidores para a de produtores de informação e conhecimento de forma responsável? Que tal aprendermos como se produz mídia agindo no mundo de forma cidadã? Vamos nessa?

### PARA REFLETIR

- » Formem uma roda, reflitam sobre a difusão de *fake news* pelos meios de comunicação, em especial pela internet, e debatam acerca disso levando em conta a seguinte orientação: metade da turma deve defender essa ação; a outra metade deve criticá-la. Mais uma vez, é importante ressaltar que as discordâncias devem ser discutidas com argumentos bem fundamentados. Ao término da atividade, registrem o que concluíram do debate em uma folha de papel à parte e organizem essas informações em seus portfólios.

### Para explorar

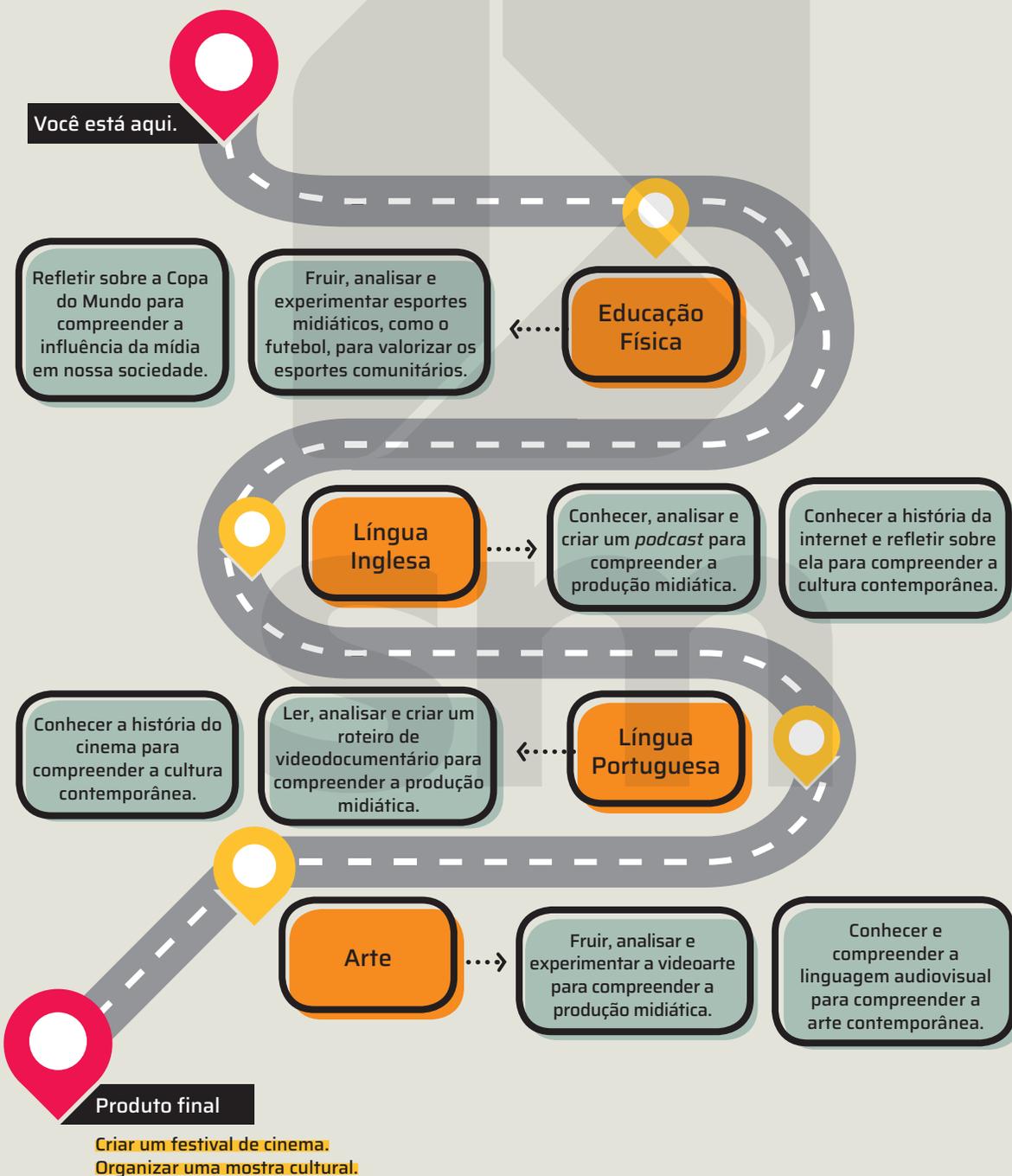
Leia sobre a diferença entre dado, informação, conhecimento e competência no artigo indicado, de Valdemar W. Setzer.

Disponível em: [www.ime.usp.br/~vwsetzer/dado-info.html](http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/dado-info.html). Acesso em: 14 nov. 2019.

# TRAÇANDO A ROTA

O principal **objetivo** deste projeto é criticar e utilizar as linguagens para criar formas de expressão responsáveis. Ele se **justifica** porque, ao compreender a produção e a divulgação midiáticas, é possível transformar a comunicação e a convivência.

Para responder ao problema do projeto, **Como praticar a cidadania por meio das mídias?**, você vai percorrer diferentes caminhos. Vamos lá?



# SOLUÇÕES POSSÍVEIS E IMAGINÁVEIS

## 📍 TRILHA EDUCAÇÃO FÍSICA

### FRUIR E COMPREENDER

Nesta Trilha, investigaremos o universo do futebol como um esporte midiático, ou seja, divulgado, valorizado e comercializado por meio da mídia, como os jornais, o rádio, a TV e a internet.



Garotos jogando futebol em campinho improvisado. Campo Grande, Mato Grosso do Sul, 2018.

#### PRIMEIRAS TROCAS

Observe a imagem e converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir. [Respostas pessoais.](#)

1. O que mais chama a sua atenção na imagem?
2. Você já assistiu a uma partida de futebol como essa?
3. Como você descreveria o entorno, a comunidade onde a imagem foi registrada? Justifique. [Espera-se que os alunos percebam que, aparentemente, se trata de uma comunidade de periferia.](#)
4. Analisando as camisetas usadas pelos participantes dessa foto, o que você consegue identificar? Descreva.

[Espera-se que os alunos notem que se trata da representação de um jogo de futebol amador e que provavelmente os times são separados por meninos sem camiseta e meninos com camiseta.](#)

A imagem retrata uma partida de futebol amador – ou uma pelada –, uma das muitas manifestações do futebol, como o melê, três dentro e três fora, artilheiro, etc. Em uma pelada, o campo é improvisado, assim como as traves, e as regras são flexíveis: pode não haver um juiz e os times podem ou não ter onze jogadores.

A pelada, portanto, é a versão mais amadora e lúdica desse esporte, que, ao longo do tempo, ganhou um *status* profissional que movimenta uma quantidade enorme de dinheiro por causa da publicidade de produtos e serviços e dos times ou clubes de futebol, originalmente criados como **agregiações**, mas que se transformaram em **empresas** altamente lucrativas.

Desde o seu surgimento, o futebol foi se adaptando às diferentes culturas nas quais foi inserido e hoje é a modalidade esportiva com o maior número de praticantes no mundo. O perfil de seus jogadores, na sua esmagadora maioria, é composto de homens jovens. A minoria é de mulheres jovens que lutam por mais espaço nessa prática.

**Agremiação:** sociedade ou grupo de pessoas com um objetivo comum.

**Empresa:** organização econômica, civil ou comercial, constituída para explorar um ramo de negócio e oferecer ao mercado bens e/ou serviços com vistas ao lucro.

## UM POUCO DE HISTÓRIA

### ORIGEM DO FUTEBOL

Muitas culturas apresentam em sua história alguma referência a práticas semelhantes ao futebol. Provavelmente uma das referências mais antigas seja uma prática chinesa de aproximadamente 3 mil anos. Outras culturas tinham jogos semelhantes ao futebol, como os gregos, os romanos e alguns povos antigos da América Central e da América do Sul.

Porém, foi na Inglaterra que o futebol ganhou *status* de profissão. Os primeiros indícios desse *status* datam de 1863, quando duas associações de jogos de bola, a Futebol Association e a Futebol Tipo Rugby, se separaram. Os praticantes do *rugby* não aceitavam um jogo em que era proibido segurar a bola com as mãos. A separação dessas associações deu origem à The English Football Association, a primeira associação de futebol inglesa. Essa é uma das versões históricas mais conhecidas sobre a origem do futebol, mas existem outras hipóteses sobre seu surgimento.

### ORIGEM DO FUTEBOL NO BRASIL

Você provavelmente já ouviu falar de Charles Miller, o precursor do futebol no Brasil. Filho de pai escocês e mãe brasileira de família inglesa, Miller nasceu no bairro do Brás, em São Paulo, em 1874, e aos 9 anos viajou para a Inglaterra para estudar. Ao retornar para o Brasil em 1894, trouxe a primeira bola de futebol e as regras dessa nova modalidade, divulgando-as inicialmente na companhia São Paulo Railway, onde passou a trabalhar. Em 1895, no Brás, foi realizada a primeira partida de futebol do Brasil, entre os funcionários da Companhia de Gás de São Paulo (Gas Company of São Paulo) e da Companhia Ferroviária de São Paulo (São Paulo Railway Company), quando o São Paulo Railway, time de Charles Miller, venceu a partida por 4 a 2. Miller foi fundamental para a montagem do time do São Paulo Athletic Club (SPAC) e da Liga Paulista de Futebol, a primeira liga de futebol do Brasil.



Coletção particular. Fotografia: ID/BR

Fotografia de Charles Miller, 1893.

## CONSTRUIR VALORES

Agora, leia um texto publicado no *site* São Paulo São:

### Modo de organização permitiu resistência do futebol varzeano da cidade

O estudo da trajetória de um time de futebol amador de São Paulo permitiu à historiadora Diana Mendes Machado da Silva concluir que os clubes de várzea da cidade surgiram a partir de organizações “associativas”, com base em relações familiares e dinâmicas comunitárias.

[...]

Este “associativismo” possuía entre suas principais características a organização baseada no mundo do trabalho e no cotidiano familiar. “Além de laços de parentesco, os componentes do clube tinham profissões comuns”, conta a pesquisadora. Estes podem ser os motivos que explicam por que o clube está, ainda hoje, estabelecido no mesmo local, tendo resistido ao crescimento do bairro e às especulações imobiliárias.

Esta organização se deu ao mesmo tempo em que o futebol se caracterizava como um esporte elitista. Vários clubes eram formados por “cavalheiros” que se reuniam e faziam do jogo de futebol um acontecimento social. “Em seus times se reuniam os filhos das classes abastadas, alguns recém-chegados da Europa”, descreve Diana, lembrando que os que praticavam o esporte na várzea eram os chamados “canelas negras”.

[...] “Em contrapartida, o futebol de várzea da cidade tomou rumos diferentes, sendo uma prática de afirmação de elos sociais”, complementa. Aliás, o termo várzea advém da prática do futebol ter sido efetiva junto às várzeas dos rios, principalmente o Tietê — que tinha seu curso sinuoso — e o Tamanduateí, na época.

[...]

*Modo de organização permitiu resistência do futebol varzeano da cidade.* Disponível em: <https://saopaulosao.com.br/conteudos/ensaios/747-modo-de-organizacao-permitiu-resistencia-do-futebol-varzeano-da-cidade.html>. Acesso em: 15 nov. 2019.

### PARA REFLETIR

#### Para explorar

Assista ao documentário *Várzea: futebol e resistência*, que conta um pouco mais sobre o futebol de várzea.

Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=1qJFc\\_jh4aM](http://www.youtube.com/watch?v=1qJFc_jh4aM). Acesso em: 16 nov. 2019.

- » **Converse com os colegas sobre a seguinte questão: O futebol, ainda hoje, pode ser considerado somente um esporte de elite, conforme a historiadora Diana Mendes Machado da Silva afirma ter sido na época em que foi trazido para o Brasil? Aproveite o momento para compartilhar suas ideias com os colegas justificando, por meio de argumentos e proposições, sua posição acerca do assunto. Depois, faça uma síntese do que foi conversado e registre-a em uma folha à parte para guardá-la em seu portfólio. Em seguida, forme uma roda com a turma e compartilhem as sínteses que vocês fizeram.**

### INVESTIGAR

O futebol é uma das modalidades esportivas mais difundidas pelas mídias. O ápice da divulgação do futebol mundial acontece a cada quatro anos com a Copa do Mundo, quando seleções representam seus países em busca do título de campeã do mundo. A primeira edição da Copa aconteceu no Uruguai, em 1930, quando participaram apenas treze seleções. Atualmente, participam da Copa 32 seleções, que são definidas em torneios seletivos realizados em cada um dos continentes.



Partida final da Copa do Mundo do Uruguai, entre Uruguai e Argentina, em 1930.

Estima-se que 3,4 bilhões de espectadores tenham assistido pela TV aos jogos da Copa do Mundo da Rússia, em 2018. A Federação Internacional de Futebol (Fifa) é a detentora de todos os direitos de *marketing* e de produtos relativos à Copa do Mundo de Futebol. Para se ter uma ideia, a revista *Forbes* estimou que a receita de direitos de *marketing* da Fifa, no período de 2015 a 2018, tenha sido de US\$ 1,65 bilhão. O que você pensa sobre a relação entre a mídia, o futebol e o estímulo ao consumo?

### PARA REFLETIR

» Em duplas, leiam os textos sugeridos e conversem sobre as seguintes questões: Como as mídias contribuem para o discurso do consumo de produtos ligados à Copa do Mundo de Futebol? O que justifica o interesse de grandes empresas investirem nesse evento? Depois, elaborem o registro individualmente, em uma folha à parte, e coloquem-no em seus portfólios.

Outro aspecto importante da história do futebol é sua relação com o nacionalismo característico da política dos países ocidentais ao longo do século XX. Aqui foi construída a ideia de que o futebol, um esporte de origem estrangeira, é a “paixão nacional”. A principal estratégia para essa construção foi a propaganda nas mídias, o que influenciou a identidade brasileira aqui e no exterior. A Copa do Mundo de 1970, por exemplo, foi realizada no Brasil para que a propaganda do regime político que existia na época fosse realizada intensamente. O que você pensa sobre isso?

### PARA PESQUISAR

» Existem várias modalidades de futebol, entre elas: de várzea, de areia, de cinco, de pântano, de botão e de prego. Em grupos de cinco integrantes, pesquisem sobre uma dessas modalidades. Para direcionar melhor a pesquisa, busquem por regras, local onde acontece e/ou desenho do campo e número de jogadores. Organizem um seminário para mostrar o que foi pesquisado, revezando-se na apresentação. Depois, sintetizem, individualmente e em uma folha de papel à parte, o que foi apresentado. Guardem as anotações no portfólio.

### Para explorar

- Leia um artigo que apresenta a relação entre a mídia e o futebol e explica como foi a transformação do espaço da prática esportiva em um produto de consumo.

Disponível em: [www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=350](http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=350). Acesso em: 29 dez. 2019.

- No *site* a seguir você poderá aprofundar seus conhecimentos sobre as questões que serão tratadas na atividade de pesquisa.

Disponível em: <https://uolesporte.blogosfera.uol.com.br/2014/12/02/13-manieras-de-jogar-futebol-na-rua>. Acesso em: 26 dez. 2019.



Pelé levantando a taça da Copa do Mundo de 1970 ao lado do presidente do Brasil na época, o general Emílio Garrastazu Médici.

## EXPERIMENTAR

Existem outros jogos e brincadeiras que têm o futebol como tema, entre eles o pebolim, o futebol de botão e o futebol de prego ou pregobol.

O pregobol é uma brincadeira simples e que precisa de pouco material para ser realizada. São necessários um tabuleiro, que imite um campo de futebol - com onze pregos de cada lado -, uma moeda, uma bolinha de gude ou um botão, que servirá de bola.

O jogo é bem simples: basta dar petelecos na bola para movê-la em direção ao gol adversário. Se optar pela bolinha de gude, o ideal é usar um palito similar ao de sorvete para conduzi-la até o gol.

Agora vamos construir um campo de pregobol. Organizem-se em grupos de quatro alunos e sigam as instruções a seguir para desenvolver a proposta.

### Como fazer e jogar pregobol

#### MATERIAIS

- 1 tábua de madeira com 50 × 25 cm e 10 mm de espessura
- 1 lápis
- 1 régua
- 26 pregos
- 1 compasso ou um copo para traçar o círculo central
- 1 moeda, botão ou bolinha de gude

#### COMO FAZER

1. Pegue a madeira e divida-a ao meio, traçando a marca de meio de campo.
  - Ache o centro dessa linha e, com um compasso, faça um círculo com 4 cm de raio (se for utilizar um copo, somente circule-o com o lápis).
  - O gol terá 5 cm de largura.

**Dica:** Para fazer o gol, meça 10 cm e marque com o lápis. Depois meça mais 5 cm e marque de novo.

2. Para fazer a trave, pegue 4 pregos, coloque 2 em cada gol (1 em cada canto). Divida o tabuleiro em 6 partes para marcar a posição dos jogadores.

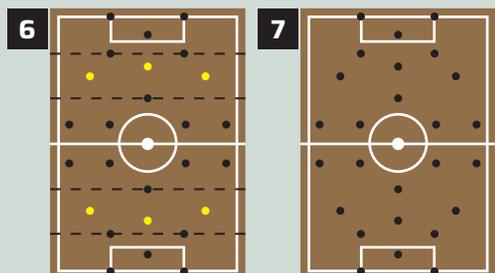
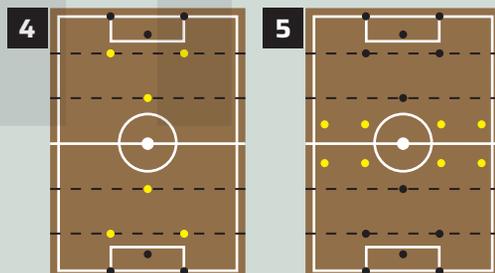
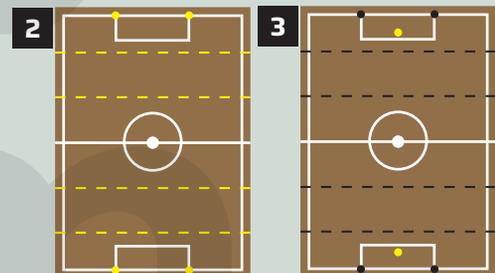
**Dica:** Cada divisão do tabuleiro ficará com 8,5 cm. Faça uma marcação bem fraquinha a lápis, para que não apareça na hora do jogo.

3. Coloque o goleiro no centro do gol.
4. Pegue 6 pregos. Na direção da trave, coloque 1 prego em cada lado e 1 prego na direção do goleiro. Faça a mesma coisa do outro lado do campo.
5. Pegue 8 pregos e coloque-os paralelos à linha central (linha de meio campo), entre a linha central e a marcação feita anteriormente.
6. Pegue 6 pregos e coloque-os entre as duas marcações feitas anteriormente.
7. Se você fez tudo certinho, o tabuleiro vai ficar semelhante ao da imagem. O pregobol está pronto. Agora é só reunir a galera para se divertir!

MEDEIROS, Yaggo. Como fazer e jogar pregobol. Disponível em: <https://editoriaesporte.wordpress.com/2016/09/25/como-fazer-e-jogar-pregobol>. Acesso em: 16 nov. 2019. (Adaptado.)



Ilustrações: ID/BR



## Criando a Copa de Pregobol!

1. Organizem um campeonato de pregobol na escola, formando times com alunos da turma, de acordo com as seguintes etapas:
  - Inscrições: individuais.
  - Tabela de jogos: com eliminatória simples, ou seja, quem vence avança na competição.
  - Jogo: do tipo melhor de três gols, ou seja, quem chegar primeiro a esse placar vence o jogo.
2. Vocês também podem pensar em outra forma de organizar o campeonato, elaborando outras regras. Planejem como serão feitos os registros sobre a construção do tabuleiro e elaborem um tutorial de como se joga. É importante documentar o regulamento do campeonato.
3. Sugere-se que cada grupo filme sua participação no campeonato e depois, com a ajuda do professor de Informática Educativa, crie o registro da copa. Socializem esses registros com os demais colegas da turma e com a comunidade escolar, publicando-os nas redes sociais da escola. Bom campeonato!

## TRAÇANDO O MAPA

Vamos retomar o que aprendemos?



## AVALIAÇÃO

Em uma folha à parte, responda às seguintes perguntas. Depois, guarde as respostas em seu portfólio.

1. Quais foram as transformações ocorridas na prática do futebol ao longo do tempo?
2. De que forma o futebol se relaciona com a política?
3. Como foi sua participação nos trabalhos em grupo? E nas apresentações de seminário? *Resposta pessoal.*
4. Os diálogos o levaram a alguma reflexão? Qual? *Resposta pessoal.*
5. Como foi sua contribuição nas propostas práticas? *Resposta pessoal.*

1. Espera-se que os alunos constatem que o futebol, um esporte originalmente de elite, tornou-se um esporte midiático que ajuda a divulgar valores, ideologias e produtos.

2. Espera-se que haja entendimento sobre o papel do futebol como instrumento político-social e econômico.



# TRILHA LÍNGUA INGLESA

## READING AND LISTENING

In this Trail, we will discuss the history of the internet and its potential in communication. We will also study podcasts and their contribution to a culture of information sharing.

Valeriagalin do/Shutterstock.com/ID/BR



3D illustration of music player evolution.

2. Espera-se que os estudantes tragam respostas que incluam aparelhos mais antigos de reprodução, como vitrola, aparelho de som que toca fitas K7 ou CDs, ou mesmo aparelhos de mp3. Recomenda-se, como material complementar, que você mostre imagens desses aparelhos aos alunos que tenham menos informações sobre esses recursos.

1. Espera-se que os alunos digam que ouvem músicas em aplicativos de *streaming* e outras opções vinculadas à internet. Alguns, porém, podem usar outros equipamentos, como aparelhos de som que reproduzem CDs, e isso é um ótimo disparador para as questões seguintes.

Look at the image above and answer the questions.

1. How do you usually listen to music?
2. Ask your older family members: How did they usually listen to music back when they were your age?
3. How do you think people will listen to music in the future?
4. What is the role of the internet in music today?

3. Espera-se que a discussão inclua, por exemplo, aspectos da distribuição de itens culturais, acesso democrático à cultura e uso da internet como recursos que, no futuro, podem garantir o acesso à música por mais pessoas.

4. Segundo pesquisa de 2018 do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), 29% dos brasileiros ouvem música *on-line*. Espera-se que os alunos reconheçam que tecnologias relacionadas à internet ajudam a fomentar a cultura do compartilhamento e da democratização do acesso à música.

### FIRST TALKS

## PRACTICING – PRE-READING ACTIVITY

- » Look at the text below without reading it yet. Try to guess what it is about, considering what you have already discussed with your classmates and teacher. What kind of text does it look like? Now, read the text.

Peça aos alunos que leiam silenciosamente o texto a seguir para que, na sequência, realizem atividades de interpretação de texto.

### A Brief History of How We Communicate on the Internet

The internet has profoundly changed how we communicate. But what often goes **overlooked** is how profoundly communication has changed the internet, and so directed the flow of venture capital that has funded its biggest milestones.

Similarly, it's common knowledge Google, Facebook, and Apple are billion-dollar companies. What most don't realize is how many other billion-dollar companies those three firms laid the foundation for.

[...]

#### A Wave on the Horizon

Twenty years ago, our canvas to talk to one another online was early email or a primitive message board. [...]

Then in 1997 two Stanford PhD students invented an algorithm that calculated the importance of a website based on how often other sites link to it. That algorithm became PageRank. The company dropped its initial name "BackRub" in favor of "Google," and the first wave of technology that created the modern internet was put in motion.

#### Wave 1: The Revolution in Search

While ranking websites based on their popularity and the quality of other websites linking to them seems intuitive now, when Google first commercialized the idea it quickly transformed a startup led by two scrappy co-founders in a Menlo Park garage into an iconic technology company. By the end of 2003, Google had **overtaken** Yahoo as the world's number one search engine.

[...]

#### Wave 2: The Rise of Social Media

In 2004, a year after the respective launches of MySpace and LinkedIn, Facebook emerged and quickly took college campuses by storm. Five years later, social media **took over** digital communication, and half of US adults online actively belonged to at least one social network.

[...]

#### Wave 3: The Story of Everything in the Palm of Your Hand

Led by its brash, prodigious CEO Steve Jobs, Apple launched its first iPhone in 2007, signalling the start of today's mobile world. By 2011, over a third of US adults had a smartphone [...]

#### Tomorrow's Connections

Together, this profound, ongoing transition in how we communicate as a society could not have been possible without the three transformative waves in search, social, and mobile pioneered by Google, Facebook, and Apple. [...]

And while the pace of change isn't **slowing down** any time soon, it will also continue to **come up** with new ways for us to come together and share what we want to say — across borders, across cultures, across the near-infinite mural of the World Wide Web.

Adapted from: <https://blog.percolate.com/2015/10/a-brief-history-of-how-we-communicate-on-the-internet/>. Accessed on: November 16<sup>th</sup>, 2019. (Bolded emphasis added.)



a) A revolução nos meios de pesquisa, o surgimento das mídias sociais e o surgimento dos *smartphones* modificaram a maneira como usamos a internet e a comunicação por meio dela.

## PRACTICING - READING ACTIVITY

b) Resposta pessoal. Espera-se que os alunos afirmem que haverá mais mudanças, no sentido de aproximar mais as pessoas.

» After reading the previous text, answer the following questions.

- What are the three waves of change that impacted on our use of the internet?
- Do you believe social media will continue to change? In what direction?
- In your opinion, what is the importance of social media in people's lives?

c) Resposta pessoal. Pode-se propor um diálogo crítico sobre alguns problemas sociais que as redes têm trazido, como o seu impacto sobre transtornos mentais, como a ansiedade.

## Have you ever heard of podcasts?

The name **podcast** is a combination of the words “pod” (“Personal On Demand”) and “broadcast”. A podcast is an audio published on the internet designed to be available online. It can be downloaded and listened to on a portable mp3 player, on a smartphone or online on a personal computer. The practice of podcasting is becoming popular as an alternative to the traditional radio programs. The freedom to listen to podcasts at any time or place, depending on the listener lifestyle and choices, is the main advantage of this media. Anyone that owns a smartphone or a personal computer can listen to and create podcasts, anywhere in the world.

## PRACTICING - PRE-LISTENING ACTIVITY

» Look at the image and try to guess: what do you think the podcast is about? Write five words that you think will be said during the episode of the podcast. In groups of 4-5 students, compare the words you guessed.



Se os alunos não tiverem dispositivos para ouvir o *podcast*, leve para a sala de aula seu celular, um *notebook* ou outro equipamento para oferecer à turma a oportunidade de fazer uma audição coletiva. Repita o áudio pelo menos duas vezes; depois, proponha as questões a seguir.

## PRACTICING - LISTENING ACTIVITY

1. Listen to the episode “So Over the Moon” of This American Life, an American podcast focused on storytelling. Available at: <https://www.thisamericanlife.org/655/the-not-so-great-unknown/act-one-4>. Accessed on: November 16<sup>th</sup>, 2019.

Don't focus on understanding every word of it, but on getting a big perspective of what it is about.

2. Now, answer the following questions:

- Were the words you first imagined on the episode? List them.
- What was the episode about?
- What strategies could you use to try to understand the full episode?
- Read the words and expressions: astronaut, crew members, orbit, outer space, *2001*, weightless. Did you hear those words on the episode? Find out their meaning and discuss with your classmates the context in which they appeared on the episode.

2. d) Astronauta, tripulantes, órbita, espaço sideral, *2001: A Space Odyssey* – filme cuja tradução é *2001: Uma odisseia no espaço*, clássico dos anos 1960 –, sensação de peso zero.

## UNDERSTANDING ENGLISH

Reread the following sentences taken from the first text of this Trail. Pay attention to the expressions in bold.

“[...] social media **took over** digital communication, and half of US adults online actively belonged to at least one social network.”

“And while the pace of change isn’t **slowing down** any time soon, it will also continue to **come up** with new ways for us to come together and share what we want to say – across borders, across cultures, across the near-infinite mural of the World Wide Web.”

### Phrasal verbs

Phrasal verbs are structures that generally indicate actions. They consist of a verb followed by a preposition or an adverb, such as in the following examples:

Verb	Preposition/adverb	Synonym/meaning
take	over	to appropriate, to seize
slow	down	to reduce speed, to relax
come	up	to create

A phrasal verb can also be composed of three elements:

Verb	Preposition/ adverb 1	Preposition/ adverb 2	Synonym/meaning
look	forward	to	to be in a great expectation
put	up	with	to tolerate, to collaborate

It is crucial to notice that the addition of the preposition or adverb to the verb changes completely the meaning of the verb. Look at the following examples of the verb “to look”.

Phrasal verb	Meaning	Example
look for	to search, to seek	The Voyager project is looking for answers about the Universe.
look up to	to have a great deal of respect for a person	People usually look up to astronauts.

It is very important to consider the context in which the phrasal verbs are used. As they are common in informal contexts, their meaning may vary a lot.

### PRACTICING

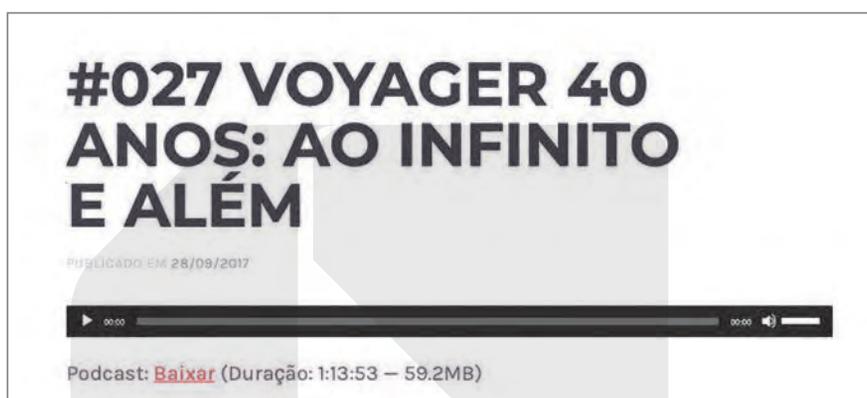
» Look for at least ten phrasal verbs online and list them.

1. In groups of 4-5 students, discuss the phrasal verbs you listed and try to find their meanings and their contexts of use.
2. TIP: Look up the meaning of the phrasal verbs that you found online using thesaurus websites.

## INTERCULTURAL DIMENSION

In Brazil, there are many podcasts about science. *Alô, Ciência!* is developed by four biologists who dream of spreading the access to science. In this episode, they talk about the Voyager space project, from the 70's, which changed the way humanity sees the Universe and also expanded our communication power, reaching other galaxies! Listen to the podcast and embrace the wonders of human technology and culture! Available at: <https://alociencia.com.br/podcast/027-voyager/>. Accessed on: January 18<sup>th</sup> 2020.

A proposta de trazer um *podcast* em português para os alunos cumpre com o objetivo da seção de trabalhar a dimensão intercultural. Promova reflexões sobre as características do gênero que aparecem tanto em língua inglesa quanto em língua portuguesa, como as expressões coloquiais e outras marcas de informalidade.



Podem-se propor discussões sobre as produções culturais que os alunos consideram mais marcantes na humanidade, não apenas as atuais. A ideia é suscitar um diálogo sobre recorte cultural e acesso, bem como sobre hegemonia e representatividade. Essa orientação é válida para as duas atividades.

### REFLECTING

» Read the texts and discuss with your classmates.

### Voyager Golden Record

Pioneers 10 and 11, which preceded Voyager, both carried small metal plaques identifying their time and place of origin for the benefit of any other spacefarers that might find them in the distant future. With this example before them, NASA placed a more ambitious message aboard Voyager 1 and 2, a kind of time capsule, intended to communicate a story of our world to extraterrestrials. The Voyager message is carried by a phonograph record, a 12-inch gold-plated copper disk containing sounds and images selected to portray the diversity of life and culture on Earth.

Available at: <https://voyager.jpl.nasa.gov/golden-record/>. Accessed on: November 17<sup>th</sup>, 2019.

The contents of the record were selected for NASA by a committee chaired by Carl Sagan of Cornell University, et. al. Dr. Sagan and his associates assembled 115 images and a variety of natural sounds, such as those made by surf, wind and thunder, birds, whales, and other animals. To this they added musical selections from different cultures and eras, and spoken greetings from Earth-people in fifty-five languages, and printed messages from President Carter and U.N. Secretary General Waldheim.

“The spacecraft will be encountered and the record played only if there are advanced spacefaring civilizations in interstellar space.”

— Carl Sagan

Available at: <https://voyager.jpl.nasa.gov/golden-record/whats-on-the-record>. Accessed on: November 17<sup>th</sup>, 2019.

- If you were part of the committee that chose the content to the Golden Record, what cultural productions would you recommend? Why? [Respostas pessoais.](#)
- Do you think the committee led by NASA made the best decisions about what to send to the outer space? Why?

## WRITING AND SPEAKING

What would we put on our Golden Record? Imagine you are part of the NASA Committee and you will help select cultural productions of your generation to be included in the Golden Record. Imagine this record could be sent to outer space, immortalizing you and your classmates alongside the Voyager project.

### MATERIALS

- Computer or smartphone/voice recorder
  - Access to the internet
  - Earphone or speaker
1. In groups of 4 students, you will plan and record a podcast episode about the choices you would make and the importance of that cultural artifacts for your generation.
  2. Decide which cultural recommendations you will make to the Golden Record of your generation.
  3. Write down, in English, the topics of discussion of your podcast, using the given model.
  4. Record yourselves discussing these topics for 5 to 15 minutes.
  5. Play the recording to your classmates and compare the recommendations you have made. If possible, post them online and share with the community, open for comments.

### Podcast script

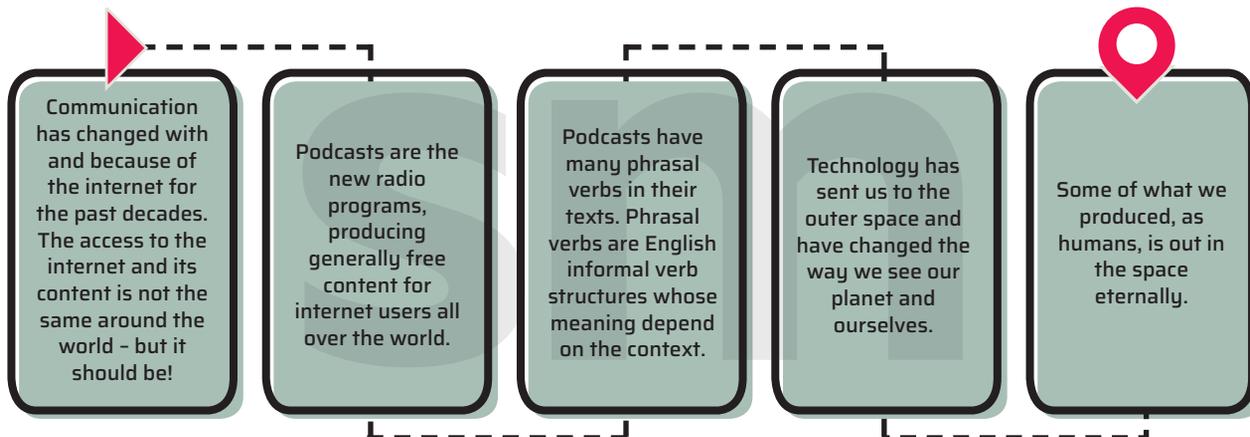
Before starting the recording, write the following topics and take notes about what will be said in each section of the podcast episode.

- Participants: their names
- Duration: 5-15 minutes (Plan the duration of the discussion before it happens,
- Topics: What is a Golden Record, Our group's recommendations, Our reasons
- Greetings and cultural tips

### MAPPING OUR ROUTE

Trace a rota na lousa, criando tópicos sobre os pontos discutidos na Trilha e dialogando com os estudantes sobre suas conclusões.

Now, let's check our starting route and draw the map of what we have studied so far.



### EVALUATION

Respostas pessoais.

Answer the following questions, writing the answers down in your notebook.

1. Do you think that all people should have access to information?
2. Did your opinion on the role of the internet in the evolution of communication change after what we have studied?
3. Do you consider listening to podcasts after studying them?
4. How was your participation in the group activities? Did the debates you entered lead you to any conclusion? Which one?
5. How did you contribute to the final activity (planning and recording a podcast episode)?

Não escreva no livro. 2. Espera-se que os alunos reconheçam a relação entre comunicação e internet, especialmente no que se refere aos avanços das últimas décadas e às mudanças que ocorreram nos meios de comunicação e nas redes sociais.

O objetivo desta atividade é promover a produção escrita de um roteiro de discussão de *podcast*, conforme o modelo, e a produção oral de um episódio de *podcast*. Incentive os alunos a tentar gravar o episódio em inglês. Ajude-os a construir os roteiros usando a língua inglesa. O uso da língua portuguesa não é proibido, mas é importante entender o papel da língua inglesa na difusão de conhecimentos e na cultura de compartilhamento, sobretudo por meio da internet.

1. Espera-se que surja, entre os alunos, uma discussão relevante sobre o acesso democrático à informação e à internet e sua relação com índices de desenvolvimento humano e renda.



# TRILHA LÍNGUA PORTUGUESA

## LER E OUVIR

Agora, você vai conhecer e explorar o mundo das produções audiovisuais.

Vinny Filmes/ID/BR



Vinny Filmes/ID/BR



Frames do documentário *A vida em um dia* (2011), de Kevin Macdonald.

### PRIMEIRAS TROCAS

Observe as imagens e converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir:

1. Você já assistiu a algum documentário? Conte aos colegas sobre sua experiência.

Resposta pessoal. Incentive os alunos a compartilhar as vivências deles com o gênero documentário.

2. Leia a legenda da imagem. Sobre o que você acha que trata o documentário?

Resposta pessoal. Instigue os alunos a fazer relações entre a imagem apresentada e o título do documentário. Aceite todas as respostas e peça a eles que anotem suas hipóteses em uma folha à parte, para confirmá-las ou não no decorrer desta Trilha.

3. Quais são as características de um documentário? É possível que os alunos respondam que um documentário podem aparecer dados de arquivos históricos, pessoas relatando fatos e experiências, entrevistas, etc.
4. Como você acha que os documentários são realizados?

Resposta pessoal. Espera-se que os alunos mencionem que os documentários são realizados com base em roteiros previamente escritos e geralmente envolvem pesquisas históricas e documentais.

Documentários são formas artísticas de pesquisar e expressar os mais variados temas e problemas por meio da linguagem audiovisual. Esse tipo de produção geralmente não é ficcional e traz diversos elementos que podem nos ajudar a compreender uma questão mais a fundo, como o documentário *A vida em um dia*, dirigido por Kevin Macdonald, que relata o cotidiano de diferentes pessoas ao redor do mundo, filmado em um único dia: 24 de julho de 2012.

No documentário, as pessoas deveriam responder a três questões: O que você tem no bolso? O que você ama? Do que você tem medo?

Depois das filmagens, realizadas pelas próprias pessoas, os vídeos foram remetidos a um canal de veiculação de vídeos na internet.

O cinema documental é uma forma de olhar sem estereótipos para os sujeitos que vivem na sociedade, a partir de suas próprias vozes. E essa é a riqueza de trabalhar com essa linguagem artística. Para exemplificar, leia um trecho da resenha crítica a seguir, sobre o documentário *Martírio* (2016), de Vincent Carelli, que trata da questão indígena no Brasil.

## Para explorar

Assista ao documentário *Terras Brasileiras*, produzido por João Gollo e Lia Tavares e dirigido por Dulce Queiroz, em 2018. Duração: 29min. Nessa produção, o tema explorado é a disputa entre indígenas e produtores rurais na fronteira Brasil/Paraguai.

Dirigido pelo documentarista e antropólogo Vincent Carelli, *Martírio* é o que poderíamos nomear de um “road-doc”, um documentário que se passa entre idas e vindas pelas estradas e em diferentes locais do país. O riquíssimo material captado durante décadas pelo cineasta se debruça sobre o descaso e as injustiças que as tribos Guarani Kaiowá não somente sofreram no passado como ainda sofrem hoje em dia, e perpassa décadas analisando de forma a desmistificar histórias implantadas por governos tidos como progressistas e, ainda, denunciar a violência cometida por fazendeiros aos índios.

Em seu formato, a produção é didática e nada excepcional. [...] O diretor nos coloca à frente de fatos históricos e políticos junto de uma governabilidade instituída que destrata os primeiros povos do país. [...] a produção dá, enfim, voz à população enfocada. Carelli é, no máximo, um narrador e interlocutor que pouco interfere no ambiente.

[...] A frustração e o compadecimento dos espectadores mais esclarecidos com a população retratada por Carelli é plena mesmo quando o documentarista, em alguns momentos, parece andar em círculos dentro do seu tema. Isso, no entanto, é compreendido como um mecanismo de enfatizar ainda mais os desrespeitos sofridos pelos Guarani Kaiowá. Por isso, *Martírio* é um documentário difícil de se assistir com indiferença. Mesmo sendo longo para um produto do formato – são quase 3 horas de projeção, o seu ritmo de montagem é exemplar.

[...] Estão presentes relatos e documentos que mostram a imposição do homem branco e dito civilizado disposto a encaixar o índio em uma cultura que não era a sua. Alia-se a isso a necessidade de embranquecer o índio brasileiro e adaptá-lo a uma sociedade que o corrompe [...].

CABRAL, Renato. Crítica sobre o filme *Martírio*. Papo de cinema. Disponível em: [www.papodecinema.com.br/filmes/martirio](http://www.papodecinema.com.br/filmes/martirio). Acesso em: 26 dez. 2019.

É importante que os alunos destaquem o tema trabalhado pelo diretor e o fato de populações que têm sido há muito tempo silenciadas ganharem repercussão no cinema nacional. É interessante que reflitam sobre o documentário e o contextualizem em relação às discussões acerca das questões indígenas da atualidade, para que possam verificar que, mesmo com políticas públicas, esses problemas permanecem. Essa reflexão tem como objetivo trazer à escola discussões sobre temas que circulam

## PARA REFLETIR

- » Organizados em roda, reflitam sobre a resenha crítica lida. Depois, conversem sobre as seguintes questões: Qual é o tema principal abordado no documentário? Qual é a importância do documentário produzido por Vincent Carelli? Em sua opinião, esse tema ainda é atual? Por quê?

nas mídias e está de acordo com o Programa Nacional de Direitos Humanos PNDH-3 (Decreto nº 7.037/2009). Caso considere interessante, você pode pedir aos alunos que pesquisem notícias, reportagens, etc. sobre a questão indígena na atualidade a fim de que ampliem a atividade proposta.

## PARA PESQUISAR

- » Em grupos de cinco integrantes, façam uma pesquisa breve na internet ou em plataformas audiovisuais de *streaming* e escolham um documentário para assistir. A escolha do tema é livre. Enquanto assistem ao vídeo, façam anotações sobre as seguintes questões: De que modo o documentário escolhido ajuda a ampliar o olhar sobre determinado tema? Que recursos audiovisuais seus diretores utilizam para chamar a atenção para a questão trabalhada no documentário? Apresentem as informações aos colegas em forma de seminário.

Frame da abertura do primeiro filme criado pelos irmãos Lumière, 1895.

É importante compreender que os documentários não surgiram do dia para a noite. Isso também vale para o cinema comercial e para as plataformas de *streaming*.

Em 1895, em Paris, França, os irmãos Lumière exibiram um filme pela primeira vez na história. O filme foi mostrado a pessoas em um café. Como naquela época não havia nada semelhante àquela experiência, muitas pessoas se assustaram com a cena da chegada de um trem, acreditando que havia um trem real no salão onde estavam. Isso mostra um pouco o impacto que uma nova mídia pode causar.

Caso semelhante ocorreu na história do rádio. Em 1938, uma rádio colocou no ar um trecho inspirado na obra *A guerra dos mundos*, de Herbert G. Wells, adaptado por Orson Welles e que narra uma invasão alienígena, e muitos de seus ouvintes se assustaram acreditando que aquilo realmente estava acontecendo.

Museu Lumière, Lyon, Fotografia: ID/BR



### PARA PESQUISAR

Oriente os alunos a fazer a pesquisa em sites confiáveis da internet para responder às questões. Solicite a eles que façam uma webgrafia da pesquisa, situando o site pesquisado, o link e a data do acesso. O objetivo da proposta não é que eles cheguem às respostas corretas, mas que aprofundem seus conhecimentos sobre o tema.

- » Em grupos de cinco integrantes, pesquisem a história do cinema e respondam a cinco das questões a seguir: O que o “Manifesto das 7 artes”, escrito em 1911, dizia sobre o cinema? Por que o cinema está relacionado, em sua origem, à fotografia? Os norte-americanos consideram Thomas Edison o pai do cinema. Por quê? Em que ano foi apresentado o primeiro filme no Brasil? Quem pôde vê-lo? Quem foi Charlie Chaplin e como era estruturado o cinema mudo? Quem foi Georges Méliès e como foram criados os primeiros filmes com efeitos especiais? Como a Primeira Guerra Mundial impactou a indústria do cinema? Quais foram os primeiros filmes 3D? Por que alguns filmes foram censurados por governos autoritários? Quando foram produzidos os primeiros documentários?

Anotem os resultados das pesquisas em uma folha à parte e arquivem no portfólio. Depois, compartilhem suas descobertas com a turma.

## ENTENDENDO A LÍNGUA PORTUGUESA

### O roteiro de documentário

Assim como outros roteiros, o roteiro de documentário faz parte da pré-produção de um vídeo ou filme e serve para auxiliar o trabalho de edição das cenas gravadas. A edição é uma etapa da pós-produção e se caracteriza pelo trabalho de corte e ordenação das cenas, além da inserção de trilhas e efeitos sonoros.

Entretanto, diferentemente dos outros, o roteiro de documentário não é usado fielmente durante as gravações ou durante a produção. Isso acontece porque durante as gravações o documentarista pode recriar o roteiro original, marcando assim o seu estilo.

Todo texto pode ser entendido com base em três aspectos, que simplificaremos como forma, tema e estilo. O **estilo** refere-se às escolhas que se faz ao produzir determinado texto. O tema e o estilo estão conectados num roteiro de documentário. Se desejarmos que as próprias pessoas que vivem determinado fenômeno falem por si, o estilo, num roteiro de documentário, será mais aberto, porque transmitirá os valores das pessoas que deram seus depoimentos em conjunto com aquilo que o documentarista considera relevante em sua criação.

Quando olhamos para o **tema**, estamos diante dos valores que um roteiro representa e re-produz. Podemos dizer que os documentários partem da premissa de que as pessoas que vivem os fenômenos são mais capacitadas do que um jornalista, por exemplo, a nos informar sobre cada um deles. Nesse sentido, o documentário se baseia numa proposta de coautoria.

Entende-se que **forma** é a maneira como um texto se estrutura. No caso do roteiro de documentário, há uma questão que contextualiza o que será investigado. Por exemplo: Como podemos lidar com as diferenças de acesso à informação em locais mais afastados dos grandes centros urbanos?

Depois disso, vêm as perguntas que serão feitas a cada entrevistado, se for o caso. Também é preciso constar no roteiro os locais onde serão gravadas as cenas com as entrevistas e, caso haja um narrador, as cenas em que apenas ele ganhe destaque.

Assim, em geral, os roteiros de documentários são feitos durante as gravações, podendo ser alterados durante o processo. Nesse sentido, todo documentário precisa de um **pré-roteiro**, que é a base do roteiro final.

## PARA PESQUISAR

» Em grupos de quatro integrantes, pesquisem na internet textos e vídeos que falem sobre o modo de criação de roteiros de documentário. Busquem guiar-se pelas seguintes perguntas: O que é um pré-roteiro e qual é a importância dele para um documentário? Como podem ser organizadas as cenas e as sequências em um documentário? É necessário descrever as falas das pessoas? Como são organizados esses elementos em um roteiro de documentário? Depois das pesquisas, anatem as informações no caderno e apresentem aos colegas da sala. Em seguida, façam uma síntese do que foi discutido, registrem em uma folha e guardem-na no portfólio.

## ESCREVER E FALAR

Agora chegou a vez de vocês criarem o próprio roteiro de documentário! Vamos lá?

Ao longo desta Trilha, você pesquisou como funciona a estrutura de um documentário, além de conhecer a obra de Macdonald e Vincent Carelli. Também investigou a história do cinema e percebeu que há diferenças entre os registros falados e os escritos do português.

Diferentemente de um filme de romance, ou drama, por exemplo, em que o roteiro traz as falas das personagens e as indicações de como as cenas deveriam ser construídas por meio das câmeras, no roteiro de documentário outras questões são registradas, como o contexto que será investigado pela equipe e o estilo do documentarista.

Para entender o que é feito na **contextualização**, vamos pensar em um exemplo. Suponha que um grupo de alunos tenha ficado intrigado com a questão da qualidade da alimentação da turma, observando que, muitas vezes, o consumo de lanches entre os colegas tem sido maior do que o de alimentos mais saudáveis, como frutas, verduras e legumes. Por causa disso, essa parte do roteiro situaria, em alguns parágrafos, esse contexto que seria documentado.

Não escreva no livro.

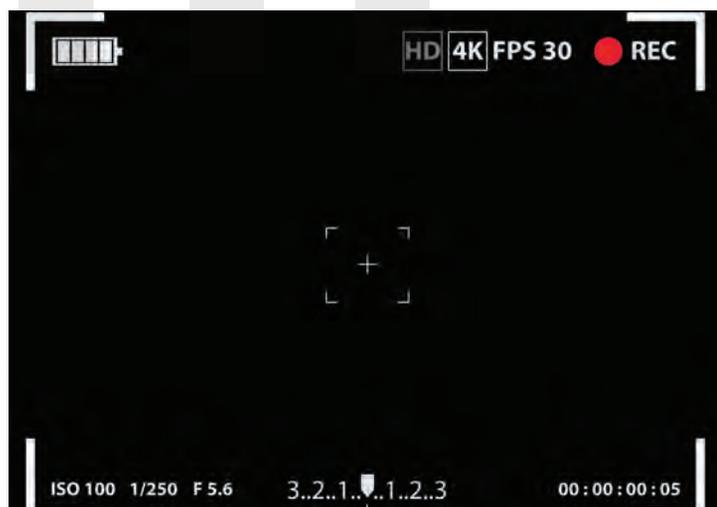
## Para explorar

- Assista ao vídeo a seguir para compreender um dos processos de criação dos roteiros de documentário. Nesse vídeo, o cineasta Raphael Erichsen explica de maneira divertida e didática o passo a passo da criação de roteiros de documentário e dá diversas dicas que podem contribuir com suas pesquisas.

Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=lafP3i00UBk](http://www.youtube.com/watch?v=lafP3i00UBk). Acesso em: 21 jan. 2020.

- Caso em seu bairro ou município exista um estúdio de produção de vídeos ou documentários, combine uma visita com os colegas e o professor.

Câmera de vídeo.



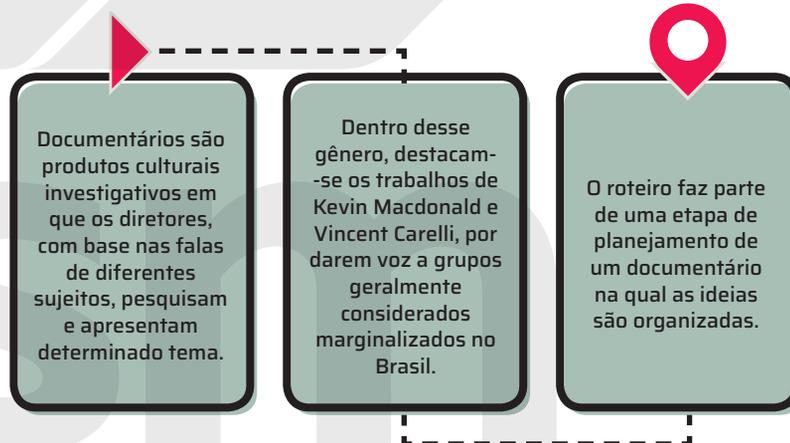
O estilo do documentarista, por sua vez, permite que ele escolha quais falas quer destacar, quais quer omitir, se é preciso ilustrar as falas com imagens, qual trilha sonora melhor cabe na cena, se é necessário um texto em especial lido por um narrador ou pelo próprio entrevistado, entre outras opções. Retomando o exemplo anterior, suponha que uma aluna tenha dado um longo depoimento sobre como sua vida é corrida, o que a impede de ter uma alimentação de qualidade, e diga, em dado momento: “Eu não tenho tempo para viver bem e comer direito”.

No roteiro, o documentarista marcaria a minutagem desse trecho da gravação: “Fala importante sobre alimentação: ‘Eu nao tenho tempo’ - de 1min30s a 1min55s”. Com base nesse registro, pode-se pensar em destacar essa fala, por exemplo, colocando-a como uma legenda na cena. Pensando nisso, agora é hora de você criar seu próprio roteiro de documentário.

1. Em grupos de cinco integrantes, pensem em um tema relevante para vocês e a comunidade escolar e criem a primeira parte do roteiro, ou seja, a questão a ser documentada.
2. Definam os entrevistados e as perguntas que serão feitas a eles. Proponham perguntas abertas que deem margem a respostas amplas.
3. Pensem nas cenas, nas sequências de imagens, e em que momentos devem entrar as entrevistas e as falas.
4. Apresentem o roteiro criado aos colegas e ao professor.

## TRAÇANDO O MAPA

Agora, vamos retomar o que aprendemos nesta Trilha.



## AVALIAÇÃO

Responda às seguintes perguntas, anotando as respostas em seu portfólio:

1. Qual é a função de um documentário?
2. Qual é a diferença de um roteiro de documentário em comparação a outros roteiros?
3. De que forma esta Trilha ampliou seus conhecimentos sobre as diferentes mídias? *Resposta pessoal.*
4. Como foi sua participação nos trabalhos individuais e em grupo?

*Resposta pessoal.*

1. Espera-se que os alunos retomem o que estudaram, lembrando que o documentário é um gênero discursivo em que investigamos determinado tema a partir de diferentes perspectivas.

2. O roteiro de documentário não é usado fielmente, pois pode sofrer adaptações.

## APRECIAR

Nesta Trilha, vamos conhecer a videoarte, que aproxima arte e tecnologia, refletir sobre a relação entre a arte e as mídias e explorar alguns elementos da linguagem audiovisual.



Tadeu Jungle/Acervo do artista



*Versus*, de Tadeu Jungle, 2015 (videoinstalação).

### PRIMEIRAS TROCAS

Observe as imagens e converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir:

1. Descreva o que você vê nas imagens. *Resposta pessoal.*  
*Espera-se que os estudantes identifiquem que são imagens de torcidas em um jogo de futebol.*
2. Que lugar é esse? O que está acontecendo nesse lugar? O que as pessoas estão fazendo?  
*Alguns estudantes que estejam familiarizados com as cores dos times e com o esporte podem perceber que são as torcidas do Palmeiras e outro time.*
3. Há duas imagens. Você consegue identificar as diferenças entre elas?  
*Resposta pessoal. Espera-se que os alunos identifiquem que se trata de duas torcidas de futebol.*
4. Em sua opinião, qual é o significado do futebol para a maioria das pessoas? Como a sociedade e a mídia se relacionam com o futebol?

*Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reconheçam que o esporte é apreciado por muitas pessoas e que falem sobre as torcidas organizadas e sobre o grande volume de propaganda e publicidade relacionado ao mercado do futebol.*

Não escreva no livro. *Conduza a discussão de modo que eles retomem algumas das questões estudadas na Trilha de Educação Física.*

Conheça também o site de Tadeu Jungle para saber mais sobre seus trabalhos como artista e diretor de filmes.

Disponível em: [www.tadeujungle.com.br](http://www.tadeujungle.com.br).

Acesso em: 17 nov. 2019.

## Versus: futebol, vídeo e arte

As imagens que você viu são parte da videoinstalação *Versus*, do artista brasileiro Tadeu Jungle (1956-). Nela, dois vídeos projetados em paredes opostas mostram de um lado a torcida do Corinthians e do outro a do Palmeiras, gravadas ao mesmo tempo durante um jogo. Essa é uma forma irreverente de alterar o foco que é dado às transmissões de televisão, colocando a plateia como protagonista do evento.

Tadeu Jungle é o que chamamos de artista multimídia. Ele é jornalista, escritor, poeta, fotógrafo, *videomaker*, *designer* gráfico, produtor e diretor de cinema e televisão. Em suas obras, Jungle une os elementos da linguagem visual e os recursos da comunicação de massa, de maneira crítica e irreverente.

## TÉCNICAS E TECNOLOGIAS

O vídeo é uma tecnologia relativamente recente e seu desenvolvimento permitiu o surgimento da televisão, que se tornou um dos meios de comunicação mais importantes e influentes do século XX. Observe ao lado a imagem de outra obra de Tadeu Jungle.

1. De que forma o título do trabalho se relaciona com a imagem?
2. Esse é um tipo de imagem comum na televisão? No que essa imagem difere das imagens da televisão?

Reúna-se com dois colegas e discutam as questões compartilhando o que perceberam sobre as imagens dos vários olhos e ressaltando as impressões e associações que elas provocam em vocês.



Tadeu Jungle/Arquivo do artista

Cena do vídeo *Medo* (2006), de Tadeu Jungle.

1. Os objetivos da pergunta são promover a interpretação e a elaboração de hipóteses pessoais sobre a obra e incentivar o diálogo entre os estudantes. É possível que eles estabeleçam relações entre alguns olhares exibidos na imagem e as ideias de tensão e apreensão, associando-as ao medo.

2. O objetivo da questão é que os estudantes percebam que a videoarte utiliza os recursos e elementos da linguagem audiovisual para criar obras que não se estruturam como as narrativas lineares da televisão.

## A videoarte e a linguagem da mídia

Os artistas da videoarte subvertem o uso da linguagem audiovisual, criando narrativas diferentes do formato tradicional a que estamos acostumados quando assistimos a um filme ou programa de televisão. Esse tipo de manifestação é um experimento de criação artística que se vale da tecnologia, conectando tanto os estímulos visuais como o significado das imagens em um só tempo, para provocar sensações simultâneas relacionadas aos nossos sentidos.

### PARA REFLETIR

Estimule os diálogos sobre essas questões, destacando a presença das mídias sociais na vida contemporânea e discutindo sobre como os artistas podem utilizá-las para abordar diversas temáticas e difundir suas ideias.

- » De que maneira os artistas se relacionam com a mídia atualmente? Formem trios e conversem sobre as seguintes questões: Qual é a importância das mídias sociais em nossas vidas? Como e para que usamos essas mídias: para nos informar, para manter contato com os amigos, como forma de entretenimento? Você segue o perfil de algum artista nas redes sociais? Qual? Sobre o que esse artista posta? Que uso muitos artistas fazem das redes sociais atualmente? Anotem as principais ideias em uma folha à parte e organizem-na no portfólio.

## UM POUCO DE HISTÓRIA

Na década de 1960, a videoarte surgiu como uma linguagem conectada e direcionada aos avanços tecnológicos da época. Os artistas tinham como proposta fazer críticas ao modo como a televisão era utilizada para veicular propagandas. Seu objetivo era buscar outros usos para uma tecnologia tão presente na sociedade e instigar o público a assumir um comportamento mais ativo diante da comunicação de massa.

### PARA PESQUISAR

Para que os estudantes aprofundem a reflexão sobre a videoarte e sua história, é importante realizar a pesquisa proposta. Por meio dela, os alunos vão conhecer melhor a videoarte e seus artistas.

- » Você vai conhecer melhor os artistas que utilizam a videoarte desde a década de 1960. Forme um trio e, juntos, escolham um dos artistas a seguir para pesquisar: Nam June Paik, Bill Viola, Bruce Nauman e Sandra Kogut. Montem uma apresentação para os demais colegas da classe, contando sobre o artista e seus trabalhos com videoarte. Se encontrarem alguns de seus trabalhos na internet, mostrem-nos em sua apresentação.

### PARA PRATICAR

- » Nesta atividade, você vai editar imagens para construir uma narrativa visual. Para isso, junte-se a dois colegas, escolham um tema do interesse de vocês, como música, ecologia ou desigualdade social, façam uma busca na internet por imagens relacionadas ao tema e salvem-nas no computador. Estabeleçam relações entre as imagens e definam uma ordem para elas, de maneira que passem de uma para outra como se contassem uma história. Mostrem aos colegas as imagens em sequência com a ajuda de um programa de apresentação de imagens. Vocês podem escolher uma trilha sonora ou aplicar efeitos para complementar o trabalho.

## REFLETIR E CRITICAR

Com câmeras digitais e computadores, é possível captar e editar imagens e até colocá-las na internet com rapidez, usando *smartphones* e *tablets*.

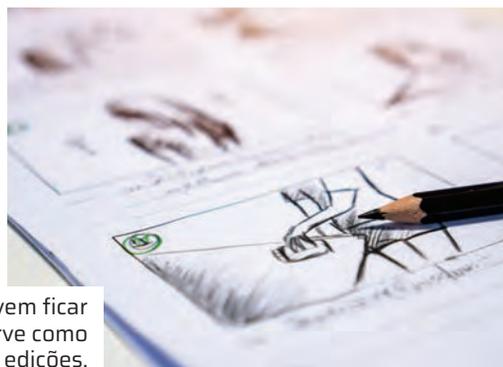
Mesmo na era digital, a maneira como organizamos imagens e sons para contar uma história ou passar uma ideia ainda utiliza muitos recursos criados pelos cineastas, como é o caso do enquadramento. Enquadrar é decidir o que será mostrado e como isso será visto em cada cena. O estudo visual das cenas é feito pelo diretor e se chama *storyboard*, que é uma espécie de versão desenhada do roteiro.

Cada forma de enquadrar uma cena é chamada plano, conforme vemos a seguir:

- Plano geral: com um ângulo visual bem amplo, a câmera mostra todo o cenário ou locação.
- Plano de conjunto: com um ângulo aberto, a câmera mostra uma boa parte do cenário. É possível identificar os rostos das pessoas mais próximas à câmera.
- Plano médio: a figura humana é enquadrada da cintura para cima.
- Plano americano: o ator ou atriz é enquadrado de corpo inteiro ou do joelho para cima.
- Primeiro plano: a câmera mostra os ombros e o rosto da personagem.
- Primeiríssimo plano: é mostrado apenas o rosto da personagem.
- Plano detalhe ou *close-up*: a câmera enquadra uma parte do rosto ou do corpo bem de perto.

Se possível, faça uma busca na internet por fotografias que ilustrem esses planos e apresente-as aos estudantes. No site [www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentosplanos-e-angulos](http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentosplanos-e-angulos), você encontra a descrição e as imagens correspondentes de todos esses planos, em detalhes. Sugere-se também que você selecione um documentário – entre os que foram explorados, preferencialmente – e convide os alunos a analisar os planos adotados após terem conhecido cada um deles.

Também é possível detalhar no *storyboard* outros componentes do enquadramento, como o ângulo da câmera. Esses elementos, mais do que termos técnicos da cinematografia, são os recursos utilizados pelos diretores para contar uma história e construir a relação dos espectadores com o filme.



Smolaw11/Stock/Getty Images

O *storyboard* é um estudo visual de como devem ficar as cenas de uma produção audiovisual. Ele serve como um guia para as gravações e edições.

## MUNDO DO TRABALHO

Nas produções audiovisuais, é o diretor que determina a identidade de um filme e coordena as diversas equipes e os profissionais envolvidos. O papel do diretor abrange a orientação do elenco, a coordenação das filmagens e a edição final. Seu trabalho começa na leitura e discussão do roteiro e passa pelo planejamento da produção e pela escolha do elenco e dos demais profissionais das equipes técnicas.

### PARA PRATICAR

- » Nesta atividade, você vai experimentar planos e enquadramentos e observar os diferentes resultados obtidos com eles. Forme um trio com dois colegas e, com uma câmera digital ou um celular, escolham um local iluminado para as gravações. Criem uma cena curta, com ou sem falas, da qual participem duas personagens, definam quem será o cinegrafista e ensaiem a cena. Enquanto a dupla de atores ensaia, o cinegrafista pode dar dicas de atuação. Repitam a cena e registrem-na em planos diferentes. Ao término da atividade, assistam a todas as gravações e respondam: O que podemos ver em cada tipo de enquadramento? Os enquadramentos mudam nossa percepção ou interpretação da cena? O que cada enquadramento destaca?

### PARA REFLETIR

- » Reflita sobre o que você descobriu e aprendeu até aqui e elabore um texto em uma folha à parte sobre as seguintes questões: Quais são as principais características da videoarte? O que você achou do trabalho de Tadeu Jungle? Como a arte e as mídias se relacionam? Como os artistas se utilizam das diversas mídias? O que é linguagem audiovisual? Que tipos de produções e manifestações culturais e artísticas essa linguagem envolve? Como a linguagem audiovisual pode ser canalizada pela Arte? Quais são os elementos e recursos da linguagem visual que você estudou? De que maneira eles são utilizados nas produções audiovisuais? Depois de elaborado o texto, revise-o e guarde-o no portfólio.

## CRIAR

### Narrativa audiovisual

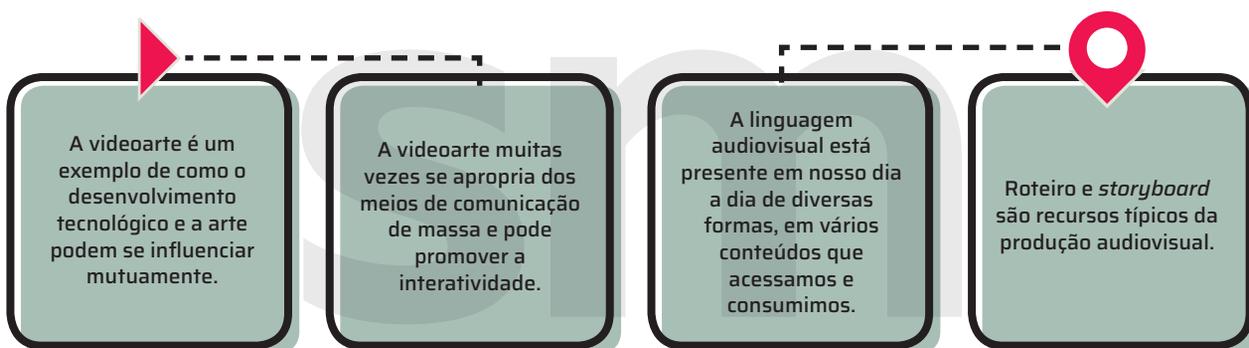
Nesta seção, você vai elaborar um roteiro e um *storyboard*. Para isso, é preciso descrever as cenas e os diálogos e dar indicações sobre a composição visual das cenas. Vamos lá?

#### MATERIAIS

- Papel sulfite, canetas e lápis
  - Dispositivos para gravação de vídeo (câmera ou *smartphones*)
  - Computadores com programas para edição das imagens gravadas
  - Figurinos para as personagens das cenas
  - Adereços e objetos de cena
1. Formem grupos de cinco alunos e pensem em como as mídias sociais e a comunicação fazem parte de seu cotidiano. Como as pessoas usam as mídias sociais? Em quais momentos as mídias estão presentes na vida das pessoas?
  2. Elaborem uma cena que se relacione a esse tema, definindo personagens, ações, lugar, desenvolvimento e desfecho.
  3. Depois de organizar os elementos da cena, escrevam o roteiro e criem um *storyboard*. Nele, dividam a cena em sequências menores e representem-nas com desenhos, como numa história em quadrinhos. Nesse momento, vocês também podem decidir o figurino das personagens e planejar o que cada um vai trazer no dia da gravação.
  4. Ensaiem a cena e pensem com que enquadramentos e planos vocês podem gravá-la para transmitir a ideia do grupo.
  5. Realizem as gravações e editem o vídeo, escolhendo as melhores sequências e organizando a ordem delas.
  6. Apresentem a cena criada aos colegas da sala e ao professor.

### TRAÇANDO O MAPA

Agora vamos verificar como foi o percurso até aqui?



### AVALIAÇÃO

1. Um dos aspectos mais importantes em relação a esta questão é os estudantes identificarem a importância dos meios digitais para as mídias sociais e como a arte pode se apropriar deles em sua produção, muitas vezes de forma crítica. 2. Alguns recursos importantes estudados são a edição de imagens e os planos e enquadramentos da narrativa audiovisual. O roteiro é a linha condutora para a elaboração de uma narrativa audiovisual, e o *storyboard* é um importante elemento para a elaboração visual desse tipo de produção. 3. São as maneiras como as cenas podem ser filmadas, de acordo com a distância e o ângulo da câmera em relação à cena. Por meio deles, o diretor decide como os espectadores vão ver e entender a história. 4. Esta é mais uma questão de autoavaliação proposta aos estudantes com o objetivo de colher evidências das aprendizagens construídas por eles.

Responda às perguntas a seguir em uma folha à parte e guarde-a no portfólio.

1. Que relações você observa entre a produção midiática, o desenvolvimento tecnológico, a comunicação de massa e o papel da arte na sociedade?
2. Você se lembra ou consegue enumerar os recursos da produção audiovisual? Qual é o papel do roteiro e do *storyboard* na produção de um filme, por exemplo?
3. O que são planos e enquadramentos? Qual é o papel deles na criação das narrativas audiovisuais?
4. Como foi o processo de criação de uma narrativa audiovisual com seu grupo? Como você e seu grupo avaliam o resultado do trabalho?

Não escreva no livro.

# PARA CONCLUIR

Neste projeto, você explorou assuntos diversos sobre as mídias e trilhou diferentes caminhos para refletir sobre o problema central: **Como praticar a cidadania por meio das mídias?**

Agora, que tal você e os colegas organizarem um festival de cinema na escola para divulgar as produções realizadas por vocês e para fazer uma curadoria de filmes? Além disso, vocês podem participar de uma plataforma colaborativa para divulgar as produções realizadas!

## Um breve histórico dos festivais de cinema



Tristan Fewings/Getty Images

Palazzo del Cinema, onde ocorre o Festival de Veneza, 2019.

Em meados do século XX começaram a ocorrer diversos festivais de cinema no mundo todo, como os de Veneza, de Cannes, de Toronto, de Berlim, entre muitos outros. O primeiro festival de cinema aconteceu em Veneza, na Itália, em 1932. Ele acontece ainda hoje e faz parte da Bienal de Veneza, uma das exposições internacionais de arte mais importantes do mundo. Mesmo fazendo

parte dessa mostra, o festival ocorre anualmente no final de agosto ou início de setembro na ilha de Lido (Veneza, Itália). As projeções dos filmes acontecem no histórico Palazzo del Cinema e em outros locais próximos a ele.

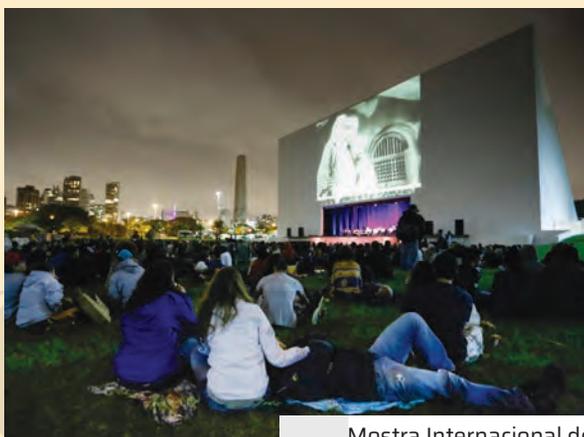
No Brasil, o principal festival cinematográfico é a Mostra Internacional de Cinema de São Paulo. Realizada pela Associação Brasileira Mostra Internacional de Cinema (ABMIC) e reconhecida pela Federação Internacional da Associação dos Produtores de Filmes, a Mostra Internacional é um evento cultural sem fins lucrativos e foi criada pelo crítico de arte Leon Cakoff em 1977, quando o Museu de Arte de São Paulo (Masp) celebrava os seus 30 anos de fundação. Hoje são exibidos mais de 300 filmes em várias salas de cinema pela cidade. A mostra é reconhecida como a maior exposição da produção brasileira em relação ao cinema mundial, além de trazer para o Brasil produções alternativas que não participam do circuito comercial de cinema.

Existem hoje diversas plataformas digitais de obras cinematográficas que levam filmes e outras produções audiovisuais do mundo todo para o público conectado à internet. Uma delas é a Afroflix, uma plataforma colaborativa *on-line* e gratuita que disponibiliza filmes, programas, *vlogs* e séries produzidos, escritos, dirigidos ou protagonizados por pessoas negras.

## MÃOS À OBRA

Agora, vamos criar nosso festival de cinema! Vocês podem apresentar as produções criadas neste projeto e produções de outros alunos da escola. Vale também convidar cineastas e artistas audiovisuais jovens da região. Além disso, é preciso escolher pessoas para formar o corpo de jurados do festival e produzir um troféu para o(s) vencedor(es).

1. Organizem-se em grupos de seis integrantes. Cada grupo ficará responsável por uma etapa da montagem do festival, de acordo com o seguinte roteiro: inscrição das produções; planejamento das apresentações; escolha do júri e convite para os jurados; programação visual de convites e cartazes; produção do troféu; envio de convites; produção do espaço de exibição; produção da tecnologia de exibição; acolhimento dos artistas convidados, do público e do júri.
2. Caso a escola possua um anfiteatro, vocês podem verificar com a direção a possibilidade de reservá-lo para o festival, ou podem montá-lo na quadra ou no pátio da escola. É preciso providenciar também mesa e cadeiras para o júri. Para divulgar suas produções, vocês podem acessar plataformas digitais de filmes e outros produtos e seguir as regras de participação desses sites.



Dev Ribeiro/Fotoarena

Mostra Internacional de Cinema de São Paulo, 2013.

### Para explorar

- Visite o *site* da Mostra Internacional de Cinema de São Paulo. Disponível em: <http://43.mostra.org/br/home/>. Acesso em: 15 nov. 2019.
- Visite a plataforma Afroflix. Disponível em: [www.afroflix.com.br](http://www.afroflix.com.br). Acesso em: 26 dez. 2019.

## BOCA NO TROMBONE

1. Organizem uma mostra cultural com tudo o que vocês produziram em todas as etapas do projeto, de modo que os trabalhos possam ser apreciados por todos.
2. Escolham um nome para a mostra que represente a turma e o tema deste projeto e aproveitem a oportunidade para convidar a comunidade escolar e a do entorno. Para tanto, criem um convite com informações como nome do evento, data, horário e local e distribua para a sua família e para os moradores do entorno da escola.
3. Nessa etapa, vamos retomar o que foi produzido ao longo do projeto: registro da Copa de Pregobol; *podcast*; roteiro de documentário; *storyboard*; e gravação de cena relacionada ao uso das mídias.
4. Agora é preciso organizar o espaço da escola para que os visitantes possam conhecer todos esses produtos! Para isso, sigam as orientações: elenquem salas e outros espaços que possam ser usados na mostra e reservem o uso dos espaços na data escolhida para o evento conversando com a direção escolar. Criem placas para serem coladas nos muros e paredes da escola, mostrando o caminho que os visitantes têm de fazer a fim de visitarem todos os espaços; elaborem fichas que vão explicar o que está sendo apresentado e que devem ficar fixadas em cada espaço; organizem turnos de monitores que vão explicar as produções.
5. Participem ativamente do evento dando atenção ao público e fazendo uma monitoria cultural para as visitas. De modo cordial e alegre, oriente o público sobre como participar dos jogos. Depois do evento, publiquem fotos e textos nas redes sociais e no *site* da escola sobre o que aconteceu na mostra cultural.

# PARA AVALIAR

## TRAÇANDO O MAPA

Neste projeto, as pesquisas, os debates, as reflexões e as experimentações foram norteados pelo seguinte problema: **Como praticar a cidadania por meio das mídias?**

Agora, retome o percurso que você trilhou até chegar ao final deste projeto e aproveite para rever suas aprendizagens.

Você estava aqui.

O futebol começou como uma prática restrita às elites. Com o tempo, foi se democratizando e ganhando espaço nas mídias.

As grandes mídias contribuíram de forma decisiva na transformação do futebol em produto e veículo de publicidade de produtos e serviços.

O futebol pode ser um instrumento de manutenção do poder, mas também pode estimular práticas de resistência, como o futebol de várzea.

Educação Física

Língua Inglesa

A comunicação mudou com e por causa da internet nas últimas décadas. O acesso à rede e seu conteúdo não é o mesmo em todo o mundo — mas deveria ser!

Os *podcasts* são os novos programas de rádio, produzindo conteúdos geralmente gratuitos para usuários da internet. Podemos nos expressar e contribuir para uma cultura de compartilhamento usando *podcasts*.

Documentários são produtos culturais investigativos em que seus diretores, baseando-se nas falas de diferentes sujeitos, apresentam determinado tema.

Roteiro é uma etapa do planejamento de documentário na qual as ideias são organizadas.

Língua Portuguesa

A videoarte é um exemplo de como o desenvolvimento tecnológico e a arte podem se influenciar mutuamente. Algumas das características mais importantes da videoarte são que ela se apropria dos meios de comunicação de massa e que pode promover a interatividade.

A linguagem audiovisual está presente em nosso dia a dia de diversas formas: em conteúdos que acessamos e consumimos nas mídias e nos meios de comunicação.

Arte

Produto final

Criação de um festival de cinema.  
Organização de uma mostra cultural.

Você completou o percurso.

A cultura midiática faz parte de nossa vida cotidiana. Para que possamos consumir e criar, de forma crítica e cidadã, diferentes produtos culturais, como *podcasts* e vídeos, é preciso conhecer sua história, seu contexto de produção e as linguagens envolvidas.

1. Espera-se que os alunos respondam que a mídia sobrevive com a propaganda política e eleitoral e a publicidade de bens e produtos, e por isso tem um poder paralelo aos poderes do Estado.
2. Espera-se que os estudantes compreendam que a crítica pode ser realizada de diversas formas. Uma delas é recriar essas produções e divulgar temas diferentes dos que costumam ser veiculados pela mídia.
3. Resposta pessoal. Espera-se que os alunos respondam que é por meio desse conhecimento e da apropriação da produção midiática que é possível resistir à cultura de consumo.

## AUTOAVALIAÇÃO

Responda às seguintes perguntas, anotando as respostas em seu portfólio:

1. Qual é a relação entre linguagem, mídia e poder?
2. De que modo podemos analisar e criticar o papel da mídia e de suas produções em nossa vida?
3. Para você, por que é importante conhecer e saber criar e divulgar produções midiáticas? É possível praticar a cidadania ao participar da mídia? Explique.

# CONVIVENDO!

Neste projeto, você vai refletir sobre formas de mediar conflitos, desde os menores até os mais complexos. Para nos aprofundar nesse assunto, serão realizadas atividades que levam à reflexão e à pesquisa, além de práticas e avaliações em diferentes linguagens.

Leia um trecho da canção “Minha alma”, do grupo musical brasileiro O Rappa.

## Minha alma (A paz que eu não quero)

A minha alma tá armada e apontada  
Para a cara do sossego!  
Pois paz sem voz, paz sem voz  
Não é paz, é medo!

Às vezes eu falo com a vida  
Às vezes é ela quem diz  
Qual a paz que eu não quero conservar  
Pra tentar ser feliz?  
[...]

YUKA, Marcelo. *Minha alma (A paz que eu não quero)*. In: O RAPPA. *Lado B Lado A*. Rio de Janeiro: Warner Music, 1999. 1 CD. Faixa 6.

### COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DESENVOLVIDAS NO PROJETO

Competências gerais: 7, 9 e 10

Competências específicas e habilidades de Linguagens e suas Tecnologias:

CELTEM1 (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103) e (EM13LGG105)

CELTEM2 (EM13LGG201), (EM13LGG202), (EM13LGG203) e (EM13LGG204)

CELTEM3 (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG303) e (EM13LGG304)

CELTEM4 (EM13LGG401), (EM13LGG402) e (EM13LGG403)

CELTEM5 (EM13LGG501), (EM13LGG502) e (EM13LGG503)

CELTEM6 (EM13LGG601), (EM13LGG602), (EM13LGG603) e (EM13LGG604)

CELTEM7 (EM13LGG701), (EM13LGG702) e (EM13LGG704)

### PRIMEIRAS TROCAS

Agora, converse com os colegas e o professor sobre as perguntas a seguir.

1. Para você, do que trata a canção?
2. O que é paz para você? E guerra, o que é?
3. O que significa a expressão “sem voz” na letra da canção?
4. Em sua opinião, só existe uma forma de paz? Justifique.
5. Para você, é possível conseguir viver em paz e ao mesmo tempo ter voz? Justifique.
6. Para você, é possível falar, posicionar-se perante os outros e, ao mesmo tempo, viver em paz? Justifique.
7. Como você resolve seus conflitos e confrontos com outras pessoas?
8. De que forma você se relaciona com as pessoas: fala tudo o que quer, pensa antes de falar ou prefere silenciar?
9. Em sua opinião, pode haver um equilíbrio em nossas atitudes? Justifique.

Projeto

4

MEDIAÇÃO DE  
CONFLITOS

Marcelo Falcão, vocalista da  
banda O Rappa. Paraná, 2019.

# QUAL É O PROBLEMA?

Neste projeto, você vai refletir sobre a mediação de conflitos, ou seja, sobre a ação de mediar situações que podem ocorrer entre as pessoas, como os conflitos mais leves, do dia a dia, ou aqueles em que a integridade física das pessoas é ameaçada. Para isso, vamos destacar a importância do diálogo como ferramenta para nos ajudar a conviver uns com os outros de modo respeitoso.

A importância da mediação de conflitos vem aumentando ao longo dos anos como uma alternativa ao modo tradicional de resolução de problemas de relacionamento entre as pessoas, desde os mais cotidianos até os mais trágicos e violentos.

O principal conceito presente na mediação de conflitos é a noção de que o que acontece na vida de cada um sempre depende do ponto de vista de quem relata o acontecimento. Quer ver como isso funciona?

## PARA PRATICAR

- » Junte-se a quatro colegas e exponham o ponto de vista de uma personagem que tenha participado de determinado acontecimento. Para tanto, todos os grupos devem escolher o mesmo acontecimento e especificar: o lugar onde o fato se deu; o período; os participantes.

Assim, juntos, vocês vão escrever sobre o que aconteceu, onde, quando e com quem. Depois, cada grupo vai escolher o ponto de vista de uma das personagens do evento: homem, mulher, idoso, criança, cachorro, gato, porta, janela, carro, o que a imaginação mandar.

Cada grupo deve escrever um texto de no máximo dois parágrafos, contando a versão da história de acordo com o ponto de vista da personagem escolhida. Em seguida, deve escolher um representante do grupo para ler diante da turma.

Depois das apresentações, sintetizem individualmente, em uma folha de papel à parte, o que foi apresentado por todos os grupos. Arquivem-na no seu portfólio.

**Portfólio** é uma pasta ou caixa em que você vai colocar e deixar organizados textos, imagens, CDs, DVDs e outros registros que produzir no decorrer deste projeto. Esse recurso será útil para acompanhar seu percurso e avaliar suas aprendizagens. Siga as orientações do professor para construí-lo.

Pelo fato de sermos únicos e diferentes uns dos outros, é comum termos pontos de vista distintos sobre uma mesma situação. Essa diferença de visões pode, infelizmente, causar conflitos e até mesmo confrontos violentos.

Quando pensamos em comunicação entre as pessoas, devemos compreender que nenhuma mensagem é óbvia ou de fácil interpretação. Assim, o que para uma pessoa pode ser claro e objetivo, para outra não necessariamente funciona assim.

## PARA PRATICAR

» O que você vê nesta imagem? E o que seus colegas veem?



Forme uma roda de conversa com os demais colegas da turma e dialoguem, de modo respeitoso e por meio de argumentos e justificativas, a respeito do que cada um viu. Ao término da atividade, sintetizem individualmente, em uma folha de papel à parte, o que foi vivenciado. Guardem a folha no portfólio.

O psicólogo estadunidense Marshall Rosenberg (1934-2015) pesquisou sobre o modo como nos comunicamos uns com os outros e por que entramos em conflitos e confrontos.

Ele constatou que a forma como falamos com os outros e como os ouvimos é mais importante do que aquilo que necessariamente falamos para que ocorram desavenças.

Com base em suas pesquisas, ele propôs que, ao se comunicar, as pessoas sigam o princípio de expressar-se honestamente observando:

- o que está acontecendo;
- o que sentem em relação a isso;
- do que necessitam;
- o que desejam.

Ao mesmo tempo, em sua proposta, ele sugeriu que, considerando esse princípio, as pessoas procurassem interpretar o que os outros estavam falando. Difícil, não é mesmo?

Por isso, neste projeto, vamos refletir sobre muitas questões: como nos comunicamos uns com os outros? Somos capazes de observar o modo como nos comunicamos? Somos capazes de falar o que sentimos, queremos e desejamos? É possível utilizar diferentes linguagens para nos comunicar uns com os outros de forma não violenta?

Tudo isso para chegar ao nosso problema: **Outras formas de convivência são possíveis?**

Mas, antes, que tal contextualizar esse assunto?

Não escreva no livro.

## Para explorar

Leia no texto indicado no link mais informações sobre a comunicação não violenta.

Disponível em: [https://www.pucsp.br/ecopolitica/downloads/cartilhas/2\\_C\\_2006\\_Rede\\_comunicacao\\_violencia.pdf](https://www.pucsp.br/ecopolitica/downloads/cartilhas/2_C_2006_Rede_comunicacao_violencia.pdf). Acesso em: 4 fev. 2020.

# TRAMAS E ENREDOS

A ideia de paz vem sendo construída há milênios nas diversas sociedades humanas em diferentes tempos históricos.

Para os gregos antigos, a deusa Eirene, a Paz, filha de **Têmis** e **Zeus** e irmã de Dice (justiça) e Eunômia (legalidade), tinha como principal papel zelar pelos ciclos da natureza, pela harmonia, pela abundância e pela fartura na vida nas cidades gregas. Uma das doze divindades gregas do Olimpo, Eirene era perseguida por Polemos, uma espécie de demônio que personificava a guerra. Por isso, na tradição clássica, guerra e paz são opostos: a paz significava tranquilidade e harmonia, ao passo que a guerra era algo ligado à violência e à infelicidade.

Com o passar do tempo, entretanto, esse modo de compreender a paz foi se transformando. Na Roma antiga, a paz deixou de ser um ciclo natural de harmonia e prosperidade, oposta aos tempos de guerra, e foi ressignificada como algo que deveria ser conquistado por meio da força dos guerreiros e dos conquistadores, que, ao lutar e vencer o inimigo, tinham a capacidade de garantir tranquilidade e fartura para as cidades romanas.

Para a tradição judaico-cristão, por outro lado, a paz deveria ser conquistada por meio de

alianças, compromissos e promessas entre os seres humanos e Deus. Em outras palavras, a paz passou a ser algo distante ou de tempos futuros e incertos, pois, caso alguém quebrasse o compromisso, não seria alcançada. Assim, para a tradição judaico-cristã, a paz é, também, o oposto da guerra e da violência, e deve ser conseguida pela concórdia entre as pessoas e Deus.

A partir da **Idade Moderna**, mais uma vez o conceito de paz voltou a ser ressignificado. Com o surgimento dos Estados nacionais, a emergência do capitalismo, a ascensão da burguesia e o aparecimento da racionalidade iluminista, a relação entre a paz e a dimensão divina começou a ser questionada.



Arca da Aliança, que para os católicos simboliza a aliança entre Deus e os seres humanos.

**Têmis:** na mitologia grega, era a segunda esposa de Zeus; guardiã dos juramentos e da lei.

**Zeus:** na mitologia grega, era o rei de todos os deuses.

**Idade Moderna:** período histórico que se estende entre o fim do século XV até o fim século XVIII.

Gliptoteca, Munique. Fotografia: Prisma/Album/Fotoarena



Eirene, deusa da paz e da prosperidade. Escultura romana feita a partir de um original de 370 a.C. Gliptoteca, Munique, Alemanha.

Universal History Archive/ Universal Images Group/Getty Images

Foi nesse contexto que a paz se tornou um ideal que, para ser alcançado, deveria ser realizado por pessoas racionais e livres. Ser “racional”, nesse sentido, significa saber usar a razão e agir com justiça, uma prática para poucos, geralmente letrados e estudiosos.

Além disso, a filosofia ocidental passou a considerar a paz algo que acontece em meio aos conflitos e às guerras e como fruto de uma ordem racional e não selvagem.

Entretanto, mesmo com toda a sabedoria desenvolvida pelo ser humano, o século XX se mostrou o mais violento da história da humanidade. As duas grandes guerras mundiais e a ascensão do nazismo e de outros regimes autoritários e segregacionistas, culminando, em 1945, com os Estados Unidos lançando uma bomba atômica sobre as cidades de Hiroshima e Nagasaki, no Japão, colocaram em xeque a ideia de que a paz está ligada à razão e às negociações entre pessoas da elite intelectual e política.

Durante o século XX, surgiram diversas iniciativas que mudaram, mais uma vez, o modo como entendemos a paz. A principal iniciativa multilateral nesse sentido foi o surgimento da Organização das Nações Unidas (ONU), que busca, até hoje, garantir a paz entre as nações no sentido de evitar a possibilidade de guerras como as que ocorreram no século XX.

## PARA REFLETIR

» Organizem-se em roda, pesquisem e reflitam sobre a bomba atômica e o bombardeio no Japão em 1945. Depois, debatam da seguinte maneira: metade da turma deve defender a ação dos estadunidenses e a outra metade deve ser contrária a essa ação. Aproveitem o momento para dialogar por meio de ideias e proposições que justifiquem a posição de vocês acerca do assunto. Registrem, em uma folha de papel à parte, o que concluíram e guardem o texto no portfólio.

## A PAZ: ALGO A SER CONSTRUÍDO POR CADA UM DE NÓS E POR TODOS

Desde a segunda metade do século XX, pessoas e nações passaram a se preocupar em conviver umas com as outras de modo mais humano e solidário. Assim, em 1948, a Organização das Nações Unidas (ONU) publicou a Declaração Universal dos Direitos Humanos, que, em seu primeiro artigo, afirma:

“Todos os seres humanos nascem livres e iguais em dignidade e direitos. São dotados de razão e consciência e devem agir em relação uns aos outros com espírito de fraternidade.”

ORGANIZAÇÃO das Nações Unidas (ONU) Brasil. Artigo 1: Todos os seres humanos nascem livres e iguais. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/artigo-1-todos-os-seres-humanos-nascem-livres-e-iguais>. Acesso em: 23 dez. 2019.



*Guernica*, de Pablo Picasso, 1937. Óleo sobre tela, 349,3 cm x 776 cm.

## Para explorar

- *Luz branca, chuva negra: a destruição de Hiroshima e Nagasaki*, dirigido por Steven Okazaki (Estados Unidos, 2007, 1h26min). O documentário traz relatos de sobreviventes das bombas atômicas, conhecidos como *hibakusha*. As duas bombas (de Hiroshima e Nagasaki) mataram cerca de 210 mil pessoas e deixaram muitas vítimas.
- Visite o *site* da ONU e saiba mais sobre alguns de seus projetos que buscam o bem comum e a paz mundial.

Disponível em: <https://nacoesunidas.org>.

Acesso em: 23 dez. 2019.

*Gandhi*, dirigido por Richard Attenborough (Índia, Grã-Bretanha, Estados Unidos, 1983, 3h11min).

O filme conta a história da vida de Mohandas Karamchand Gandhi, o líder do movimento de independência da Índia.

A busca por atitudes e ações que promovam uma convivência mais justa e harmoniosa e que valorizem a vida vem sendo pensada por diversas pessoas desde o século XX. O indiano Mohandas Karamchand Gandhi (1869-1948), graduado em Direito em Londres, Inglaterra, propôs a desobediência civil não violenta, ou seja, uma forma de resistência sem ações ofensivas aos poderes instituídos e excludentes praticados por governos totalitários. A essa recusa em se submeter à injustiça ele deu o nome de *Satyagraha*, que quer dizer: “força da verdade”.

Além das ideias de Gandhi, outras formas de entender a relação entre as pessoas passaram a ser divulgadas. As religiões orientais, como o budismo, foram difundidas na sociedade ocidental e seus valores se tornaram mais presentes na vida das pessoas do mundo todo.

## PARA PESQUISAR

- » Forme grupo com cinco colegas e façam uma pesquisa sobre religiões orientais, como hinduísmo, budismo, taoísmo, confucionismo, xintoísmo. Procurem informações sobre os princípios, os valores e os rituais dessas religiões e organizem um seminário para mostrar o resultado da pesquisa, revezando-se na apresentação. Depois, sintetizem, individualmente, em uma folha de papel à parte, o que foi apresentado. Guardem-na em seu portfólio.

Um dos conceitos mais importantes para as religiões e filosofias orientais é o carma: para seus seguidores, tudo aquilo que fazemos hoje sempre volta para nós mesmos de alguma forma. Ou seja, é preciso agir com responsabilidade e com ética a todo momento, atentando para o que fazemos. Nesse sentido, a convivência se torna uma corresponsabilidade: todos podem viver harmonicamente se, juntos, assumirem a responsabilidade pelas atitudes que envolvem a todos! Assim, pensar as relações humanas hoje e no futuro significa ter esperança e acreditar que, juntos podemos sempre melhorar. Você concorda?

A comunicação entre as pessoas vai muito além da fala.

## E O QUE AS LINGUAGENS TÊM A VER COM ISSO?



As linguagens permitem a comunicação e a troca de ideias entre as pessoas, possibilitando a resolução de problemas sem confrontos ou ações violentas. Para tanto, é preciso compreender que também nos comunicamos com as expressões faciais, os gestos, os movimentos corporais e os sons que o corpo produz, ou seja, nós nos comunicamos com o corpo todo a todo momento!

Refletir, analisar e experimentar diferentes formas de comunicação em busca da boa convivência e da corresponsabilidade é uma forma de compreender como as linguagens nos ajudam a mediar conflitos.

## PARA PRATICAR

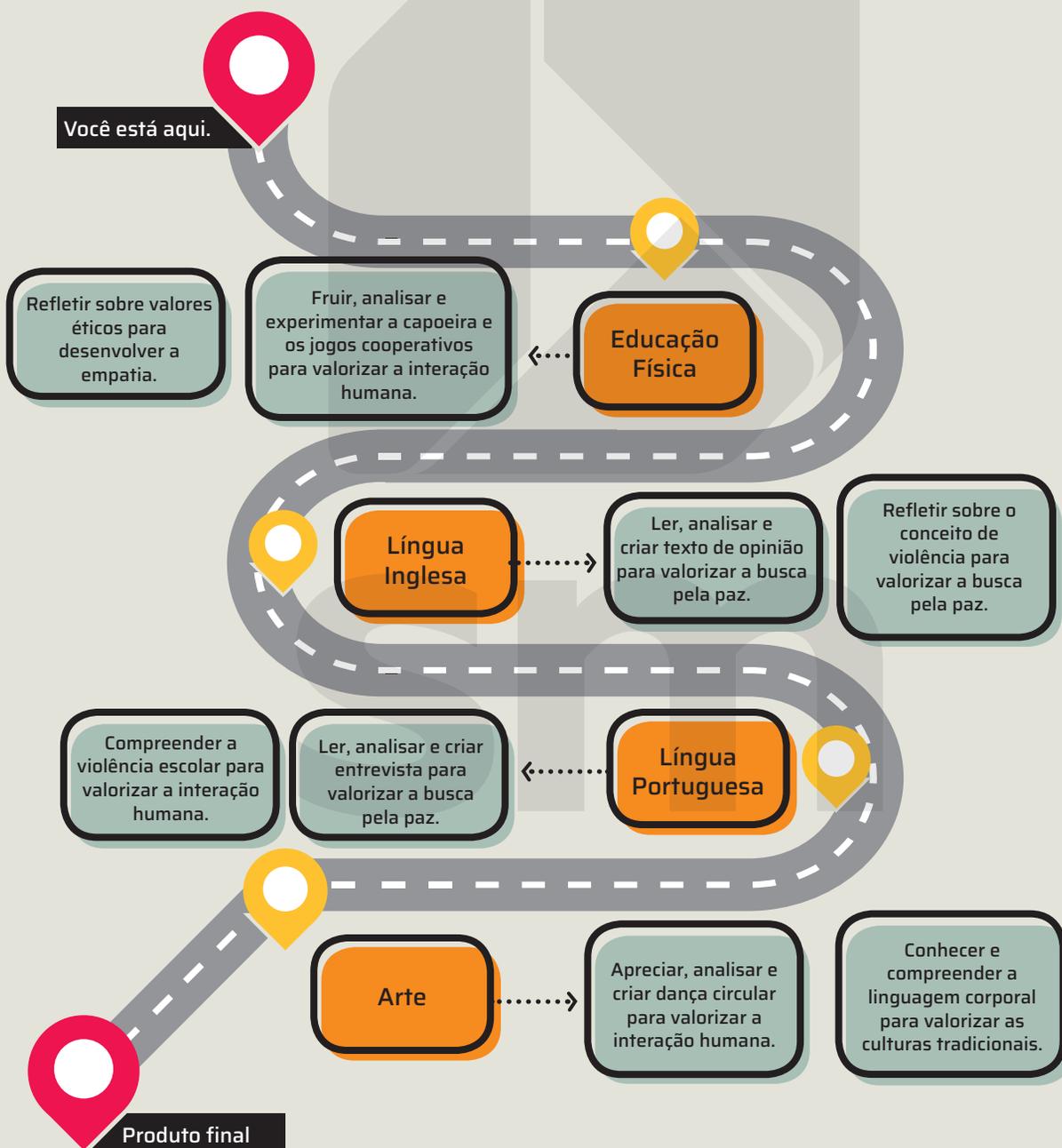
Não é preciso criar um acontecimento. Peça aos alunos que respondam “sim” às perguntas que terminem com vogal e “não” às que terminem com consoante. A intenção é perceber que o estudante escolhido para sair da sala será capaz de formular um acontecimento qualquer, o que mostra quanto a linguagem é potente e se manifesta de forma criativa.

- » Escolham um aluno para sair da sala. Ele terá a missão de descobrir o que aconteceu - onde se deu; em que período se deu; quem participou - e não poderá ouvir o que foi combinado entre vocês. Quando o estudante voltar, ele deverá fazer perguntas que possam ser respondidas por vocês apenas com “sim” ou “não”. Após o término da atividade, sintetizem individualmente, em uma folha de papel à parte, o que foi vivenciado. Guardem-na em seu portfólio.

# TRAÇANDO A ROTA

O **objetivo** deste projeto é levar você a refletir e experimentar diferentes maneiras de se comunicar usando as linguagens, em busca da boa convivência e da corresponsabilidade. Ele se **justifica** porque a busca pela paz já resultou em genocídios e guerras violentas. Por isso, é preciso buscar outras formas de comunicação e convivência.

Para responder ao problema do projeto, **Outras formas de convivência são possíveis?**, você vai percorrer diferentes caminhos. Vamos lá?



**Criar um grupo de facilitadores.**

**Organizar um encontro pela paz para a comunidade.**

# SOLUÇÕES POSSÍVEIS E IMAGINÁVEIS

## TRILHA EDUCAÇÃO FÍSICA

### FRUIR E COMPREENDER

Nesta Trilha, investigaremos a história, os princípios e alguns dos gestos e movimentos corporais de um jogo que também é uma luta e uma dança: a capoeira. Por meio dela e dos jogos cooperativos, vamos analisar os contextos que diferenciam situações de briga das manifestações esportivas e, também, como os valores da não violência e da paz podem ser difundidos por meio de práticas corporais.



Roda de capoeira em comemoração ao Dia de Iemanjá. Ruy Barbosa, Bahia, 2014.

Cesar Diniz/Pulsar Imagens

### PRIMEIRAS TROCAS

Observe a imagem e responda às perguntas a seguir.

1. Descreva a imagem acima.

*Resposta pessoal. Espera-se que os alunos citem a presença de pessoas numa roda de capoeira.*

2. Descreva as vestimentas das pessoas.

*Resposta pessoal. Espera-se que os alunos percebam que os praticantes estão com a vestimenta típica da capoeira: com calças e camisetas brancas.*

3. A imagem apresenta uma prática de luta, um jogo ou uma briga? Justifique.

4. Descreva os gestos das pessoas presentes na imagem. O que elas estão fazendo?

*Espera-se que os alunos notem que os jogadores ao centro estão dando giros, enquanto os demais estão tocando instrumentos de percussão típicos da prática.*

3. Espera-se que os alunos percebam que se trata de uma prática de luta, pois a imagem parece retratar o embate entre duas pessoas regulados por regras. Entretanto, seus praticantes a definem como um jogo em que o encontro entre as pessoas, a ginga e a alegria são o principal objetivo.

Não escreva no livro.

## UM POUCO DE HISTÓRIA

### ORIGEM DA CAPOEIRA

A palavra **capoeira** tem diversas origens: uma delas relaciona-se a um termo congolês que significa “dar piruetas e lutar”.

Essa prática corporal tem quase 500 anos de história e remonta aos africanos escravizados. Ela foi introduzida como forma de ludibriar os senhores, fazendo-os acreditar que os escravizados estavam dançando em vez de treinando para a luta. Assim, para poderem praticar uma atividade que lhes fornecesse agilidade, equilíbrio, velocidade e flexibilidade, uniram dança e música a uma luta, criando uma manifestação corporal única.

Até 1930, a prática da capoeira ainda era considerada ilegal e, por isso, marginalizada. Graças ao trabalho educativo de Mestre Bimba (1899-1974), diversas camadas sociais passaram a se interessar pela capoeira, tirando a prática da marginalidade. Atualmente, os capoeiristas entendem a capoeira como um estilo de vida em que a flexibilidade (ou a **ginga**) é a principal característica.

Essa ginga pode ser vista como uma metáfora para nossa vida em sociedade, não é mesmo? Para conviver com os outros, precisamos ter equilíbrio e muita flexibilidade. Nesse sentido, uma roda de capoeira é um encontro em que todos se relacionam corporalmente ao som da música de um jeito ágil e alegre, desafiando o próprio corpo e o corpo dos demais, valorizando cada jogador e dando espaço para que todos se expressem.



Arquivo/Agência A Tardes/Futura Press

Mestre Bimba. Foto com data desconhecida.

**Ginga:** movimento básico da capoeira que consiste em não oferecer ao adversário um alvo fixo, fazendo com que o jogador se movimente o tempo todo.

### PARA REFLETIR

- » Forme grupo com quatro colegas e analisem a história da capoeira e o modo como ela se transformou ao longo do tempo: inicialmente, uma forma de luta; depois, uma mistura de luta e dança; e, hoje, uma manifestação cultural caracterizada como jogo. Respondam às seguintes perguntas: É possível mudar uma situação de confronto e conflito violento para uma situação de jogo, de troca, de diálogo? Como esse processo é alcançado? Aproveitem o momento para dialogar por meio de ideias e proposições. Depois, registrem o que concluíram do diálogo em uma folha de papel à parte e guardem-na no portfólio.

### A música e os instrumentos musicais

Na capoeira, a música é muito importante, pois determina o ritmo e o estilo do jogo que é praticado durante a roda de capoeira, podendo variar de acordo com o toque de capoeira mais lento ou bastante acelerado.

O berimbau, instrumento musical construído com madeira e cabaça, é reverenciado pelos capoeiristas antes de iniciarem um jogo. Ele comanda a roda de capoeira, ditando o ritmo, a velocidade dos movimentos e o estilo de jogo. Outros instrumentos utilizados são o pandeiro, o atabaque, o agogô e o reco-reco.

Não escreva no livro.



Berimbau, instrumento que comanda a roda.

charnistr/Stock/Getty Images

- Assista ao documentário produzido pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) que fala sobre algumas das características da capoeira.

Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/videos/detalhes/20>.

Acesso em: 31 jan. 2020.

- Assista ao documentário *Mestre Bimba - A capoeira Iluminada*, dirigido por Luiz Fernando Goulart (Brasil, 2005). (1h18min).

O filme conta a história de como Manuel dos Reis Machado se tornou Mestre Bimba, grande jogador e educador da capoeira no Brasil.

- Leia o texto “A diferença entre ética e moral”, escrito por Débora Silva, para contribuir com sua reflexão sobre o conceito de luta e briga.

Disponível em: [www.estudopratico.com.br/qual-diferenca-entre-etica-e-moral](http://www.estudopratico.com.br/qual-diferenca-entre-etica-e-moral). Acesso em: 24 dez. 2019.

## As regras da capoeira

Como qualquer outro jogo, a capoeira possui regras. São elas que mantêm a tradição viva e o jogo como parte de um contexto que vai além da dança, dos movimentos e da música. Suas principais regras são:

- Respeitar o mestre acima de tudo e guardar sua disciplina durante os treinos;
- Sempre manter a vigilância, de forma permanente e em todo o ambiente;
- Jamais perder de vista os movimentos do seu parceiro;
- Manter sempre a calma durante toda e qualquer situação;
- Zelar pela segurança de todos os companheiros de treino;
- Jamais utilizar os conhecimentos que foram adquiridos na roda em brincadeiras ou possíveis agressões na rua;
- Sempre obedecer ao comando do berimbau durante a prática capoeirista;
- Praticar todos os dias os movimentos que já foram apreendidos ao longo dos treinos;
- Não se afastar ou virar de costas para o seu parceiro.

DICAS EDUCAÇÃO FÍSICA (DEF). Regras da capoeira: principais regras e fundamentos da capoeira. Disponível em: [www.dicaseducacaofisica.info/regas-da-capoeira](http://www.dicaseducacaofisica.info/regas-da-capoeira). Acesso em: 24 dez. 2019. (Adaptado).

## CONSTRUIR VALORES

Embora algumas vezes sejam usadas como palavras equivalentes, **luta** e **briga** têm significados diferentes. Você sabe quais são eles?

O principal desafio da atividade é trazer argumentos para serem dialogados em grupo, exercitando a escuta respeitosa. Os alunos devem perceber que as palavras **luta** e **briga** têm significados diferentes. No cotidiano, utilizamos o verbo **brigar** para manifestações violentas e desregradas, que ocorrem com desrespeito entre as pessoas. **Luta**, por sua vez, tem a ver com um esporte com regras, com objetivos claros, a intermediação de um juiz e respeito entre os oponentes.

### PARA REFLETIR

- » Forme dupla com um colega e pesquisem as diferenças entre os conceitos de **luta** e **briga**. Depois, dialoguem com as outras duplas sobre os resultados.

Em seguida, toda a turma deve formar três grandes grupos: um que defende a luta; outro, a briga; e outro, neutro.

Cada grupo deve se reunir, dialogar sobre o tema e escolher um relator para participar da roda de conversa com os outros grupos. Depois, a turma deve voltar a dialogar a respeito do assunto. Ao término da atividade, registrem o que concluíram, em uma folha de papel à parte, e guardem-na no portfólio.

### Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade:

práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas – com seus respectivos procedimentos e contextos – que grupos sociais e indivíduos compreendem como parte inerente de seu patrimônio cultural.

A despeito de ter surgido inicialmente como luta, a capoeira também é considerada arte e jogo e uma forma de convivência entre as pessoas. Por sua importância, em 2008 a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco) concedeu à capoeira o **status** de **Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade**. Além de estar espalhada pelo mundo, a capoeira hoje é bastante democrática, podendo ser praticada por crianças e idosos, homens e mulheres.

## PARA PESQUISAR

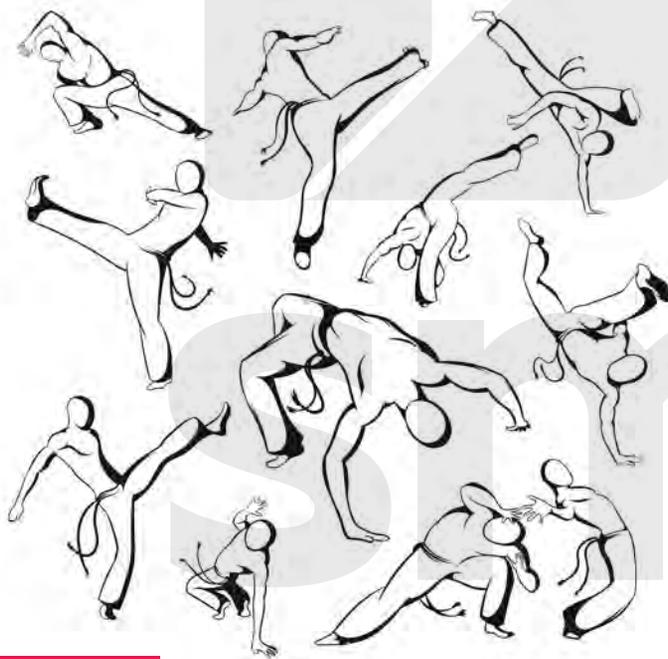
- » Você sabe a diferença entre os patrimônios culturais? Formem duplas e pesquisem sobre Patrimônio Cultural Material e Patrimônio Cultural Imaterial.

Depois, organizem-se em roda e conversem sobre as informações encontradas. Ao término da atividade, sintetizem o assunto em uma folha à parte e guardem-na no portfólio.

## INVESTIGAR

Como vimos, a ginga é o movimento corporal característico da capoeira. Em vez de o capoeirista se fixar numa posição, ele está sempre em movimento, efetuando uma espécie de dança. Para isso, ele movimenta um pé de cada vez, para trás, enquanto os braços se movimentam de forma oposta aos pés.

O grande objetivo dos movimentos da capoeira é desequilibrar o adversário por meio de movimentos rápidos e certos. Um deles é o fechado, também conhecido como escala de pés e mãos. O jogador coloca as duas pernas entre as pernas do adversário, abrindo-as, puxando-as e, conseqüentemente, desequilibrando o oponente. Outro movimento é o parafuso, no qual o jogador gira e pula ao mesmo tempo, esticando uma perna na direção do outro jogador.



Vector\_Vision/Shutterstock.com/DJBR

Alguns movimentos da capoeira.

## PARA PESQUISAR

- » Forme um trio com dois colegas e pesquisem sobre os seguintes gestos e movimentos, descrevendo suas características: au, au angola, cocorinha, rolê, chapa de costas, bênção, ponteira, meia lua de frente, meia lua de compasso, armada e martelo.

Em forma de seminário, mostrem o resultado de sua pesquisa para os outros trios, revezando-se na apresentação. Depois, sintetizem individualmente, em uma folha de papel à parte, o que foi apresentado. Guardem a folha no portfólio.

## Para explorar

- Em seu bairro ou município há centros educativos para a prática de capoeira? Se houver, combine com o professor e os colegas uma visita cultural para conhecer mais sobre a capoeira.
- Acesse o *site* da Confederação Brasileira de Capoeira e saiba mais sobre a origem da prática.

Disponível em: <https://portalcapoeira.com/capoeira>. Acesso em: 24 dez. 2019.

## EXPERIMENTAR

Quando falamos de jogos coletivos, é comum pensarmos em atividades competitivas. Porém, é importante também desenvolver a noção de que, num jogo, é possível que todos sejam vitoriosos. Existem vários jogos e brincadeiras que auxiliam na aproximação das pessoas e na cooperação. As atividades a seguir apresentam algumas dessas manifestações.

A cada experimentação, sintetizem individualmente, em uma folha à parte, o que foi vivenciado. Depois, socializem o texto com os colegas de turma e com a comunidade escolar, publicando-o, por exemplo, nas redes sociais da escola. Ao término da atividade, guardem a folha no portfólio.

### Bola quente

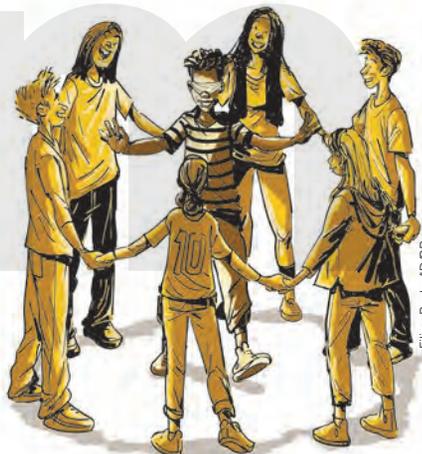
#### MATERIAL

- Uma bola
1. Organizem-se em círculo, sentados ou de pé. O aluno que receber a bola tem de se apresentar dizendo como gosta de ser chamado, de onde vem, algumas coisas de que gosta, alguns desejos. Terminada sua apresentação, deverá lançar a bola para outra pessoa, que continuará o jogo.
  2. Lembrem-se: vocês devem responder rapidamente a todos os itens, para não se queimar com a bola quente.

### A galinha cega

#### MATERIAL

- Venda para os olhos
1. Organizados em círculo, todos devem dar as mãos, menos um, que será a galinha cega.
  2. Esse aluno deve se posicionar no meio do círculo e, depois de dar três voltas sobre si mesmo, deve se dirigir a qualquer participante e apalpar seu rosto para tentar reconhecê-lo. Se conseguir acertar, troca de lugar com ele.



### Quem ri troca

- A turma deve se organizar em círculo, em silêncio. Um aluno deve ficar no centro da roda e escolher um participante, encarando-o. O jogador encarado precisa dizer “muk” e, em seguida, ficar sério e em silêncio. A pessoa do meio da roda tentará fazer com que ele dê risada, quebrando o “muk”. Quem não resistir e der risada passa para o meio da roda e o jogo recomeça.

## O nó humano

1. A turma deve se organizar em círculo e de mãos dadas. Um aluno deve ficar fora da roda.
2. As pessoas do círculo devem passar suas pernas, braços e tronco por cima e por baixo das mãos dos companheiros, sem soltar as mãos. Quando tiverem feito um verdadeiro nó, o observador deve desatar o nó, indicando ao grupo qual caminho seguir.

Há diferentes formas de orientar essas práticas corporais. Caso você ache pertinente, antes de propor as atividades aos alunos, você pode buscar outras referências na internet sobre esses jogos e verificar qual delas mais se adéqua à sua turma.

## Continue a história

1. Organizados em círculo, o professor vai escolher o primeiro a iniciar uma história inventada. Depois que ele começar, o participante à sua direita seguirá contando a história do ponto em que o primeiro parou, até que todos os membros do círculo tenham contado sua parte da história.
2. Ficará a cargo do último participante fechar a história.

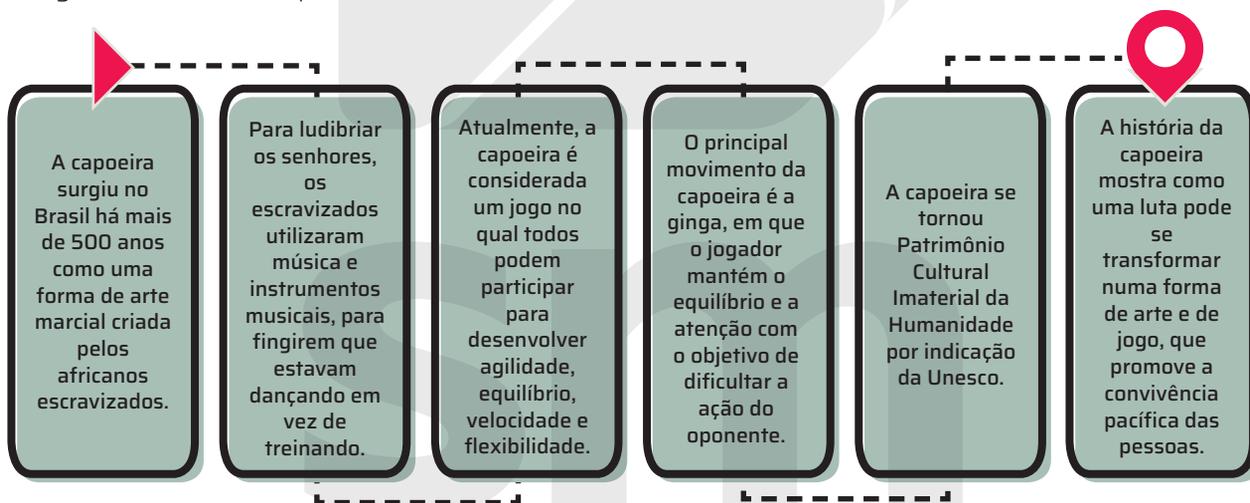
## Abraço colorido

- Organizem-se em círculo. O professor distribuirá aos participantes papéis com uma cor escrita nele. Depois que todos estiverem com seu papel e tiverem lido a cor que está nele, o professor vai falar o nome de diversas cores e os alunos que estiverem com a mesma cor devem se abraçar.

Em todos os papéis deve estar escrito a mesma cor, por exemplo, AZUL. Assim, todos darão um abraço coletivo.

## TRAÇANDO O MAPA

Agora, sistematize o que você estudou nesta Trilha.



## AVALIAÇÃO Respostas pessoais.

Responda às perguntas a seguir e guarde as respostas em seu portfólio.

1. Quais foram os contextos históricos que levaram o preconceito em relação à capoeira a diminuir?
2. Como os princípios da capoeira contribuem para o discurso da não violência? Espera-se que haja entendimento sobre o conceito de luta e a diferença entre luta e briga.
3. Como foi sua participação nos trabalhos em grupo? E nas apresentações das vivências corporais?
4. Os debates o levaram a alguma reflexão? Qual? Como foi sua contribuição nas propostas práticas?

1. Espera-se que os alunos constatem que a ação dos afro-brasileiros, sobretudo de Mestre Bimba, resgatou a capoeira e sua tradição, valorizando-a.

Não escreva no livro. Espera-se que os alunos entendam que a capoeira como jogo é um momento de encontro e troca.



### READING AND LISTENING

In this Trail, we will talk about violence and how we can decrease its presence in our lives. Look at the image below:



Image claiming to stop violence.

#### FIRST TALKS

Now, answer the questions, sharing your opinions to your classmates and teacher. [Respostas pessoais.](#)

1. In your opinion, what can be considered violence?
2. When people decide to talk about being victims of violence, they commonly hide their faces. Why do you think that happens? [Espera-se que os alunos percebam que as pessoas optam por ocultar o rosto e preservar sua identidade porque sentem medo de sofrer algum tipo de retaliação ao denunciar a violência sofrida.](#)
3. In your opinion, is it important to be aware of and talk about the violence in the world? Why? [Espera-se que os alunos reconheçam a importância de ter consciência e dialogar, pois a partir dessas ações é possível buscar soluções.](#)
4. In your school, is there a person you know of that you can talk to about episodes of violence?

[Sugerimos que o professor demonstre que está aberto para ser essa pessoa ou para encorajar e apoiar vítimas de violência que queiram conversar com responsáveis na escola.](#)

Não escreva no livro.

## PRACTICING - PRE-READING ACTIVITY

- » Look at the text below quickly, without reading it yet. Try to guess what it is about, considering what you have already discussed with your classmates and teacher. What kind of text does it look like?

Now, read the text and reflect on the following questions.

[...]

I CAN STILL remember sinking into my chair when my primary school teacher wrote that ridiculous rhyme on the blackboard. [...]

I was bullied throughout most of primary school, mostly by one girl. It was that insidious type of bullying that can go unnoticed by teachers for years. [...]

### 'Just ignore it'

Kind and well-intentioned adults who had probably never been bullied said things like 'Don't rise to it', 'Ignore her and she'll get bored', and 'Ask your teacher to sort it out'. I trusted adults so I did what they told me to do. But it didn't work [...].

When I was taught to ignore bullies, I learned how to hide my anger from the people who were hurting me. In other words, I learned how to be submissive. [...]

Being able to defend your integrity and let others know when their behavior is out of line are essential skills for any self-respecting human being. They need to be taught during childhood.

HARTWIEG, Clare. *The Journal.ie*, 17 dec. 2013. Available at: <https://www.thejournal.ie/readme/bullying-advice-for-children-teenagers-1196448-Dec2013/>. Accessed on: November 24<sup>th</sup>, 2019.



a) Os alunos podem responder que quem pratica *bullying* não enxerga suas vítimas como seres humanos e não espera por uma reação – apenas pratica a violência descontando sua raiva e outros sentimentos negativos em suas vítimas.

## PRACTICING - READING ACTIVITY

- » Now, answer the following questions: Respostas pessoais.

a) In your opinion, why do bullies act violently?

b) Do you agree with Clare Hartwieg's opinion in the end of the text?

b) Espera-se que os alunos reflitam sobre o relato que acabaram de ler e discutam sobre a necessidade de se defender e falar sobre o que incomoda, em vez de silenciar e aceitar a agressão.

## RESEARCHING

A ideia desta atividade é propor aos alunos a investigação de outros pontos de vista sobre o assunto, mas eles podem selecionar, com sua ajuda, outras fontes. Depois, deverão fazer uma apresentação em forma de seminário, usando habilidades de síntese.

- » Look for information about bullying preventions in Brazilian websites. The Brazilian Ministry of Education has recommendations on how to fight bullying: <http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/34487>, accessed on: November 24<sup>th</sup>, 2019.

In groups, present your findings to your class in form of a seminar, indicating the group's recommendations on how to fight bullying in your school context.

## PRACTICING - PRE-LISTENING ACTIVITY

- » You will watch a documentary about the life of Malala Yousafzai, a Pakistan girl victim of violence that decided to change the reality of girls, fighting for educational equity.

Before that, look her name on the internet - but do the search in Portuguese. Take notes about her life and what happened to her that may help you understand the documentary.

Write a list of English words and expressions you think will appear on the documentary.



Louise Kennerley/Fairfax Media/Getty Images

Malala, a girl who knows how to stand up for herself and to fight for equal rights.

Acompanhe os estudantes enquanto assistem ao documentário. Faça pausas ao longo do vídeo e reforçe frases que julgar importantes. Discuta algumas imagens e passagens do documentário, ajudando-os na compreensão do que é mais relevante.

- a) Meninos são educados normalmente em escolas, ao passo que meninas são perseguidas e privadas de educação.
- b) Sim. Foram proibidas de fazer compras em mercados de rua, por exemplo.
- c) Muitas escolas foram fechadas por falta de pagamento das mensalidades e professores perderam seus empregos. Pouquíssimas pessoas continuaram a frequentar as escolas, com medo de represálias violentas.
- d) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reconheçam que o apoio de seu pai, um homem, no contexto, foi extremamente relevante para que Malala pudesse continuar sua luta pelo direito das meninas à educação.
- e) Resposta pessoal. Espera-se que os alunos comentem que o documentário não é de fácil compreensão.
- f) Apresente ferramentas de previsão de palavras, de repetição da escuta, de discussão em grupo sobre o entendimento e de criação de glossário de novas palavras aprendidas, entre outras estratégias.

## PRACTICING - LISTENING ACTIVITY

» Watch the documentary *Class dismissed: Malala's Story*, from *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/video/malala-yousafzai>. Accessed on: November 24<sup>th</sup>, 2019.

After watching it, answer the following questions:

- a) What are the differences between boys' and girls' education in Pakistan, according to the documentary?
- b) Were Pakistan women forbidden to do other things? Give an example.
- c) What happened to Swat schools after the prohibition?
- d) In your opinion, how does Malala's father contribute to her fight for girls' rights?
- e) Was the documentary easy to understand? Why do you think so?
- f) What strategies could you use to try to understand the documentary?

## UNDERSTANDING ENGLISH

Read the following sentence, extracted from the column read in the beginning of this Trail.

Kind and well-intentioned adults who **had probably never been bullied** said things like 'Don't rise to it', 'Ignore her and she'll get bored', and 'Ask your teacher to sort it out'.

(Bolded emphasis added.) Available at: <https://www.thejournal.ie/readme/bullying-advice-for-children-teenagers-1196448-Dec2013/>. Accessed on: November 24<sup>th</sup>, 2019.

Pay attention to the structure of the bold parts of the sentence. Are you familiar with it?

## Present perfect + ever, never, already, yet

### EVER AND NEVER

The adverbs **ever** and **never** represent an unidentified past time - something that happened before now. **Ever** and **never** are always presented before the main verb (past participle). See the following examples:

In questions:

- Have you **ever** been bullied?
- Has she **ever** spoke up for herself?

In negative statements: *nothing + ever or nobody + ever*

- No girl has **ever** had the same rights as boys in Pakistan.

**Never** means at no time before now, and it is the cluster of the expression as *not ... ever*:

**Be careful!** In English, you must avoid double negative. The structure 'nothing + never' or 'nobody + never' is ungrammatical. You must not use 'never' and 'not' together.

I ~~have not~~ never been a bully. → I have never been a bully.

### ALREADY

**Already** is an adverb that relates to an action that has happened at an unspecified time in the past, with no need of a repetition.

Example:

- I've **already** spoken to the teacher about bullying in my school.

## YET

**Yet** can be used in negative statements and questions to represent something that hasn't happened in the time between before and now. It usually appears at the end of the sentence.

Examples:

- Have you heard about Malala **yet**?      • I haven't read Malala's book **yet**.

## PRACTICING

O objetivo desta atividade é desenvolver habilidades de oralidade. Os alunos devem ser incentivados a fazer perguntas. É possível colocar modelos de perguntas no quadro de giz, dando exemplos da estrutura gramatical preferencial para esse tipo de pergunta. É importante evidenciar para os alunos que esta atividade lhes permitirá que se conheçam melhor e troquem experiências de vida. Isso contribui para uma convivência pacífica, uma vez que amplia a visão subjetiva sobre o outro e promove a empatia.

- » In groups of 4-5 students, you are going to play the game **Never have I ever...**

### Get ready!

Each member of the group should write down five statements starting with 'Never have I ever', mentioning things that they have never done. The expression 'never have I ever' is part of the game, even though it is built differently from what traditional grammar suggests.

Examples:

- Statement following traditional grammar suggestion: I have never seen an elephant.
- Statement adapted for the game: Never have I ever... seen an elephant!

### Game time!

- Every member of the groups should say one statement at a time.
- After listening to a statement, the members of the group that have experienced what is being represented in the statement score one point.
- The winner is the member of the group with more points.

Examples:

- Member A: Never have I ever... visited a war memorial. Members B and C have visited war memorials, so they score one point each. Write down the statements that represent experiences that you have had. Share them with the whole class after the game.

## INTERCULTURAL DIMENSION

### REFLECTING

- » Jordan B. Peterson is a Canadian psychologist and scholar interest in religions and human beliefs and how it affects our lives, even if we are not religious at all. In his book *12 Rules for Life: An Antidote to Chaos*, the author shares a polemic point of view regarding violence. He bases his statement on the fact that human societies have shown violence chronically, and other scientists agree with him: "Violence, after all, is no mystery. It's peace that's the mystery. Violence is the default. It's easy. It's peace that is difficult: learned, inculcated, earned."

— Jordan B. Peterson.

- Do you agree with Peterson? Why? [Resposta pessoal.](#)

### RESEARCHING

- » The World Health Organization collected and published information on violence and health issues around the globe. Look in their website about information that can help you understand violence in the world: <https://www.who.int/>. Accessed on: November 24<sup>th</sup>, 2019. In groups of five students, discuss what you looked up on-line and present the most important points of your research to your classmates and teacher.

## WRITING AND SPEAKING

Individually, write a short text that represents your opinion about how can we transform violence and conflict into a more peaceful and dialogical way of living with each other.

Oriente os alunos a não assinar os textos que escreverem – eles podem se sentir mais confiantes em dar sua opinião de forma anônima. Na sequência, crie um “varal de desejos” na sala de aula, distribuindo aleatoriamente nele os textos produzidos pelos alunos. Pode ser necessário digitar os textos e imprimi-los ou mesmo reescrevê-los, para preservar a identidade dos alunos.

### MATERIALS

- String
  - Pins
  - Lined paper
1. Think about your text: decide how you are going to start your text and how it will end. If necessary, write a version of your text in Portuguese first, so it can guide you through your English version. Ask for your teacher’s help to structure your text.
  2. Don’t sign your story: it has to remain anonymous.
  3. Get together with your classmates to build a collection of your texts. Use strings and pins to hang them.
  4. Read the texts with your classmates.

Example of how you and your classmates can hang your texts.

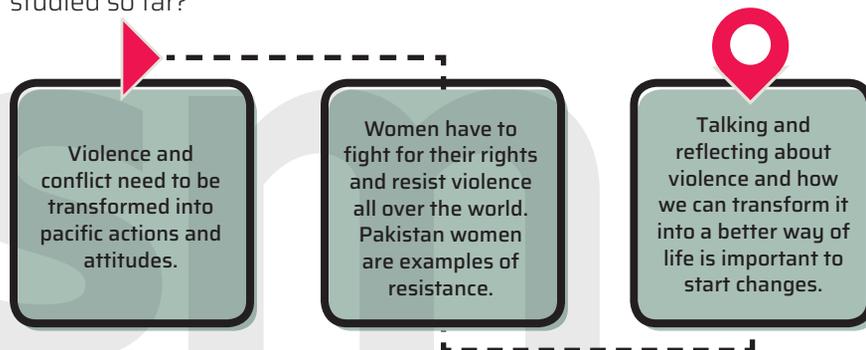


Elena Kudryavtseva/Shutterstock.com/DYBR

## MAPPING OUR ROUTE

Now, let’s check our starting route and draw the map of what we have studied so far?

Trace o roteiro de estudos na lousa, topicalizando os pontos tratados na trilha e conversando com os alunos sobre suas conclusões.



## EVALUATION Respostas pessoais.

Write down complete answers to the following questions.

1. Do you consider that create peace is possible?
2. Did your opinion about violence victims and resistance change after what you have studied?
3. Do you consider that your knowledge about violence in the globe has improved? How do you think this knowledge can help you living better with others?
4. Have the debates you participated in led you to any conclusion? What conclusion was that?

2. Espera-se que surja um diálogo relevante sobre os índices de violência no mundo e a necessidade de muito esforço coletivo para criar paz.

3. Espera-se que os alunos reflitam sobre a necessidade de as vítimas de qualquer tipo de violência serem tratadas com justiça e respeito, denunciando seus agressores e recuperando a paz.

## LER E OUVIR

Nesta Trilha, vamos falar sobre *bullying* e *cyberbullying*.

Arquivo/Safer Net



### PRIMEIRAS TROCAS

Observe a imagem e converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.

1. Descreva o que você vê no infográfico.  
*Espera-se que os alunos identifiquem que se trata de um infográfico para uma cartilha de combate ao bullying.*
2. A campanha, representada no infográfico, usa a **hashtag** #ÉDAMINHACONTA. Por quê?
3. No infográfico, há uma espécie de mapa mental. Como você acha que ele deveria ser complementado?
4. A **hashtag** #ÉDAMINHACONTA parece sinalizar que há *bullying* em outros espaços além da sala de aula. Que espaços são esses?

**Hashtag:** palavra que, acompanhada do símbolo de cerquilha (#), tem a utilidade, nas redes sociais, de identificar mensagens sobre um assunto específico.

2. Espera-se que os alunos dialoguem sobre como o *bullying* é um problema para o qual muitas pessoas acabam fazendo vista grossa. A proposta, marcada pela *hashtag*, é assumir a responsabilidade pelo que vemos e fazemos. 3. Resposta pessoal. Uma sugestão para esta atividade é colocar no quadro de giz três formas circulares que representem os três personagens do mapa, montando com os alunos, de modo colaborativo, uma continuidade para esse texto, complementando-o com outras flechas e outras questões, como: O que acontece com quem está sendo alvo?, O que a pessoa pode fazer caso opte por não ficar em silêncio?, etc.

*Safer Net* é um portal com diversos artigos e materiais ilustrados sobre segurança digital. Navegue pelo *site* e conheça a vasta gama de informações e materiais sobre como prevenir o *bullying* e em que canais denunciar quando uma prática de *cyberbullying* ocorrer.

Disponível em: <https://new.safernet.org.br/content/infografico-bullying>. Acesso em: 24 dez. 2019.

O infográfico que lemos faz parte de uma campanha contra o *bullying*, uma questão polêmica que, muitas vezes, é silenciada por quem sofre esse tipo de agressão ou por pessoas próximas à vítima.

Uma forma bastante significativa de ajudar as vítimas de *bullying* é escutar essas pessoas. Filosoficamente falando, é preciso notar que há diferença entre ouvir e escutar e entre olhar e ver. Podemos dizer que ouvir é algo simples, superficial, enquanto escutar é de corpo inteiro, colocando-se no lugar do outro. Do mesmo modo, ver é apenas passar os olhos, enquanto olhar é profundo, é investigar, querer saber mais. Por isso, vamos exercitar aqui algumas formas de nos colocarmos no lugar uns dos outros para pensar sobre *bullying* e violência escolar. Para começar, vamos pensar um pouco sobre essas questões com base em um relato publicado numa reportagem especial sobre o tema na revista *Veja*:

Quando L.B., 15 anos, entrou na adolescência, uma deformação em sua face direita, fruto de uma doença congênita, começou a motivar piadas por parte dos colegas, especialmente dos meninos. Elas foram se tornando mais cruéis. “Me chamam de feia, boca torta e até perguntam se eu estou grávida na bochecha”, conta a menina, que sofre sem nenhum amparo do colégio estadual onde estuda desde janeiro, em São Paulo. “Aproveitam para me humilhar quando os professores não estão olhando”, diz L.B., que tenta esconder seu rosto com o cabelo. Tímida e sem amigos, ela acredita que pode superar o problema submetendo-se a uma série de cirurgias plásticas, já programadas. As cicatrizes das humilhações que sofre todos os dias, no entanto, ficarão para sempre em sua memória.

*Bullying nas escolas: três depoimentos pungentes e um guia para os pais. Blog ReVeja.* Disponível em: <https://veja.abril.com.br/blog/reveja/bullying-nas-escolas-tres-depoimentos-pungentes-e-um-guia-para-os-pais/>. Acesso em: 24 dez. 2019.

## PARA REFLETIR

É importante orientar os alunos a perceber que a pessoa relata ter sofrido algum tipo de violência em razão de uma característica física. Mobilize-os a pensar em situações em que eles tenham sido tratados de modo diferente em virtude de alguma característica física ou intelectual e incentive-os a compartilhar a experiência com os colegas. Atente para o fato de que, quando propomos diálogos assim, corremos o risco de sugerir o que achamos que os alunos deveriam responder. Para que isso não aconteça, deixe que os alunos tragam as mais diferentes ideias e propostas para resolver o problema, sem censurá-los nesse momento.

» Formem um grupo com outros dois colegas e façam uma análise sobre o tema de acordo com a seguinte questão: Quais são os motivos principais por trás das violências sofridas pela autora do relato? Juntos, pensem agora numa proposta de intervenção para essa situação: se vocês pudessem mediar o conflito nessa história, o que fariam se ela tivesse ocorrido com amigos ou colegas próximos?

Debatam o tema, justificando a posição de vocês com argumentos e ideias. Depois, registrem individualmente, em uma folha de papel à parte, o que concluíram da atividade e guardem o texto no portfólio.

A violência em âmbito escolar é um problema complexo e com variadas causas e consequências. Para lidar com o assunto, é necessário estudar muitos temas e compreender como nós, seres humanos, lidamos com a diversidade de maneira geral, evitando, assim, os clichês e as respostas fáceis para uma pergunta que, em si, é muito complexa: Quais seriam as causas do *bullying* e da violência escolar?

- » Forme trio com dois colegas e pesquisem quais seriam os fatores que podem contribuir para o *bullying* e a violência escolar.

Para a pesquisa, criem uma “webgrafia”, ou seja, uma referência bibliográfica dos *sites* que pesquisaram, indicando o nome do *site*, o endereço eletrônico e a data em que o acessaram. Depois de realizarem a pesquisa, anotem individualmente, em uma folha de papel à parte, as informações que encontraram e guardem esse registro em seu portfólio.

Agora, leia um trecho de uma entrevista concedida pela professora e advogada especializada em direito digital Camilla do Vale Jimene ao *Estadão*, na qual ela fala sobre *bullying* e *cyberbullying*.

### O que é efetivamente o *bullying* e o que é apenas um conflito normal entre alunos?

**Dra. Camilla:** Anteriormente, havia uma discussão no Brasil sobre o que poderia ser considerado *bullying*. Fato é que, no dia 6 de novembro de 2015, foi promulgada uma lei que combate o *bullying* no Brasil, e agora a gente tem uma definição legal no País do que é *bullying*. Basicamente, é qualquer violência, qualquer agressão verbal ou física que aconteça de forma reiterada, repetida e sistemática. Ou seja, a gente está falando de uma perseguição a uma determinada pessoa. Não é um fato isolado. Tem que ter a intenção de ofender e precisa ser repetitivo. Se, eventualmente, uma criança empurra a outra, mesmo que machuque, mas a situação não se repetir, não é *bullying*.

### E o *cyberbullying*?

**Dra. Camilla:** O *cyberbullying* são essas mesmas ameaças e ofensas, só que através da internet, pelo meio virtual. Aí, a potencialidade lesiva dessa conduta é infinitamente maior, porque uma criança xingando a outra no pátio de um colégio tem uma repercussão; quando isso vai para a internet, fica disponível 24 horas por dia, 7 dias por semana, para qualquer pessoa do mundo inteiro. Então, a repercussão é muito maior quando acontece pelos meios virtuais. Primeiro, a gente tem o problema de a vítima não conseguir limpar o conteúdo da internet, né? Eu costumo dizer que o que se posta na internet é como se a gente pegasse um punhadinho de areia e jogasse ao vento. Um ou outro grão de areia a gente consegue pegar; todos não. É impossível tirar tudo, 100%, do ar. O segundo ponto é que isso gera um histórico para a pessoa, né? Hoje em dia, a gente sabe que, com qualquer profissional que você contratar, ou um emprego que você vai procurar, a primeira coisa que se faz é o famoso “dar um Google”. Virou até um verbo: “*googlar*”. E aí se torna complicado, porque você encontra todo o histórico da pessoa, que, eventualmente, foi vítima de uma situação, e isso pode gerar repercussão na vida profissional, não só na vida pessoal.

### Como os pais podem evitar que seu filho corra riscos na internet ou que ele próprio pratique *bullying*?

**Dra. Camilla:** O primeiro ponto é uma conversa. Uma conversa clara, amigável, cordial, mas que explique aos filhos que a internet não é uma terra sem lei, que eles têm responsabilidade e que não devem fazer no mundo virtual o que não gostariam que fizessem com eles no mundo real. O segundo ponto: é importante que os pais sejam amigos dos filhos nas redes sociais. A gente percebe que os pais entregam aos filhos dispositivos pensando simplesmente no caráter do entretenimento, mas não sabem de todos os riscos a que as crianças estão expostas, com o uso indevido e inadequado. É importante orientar e também participar dessas comunidades, acompanhar o que seu filho faz. O que eu costumo falar é que a gente não pode também querer um mundo utópico, em que o pai controle 100% a atividade do filho. Fato é que o filho vai pra escola, vai pra *lan house*, vai para a casa do colega, vai para o clube e, de alguma forma, vai usar a internet. Me parece mais adequada a orientação e o uso com supervisão do que simplesmente proibir, e a criança fazer errado, fora de casa. [...].

ESTADÃO. *Cyberbullying: desafio real nos meios virtuais*. Colégio Albert Sabin, jan. 2017. Disponível em: <https://educacao.estadao.com.br/blogs/vital-brasil/cyberbullying-desafio-real-nos-meios-virtuais/>. Acesso em: 27 jan. 2020.

## PARA REFLETIR

- » Organizem-se em círculo e reflitam sobre a entrevista partindo da seguinte questão: Você já testemunhou algum caso de *cyberbullying*? Relate a situação sem identificar os envolvidos.

A seguir, vocês usarão, individualmente, uma ferramenta de facilitação conhecida como **árvore de problemas**. Funciona da seguinte maneira: em uma folha de papel à parte, vocês devem desenhar uma árvore grande, com tronco, copa e raízes. Depois de desenhá-la, vocês devem preenchê-la: no tronco, coloquem os **problemas** relacionados à prática do *cyberbullying*; nas raízes, coloquem o que pode **causar os problemas**; por fim, na copa, devem entrar as **consequências dos problemas**.

Esse esquema será usado para pensar de modo amplo e complexo sobre o que pode ocasionar e como podem repercutir práticas dessa natureza.

Depois de desenhar, dialoguem sobre a questão. Tentem pensar juntos em uma ação que poderia ser feita para prevenir o *cyberbullying* no ambiente escolar.

## ENTENDENDO A LÍNGUA PORTUGUESA

### A entrevista

Podemos dizer que todo gênero textual pode ser entendido com base em três aspectos que simplificaremos aqui como forma, tema e estilo.

Como **forma**, entendemos a maneira como um texto se estrutura. No caso do gênero entrevista, sobretudo na trabalhada neste projeto, é importante observar algumas seções bastante específicas: o título pode ser marcado por uma fala contundente do entrevistado ou por uma apresentação dos envolvidos; pode haver linha fina, uma frase curta logo abaixo do título que sinaliza para o leitor a essência do que será encontrado na entrevista; geralmente, antes das perguntas e respostas, há um texto de contextualização, sinalizando quando a entrevista foi feita e o motivo, bem como outras informações relevantes para situar o leitor; finalmente, encontramos as perguntas feitas com destaque gráfico pelos entrevistadores e as respostas dadas pelo entrevistado.

Em relação ao **tema**, devemos perceber que a entrevista tende a representar falas contundentes sobre determinado assunto. Por isso, o entrevistado deve ser um sujeito, apto a relatar problemas considerados relevantes para um grupo específico de pessoas.

Por fim, podemos entender o **estilo** como as escolhas que fazemos ao produzir determinado texto. Pelo teor das perguntas, a entrevista apresentada parece ter sido produzida para pais, alunos e professores que vivem o problema.

### Os pronomes interrogativos

Agora que aprendemos como se organiza e estrutura o gênero entrevista, é hora de estudar como funciona uma parte específica da Língua Portuguesa: o uso dos **pronomes interrogativos**.

Esses pronomes são utilizados quando formulamos perguntas, como ocorre no caso de uma entrevista. Que, o quê, como, onde, quem, qual, quais, quanta, quantos, etc. são pronomes interrogativos encontrados comumente nas entrevistas.

Se você reler a entrevista, notará que nem todas as perguntas utilizam pronomes interrogativos e perceberá que alguns deles são variáveis, porque se alteram em relação ao número, como é o caso de **qual** (singular) e **quais** (plural), enquanto outros são invariáveis, como é o caso do pronome **como**, que não pode ser flexionado no plural.

## ESCREVER E FALAR

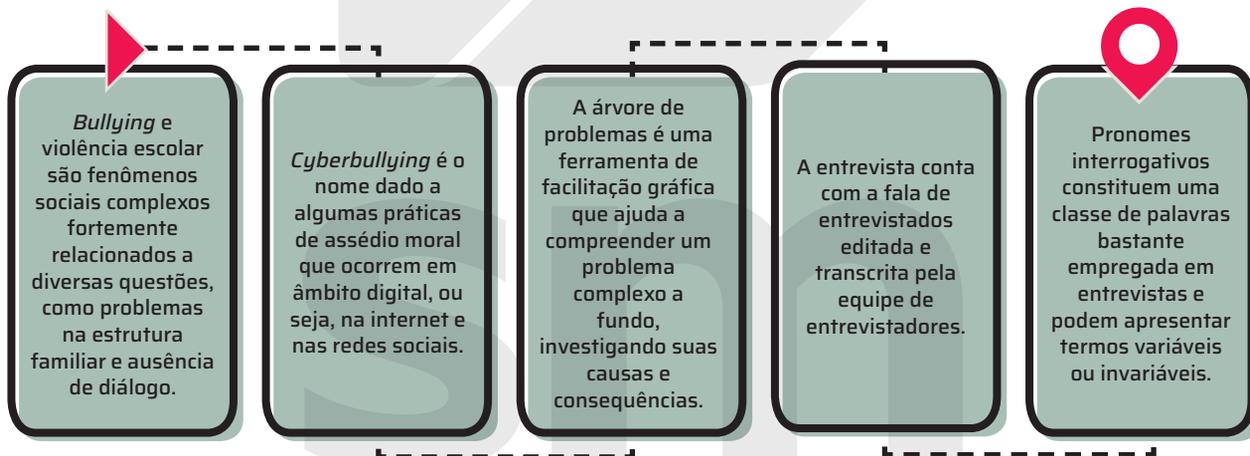
Ao longo desta Trilha, você dialogou, leu e pesquisou sobre *bullying*, *cyberbullying* e violência escolar.

Agora chegou a vez de vocês realizarem uma entrevista! Vamos lá?

1. Forme um grupo com cinco colegas para realizar uma entrevista com membros da comunidade escolar e investigar como vocês lidam com a violência escolar onde estudam.
2. Atendem-se para alguns pontos importantes: você e seus colegas devem formular as perguntas que farão sobre o tema para identificar como o público escolhido lida com essa questão; algumas informações da entrevista devem ser adicionadas posteriormente, numa etapa de edição (é o momento em que se incluem a linha fina, o destaque, o título, o perfil do entrevistado e a contextualização); por fim, é importante organizar o processo de transcrição das respostas, destacando as falas mais significativas.
3. Como a proposta é entrevistar diversos atores da comunidade escolar, tente planejar a entrevista pensando em pessoas diferentes: pais, colegas de outros anos, professores, etc. Quanto mais diverso o recorte, melhor será o resultado!
4. Vocês podem gravar a entrevista e depois transcrevê-la para um texto escrito. Ao término da atividade, guardem o registro no portfólio.

## TRAÇANDO O MAPA

Agora, vamos retomar o que vimos até aqui.



## AVALIAÇÃO

Responda às seguintes perguntas, anotando as respostas em uma folha à parte. Depois, archive-a no portfólio. [Respostas pessoais.](#)

1. Como foi o processo de montar sua entrevista? Você acha que a entrevista é uma forma eficaz de investigar a questão da violência escolar?
2. Você já havia estudado a questão do *bullying* e do *cyberbullying*? O que já sabia e o que aprendeu sobre o tema?
3. Como você interviria caso um colega de outra escola relatasse estar sendo vítima de *bullying* ou *cyberbullying*?
4. Como você usou os pronomes interrogativos na entrevista? Quais foram usados?

1. Espera-se que os estudantes relatem o processo identificando o que aprenderam e os desafios que enfrentaram.

2. Espera-se que os alunos mencionem o que aprenderam nas pesquisas e reflexões desta Trilha.

4. Há várias possibilidades de respostas. Apenas oriente os estudantes a identificar os pronomes utilizados e se eles são variáveis ou invariáveis.

## TRILHA ARTE

### APRECIAR

Nesta Trilha, vamos conhecer algumas danças circulares. Você verá que o costume de dançar em roda, celebrando a convivência e a proximidade entre pessoas está presente em diversas culturas. Nesta trajetória, você também vai saber um pouco mais sobre a linguagem corporal e sobre como movimentos, gestos e expressões faciais e corporais podem representar ideias e sentimentos.



fitzriddle/Shutterstock.com/ID/BR

Jovem dançando *hip-hop* na cidade de Dallas, Texas, Estados Unidos, 2014.

3. Resposta pessoal. Alguns estudantes familiarizados com a cultura *Hip-Hop* ou com danças urbanas podem conhecer um pouco sobre as rodas de break, nas quais os jovens se reúnem, tocam músicas em aparelhos portáteis potentes e dançam no centro de uma roda. É importante destacar que em muitos centros urbanos essa é uma prática que reúne jovens de diferentes regiões da cidade.

#### PRIMEIRAS TROCAS

Observe a imagem e converse com os colegas e o professor sobre as questões.

1. Descreva o que você vê na imagem.  
*Resposta pessoal.*
2. Que lugar é esse? O que está acontecendo? O que as pessoas estão fazendo?  
*É possível que os estudantes identifiquem que se trata de uma roda de break dance ou de danças urbanas, nas quais os jovens se reúnem para uma competição de coreografias.*
3. Você conhece ou já ouviu falar do tipo de atividade que aparece na imagem? Você sabe do que se trata?
4. Para você, qual é a importância de uma atividade na qual as pessoas se encontram, dançam e convivem?  
*4. Resposta pessoal. Neste momento estimule os estudantes a refletir e compartilhar opiniões sobre situações comunitárias e coletivas nas quais a dança esteja presente.*

Não escreva no livro.

## Rodas de *break*: juventude, identidade e convivência

A imagem que você viu mostra uma roda de *break*. Criado nos Estados Unidos, nos anos 1970, por imigrantes porto-riquenhos e afro-americanos, o *break* era dançado nas ruas dos guetos norte-americanos. Ligado à cultura *hip-hop*, tornou-se uma forma de resistência e identificação das comunidades negras e latinas.

Ao longo das décadas, com a disseminação da cultura *hip-hop* pelo mundo, as rodas de danças urbanas cresceram, incorporando danças além do *break*, como o *funk*, o *locking*, o *popping*, o *hip-hop* e o *freestyle*. Nessas rodas, todos os participantes formam um círculo para que os dançarinos, geralmente aos pares, dançam no centro da roda, desafiando uns aos outros. Também pode acontecer de duas duplas, trios ou até grupos maiores se desafiarem no centro do círculo.

As rodas de danças urbanas são muito frequentes e populares em muitos lugares do mundo, inclusive no Brasil. Nesses eventos, jovens, adultos e crianças se reúnem para conviver, celebrar a diversidade e competir, exibindo diferentes coreografias, como a ciranda. Essa prática remete a uma tradição ancestral da humanidade, presente em quase todas as culturas: as danças em roda, ou danças circulares.



O bloco Pierrô Tradição faz ciranda de roda na praça Municipal de Salvador, Bahia, no Carnaval de 1998.

Evilson de Freitas/Folhapress

Estimule os estudantes a conversar sobre as cirandas infantis, as quadrilhas, as danças juninas e outras danças em roda que façam parte das nossas tradições. Procure destacar o caráter coletivo e o sentimento de pertencimento nesses tipos de dança. Neste momento, estimule-os a refletir e discutir sobre as danças circulares como uma forma de celebração e integração coletiva, aproximando as pessoas e criando vínculos de forma a atuar na redução dos conflitos.

### PARA REFLETIR

- » Reúna-se com dois colegas, observem a imagem acima, reflitam e dialoguem sobre as questões propostas: Você sabe o que essas pessoas estão fazendo? Que dança é essa? Você conhece danças circulares? Sabe como são realizadas? Você já participou de alguma dança coletiva em roda? Qual? Como se sentiu? Para você, as danças circulares podem ser uma forma de celebração da paz e da união e de aproximação das pessoas? Depois, em uma folha de papel à parte, anatem os principais aprendizados sobre o assunto e guardem o registro no portfólio.

## As danças circulares: coletividade e convivência

As danças circulares e a mediação de conflitos visam ao estabelecimento da interação humana, além de resultar num acordo entre as pessoas, pois os movimentos circulares são criados por todos que participam, em conjunto.

No Brasil, a dança circular mais tradicional é a ciranda. No Nordeste, em especial no estado de Pernambuco, a ciranda é comandada por mulheres de pescadores. A pernambucana Lia de Itamaracá (1944-) é a cirandeira mais conhecida do Brasil.

Você viu que as rodas de danças urbanas são grandes círculos nos quais os participantes dançam ao centro, desafiando um ao outro. As danças circulares são semelhantes, mas nelas todos dançam juntos de mãos dadas, em círculo, e dificilmente alguém vai ao centro.

Para a maioria dos povos, as danças circulares também têm um sentido especial em seu ciclo de vida: elas celebram nascimentos, colheitas ou a passagem das estações do ano, por exemplo.

Não escreva no livro.



Lia de Itamaracá se apresenta em São Paulo, em 2019.

Cesar Borges/Fotoarena

- Lia de Itamaracá é um dos mais importantes nomes de nossa cultura. Nos *sites* da Fundação Joaquim Nabuco e do Portal da cultura pernambucana, podemos saber mais sobre essa famosa cirandeira do Brasil.

Disponíveis em: [http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/index.php?option=com\\_content&view=article&id=317&Itemid=191](http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/index.php?option=com_content&view=article&id=317&Itemid=191); e <http://www.cultura.pe.gov.br/pagina/patrimonio-cultural/imaterial/patrimonios-vivos/lia-de-itamaraca/>.

Acessos em: 25 dez. 2019.

- Você já ouviu falar em *Ubuntu*? De origem na língua africana zulu, essa palavra significa “Humanidade para os outros” ou “Sou o que sou pelo que nós somos”. Nos *sites* Mundo Ubuntu e Espaço Ubuntu, você encontra mais informações sobre esse conceito que tem a ver com solidariedade, cooperação, acolhimento.

Disponíveis em: [www.mundoubuntu.com.br/sobre/curiosidades-do-ubuntu/63-origem-da-palavra-ubuntu](http://www.mundoubuntu.com.br/sobre/curiosidades-do-ubuntu/63-origem-da-palavra-ubuntu); e <http://www.espacoubuntu.com.br/a-filosofia.html>.

Acessos em: 25 dez. 2019.

O bailarino e coreógrafo alemão Bernhard Wosien (1908-1986) viajou o mundo para conhecer as diversas manifestações de danças tradicionais, em especial as danças de roda. Ele percebeu que a organização em roda era uma prática comum a culturas de diferentes partes do mundo. O estado de espírito dos dançarinos, que se olham durante a atividade, motivados por uma atitude de integração e cumplicidade, chamou a atenção de Woisen, que batizou essas danças com o nome de danças circulares sagradas.

## PARA PESQUISAR

- » Que tal saber mais sobre as danças circulares do Brasil? Forme um trio com dois colegas e escolham uma das seguintes danças para pesquisar: catira, maracatu, maculelê, carimbó, chula ou siriri. Montem uma apresentação para os colegas, com informações sobre a região em que essa dança é praticada, o gênero musical que a acompanha, sua história e seu significado cultural. Para ilustrar seu trabalho, procurem imagens e vídeos que mostrem os figurinos relacionados à dança e, especialmente, seus passos.

## PARA PRATICAR

- » O que você acha de experimentar uma dança de roda brasileira? Para isso, será preciso formar um grupo de dez a doze pessoas, e pesquisar canções tradicionais de ciranda pernambucana. Depois de escolherem a canção, é preciso aprender os passos: primeiro, todos formam uma roda e dão as mãos. Na marcação do primeiro tempo da música, todos pisam forte, com o pé esquerdo cruzado à frente. Dando um passo para a direita, a roda se fecha um pouco. Na batida seguinte, todos dão um passo para trás com a perna direita, abrindo a roda novamente. Agora é só seguir essa sequência e dançar a ciranda!

*O objetivo desta proposta é que os estudantes reflitam sobre as danças circulares e de roda como elementos fundamentais de convivência e de permanência das culturas tradicionais nas comunidades onde elas ocorrem.*

## REFLETIR E CRITICAR

Numa dança circular, os participantes dão as mãos e realizam movimentos sincronizados, como bater os pés, entoar cânticos e dar passos para o mesmo lado, para que a roda gire, como na ciranda.

Danças circulares são praticadas por povos e culturas de todo o mundo desde tempos imemoriáveis.

O agrupamento circular é fundamental em muitas culturas. Em roda, os membros de uma comunidade se enxergam como iguais e todos podem se ver ao mesmo tempo, interagindo e confraternizando. Por isso, também a mediação de conflitos acontece em encontros em que os participantes se organizam em forma de círculo, abertos para o diálogo e a interação.

A forma circular também está presente em representações do ciclo da vida em praticamente todas as culturas: nascimento, desenvolvimento, maturidade e morte de membros de uma comunidade, ao que se segue o recomeço, ou seja, o nascimento de novos seres.

O que vemos na fotografia abaixo é uma mandala sendo feita por monges tibetanos. As mandalas, que aparecem em diversas culturas, são imagens desenhadas com formas circulares, o que sugere o ciclo da vida e a união e, por isso, também simbolizam a convivência e a harmonia.

Matt Cardy/Getty Images



Monges tibetanos pintam uma mandala. Inglaterra, 2013.



Cassandra Cury/Pulpari Imagens

Índigenas Kuikuro durante dança Duhé Kuikuro. Mato Grosso, 2019.

## PARA REFLETIR

» Qual é a importância das celebrações e das atividades coletivas, como as danças circulares? Que tal refletir e conversar sobre esse tema?

Forme um grupo com cinco colegas e discutam as seguintes questões: Qual é a importância das danças brasileiras nas comunidades onde elas acontecem? Como as pessoas se envolvem com essas danças? A permanência da prática dessas danças contribui para a preservação da cultura? Por quê? Por que essa preservação é importante?

Depois de dialogar sobre o assunto, registrem individualmente, em uma folha à parte, suas reflexões, e guardem no portfólio.

Destaque que as danças circulares costumam marcar momentos de celebração e convivência coletivas, mas também de permanência da cultura e das tradições. O objetivo do trabalho com este conteúdo é que os estudantes utilizem a dança circular como uma estratégia de integração e mediação na celebração da paz proposta como produto deste projeto. Portanto, é importante destacar o aspecto comunitário e integrador desse tipo de prática. Procure na internet vídeos de diferentes danças circulares de povos ao redor do mundo para assistir com os estudantes e observar esses aspectos.

É importante conversar com os estudantes sobre a simbologia do círculo como representação da união da comunidade. A forma circular representa a igualdade entre os membros de um grupo. Destaque a importância dos conceitos de comunidade e igualdade simbolizados pela forma circular. Neste momento, você já pode começar a levantar ideias com os estudantes de como as danças circulares podem ser usadas para a facilitação e a criação de vínculos durante a celebração da paz na escola. Fale sobre outras utilizações da forma circular entre as pessoas que também possam facilitar as relações, como as conversas em roda.

## TÉCNICAS E TECNOLOGIAS

Segundo os budistas, uma mandala representa um “pulsar”, pois quando fixamos nosso olhar no centro dela nos concentramos com mais facilidade e, quando expandimos o olhar para fora dela, expandimos a energia assimilada, distribuindo-a para toda a Terra. Na cerimônia de iniciação dos monges budistas tibetanos, denominada *wangkur*, os lamas, ou monges que possuem conhecimentos avançados, consagram o local e chamam as forças do bem. Inicialmente, os lamas fazem um esboço ou rascunho da mandala numa base de madeira. Depois, com a ajuda de canudinhos feitos de madeira, eles preenchem a figura com areia colorida. Quando a mandala fica pronta, as pessoas podem apreciá-la e meditar olhando para ela.

A dança, além de ser uma forma importante de convivência, é uma maneira de se expressar por meio do corpo. Por isso ela é considerada uma linguagem corporal. O dançarino e coreógrafo húngaro Rudolf Laban (1879-1958) dedicou-se ao estudo dos movimentos e percebeu que eles são sempre constituídos dos mesmos elementos, seja na arte, seja nas brincadeiras, seja no trabalho, seja na vida cotidiana.

Ele afirmou que nosso corpo realiza oito ações básicas - torcer, pressionar, chicotear, socar, flutuar, deslizar, pontuar (apontar) e sacudir -, e que essas ações podem variar segundo quatro componentes: fluência - os movimentos podem fluir de modo solto ou retraído; espaço - o dançarino pode se mover de maneira direcionada ou sem direção, como uma pedra rolando; peso - alguns movimentos provocam impacto no solo e outros são leves e delicados, como o caminhar de uma formiga; tempo - os movimentos podem variar de velocidade, indo de muito rápidos, agitados, a muito lentos.

Laban também constatou que, ao realizar um movimento, ocupamos o espaço de diversas maneiras: podemos cruzar uma área de um canto a outro, nos afastar, nos aproximar, ir para a direita, para a esquerda...

Essas ações ocorrem em três áreas principais: área alta; área média; área baixa. Em geral, cada parte do nosso corpo ocupa por mais tempo determinada área espacial: a cabeça fica na parte mais alta do espaço; a barriga, na área média; e os pés, na área baixa. Os movimentos da dança exploram essas três áreas, criando, com isso, efeitos expressivos.

Esta pesquisa tem o objetivo de levar os estudantes a compreender como Laban descreve os movimentos. Portanto, eles devem encontrar, em suas pesquisas, fontes audiovisuais, como sites e vídeos de coreógrafos, companhias e professores de dança que demonstrem os princípios de Laban.

### PARA PESQUISAR

- » **Faça, individualmente, uma pesquisa sobre os movimentos pesquisados por Laban: torcer, pressionar, chicotear, socar, flutuar, deslizar, pontuar (apontar) e sacudir. De que forma ele descreve esses movimentos? Como o corpo os realiza? Em que momentos e atividades eles são realizados? Como estão presentes no cotidiano? Faça desenhos e colete fotografias ou vídeos que demonstrem esses movimentos. Ao término da atividade, guarde os registros em seu portfólio.**

Ao conversar sobre os movimentos de Laban, é importante que os estudantes compreendam como eles podem ser feitos pelo corpo. Proponha a questão: Como seria realizar cada um desses movimentos com o corpo? O objetivo dos estudos dos elementos da linguagem corporal é a ampliação do repertório dos estudantes e a melhor compreensão dessa linguagem. No contexto específico deste projeto, espera-se também que esses conteúdos sejam subsídios para que, ao fim desta Trilha, os estudantes criem uma dança circular para um evento de celebração da paz na escola.

## MUNDO DO TRABALHO

O coreógrafo é o profissional que cria e dirige um espetáculo de dança e as coreografias sincronizadas em produções musicais, nos quais trabalha em estreita colaboração com o diretor cênico ou musical. Esse artista cria e ensaia com os dançarinos e bailarinos para desenvolver interpretações e transformá-las em *performances*, espetáculos, peças. Numa produção como um espetáculo de dança, geralmente o coreógrafo é autor e diretor; já em produções teatrais e musicais, ele pode estar sob a orientação de um diretor-geral.

## CRIAR

### Dança circular

Que tal você criar a sua própria dança circular para fazer parte da celebração da paz na sua escola, simbolizando, assim, a união entre as pessoas? Sabemos que, para realizar uma dança circular, é necessário trabalhar o coletivo. Portanto, formem grupos de dez integrantes.

1. Escolham uma música para acompanhar a dança. Optem por uma já existente ou componham a de vocês, com sons gerados de ruídos do corpo (como palmas, canto ou batida de pés) ou de um instrumento musical. Lembrem-se de que a música comanda o ritmo para embalar a dança.
2. Escolham um tema para a dança que celebre algo importante para todos. Para isso, considerem a realidade de vocês.
3. Planejem a coreografia e, antes de apresentá-la à turma, ensaiem bastante. Vocês podem explorar os movimentos e elementos da dança pesquisados nesta Trilha para criar a coreografia, que pode ter movimentos simples, como andar, correr, deitar, sentar, engatinhar, saltar e girar. A organização da sequência de movimentos deve ser registrada por um dos integrantes do grupo.
4. Combinem uma data para apresentar a dança aos colegas e ao professor e façam registros do momento para guardar no portfólio.

### TRAÇANDO O MAPA

O objetivo é que os estudantes criem a coreografia buscando inserir na dança de roda mais movimentos corporais além da dança de mãos dadas. Para isso, eles devem explorar os elementos da linguagem corporal estudados, buscando movimentos expressivos que representem ou simbolizem questões relacionadas ao tema escolhido.

Vamos verificar nossa rota inicial e o que estudamos até aqui?



### AVALIAÇÃO

Responda às perguntas a seguir anotando as respostas em seu portfólio.

1. O que mais lhe chamou a atenção nas danças circulares que conheceu nesta Trilha? Quais são suas principais características? Qual é a importância das danças circulares?
2. Quais foram os elementos da linguagem corporal estudados por Laban?
3. O que você aprendeu nas pesquisas realizadas nesta Trilha? O que achou mais interessante? *Resposta pessoal.*
4. De que forma os conteúdos o ajudaram a refletir sobre novas formas de convivência com as pessoas?

Não escreva no livro. *4. Resposta pessoal. Os estudantes devem compreender o potencial das danças circulares como uma estratégia de aproximação dos indivíduos e facilitação das relações sociais, podendo criar vínculos comunitários importantes para a mediação e a solução de conflitos na comunidade.*

1. Resposta pessoal. São danças em que os participantes se organizam em roda e dançam juntos como forma de celebrar acontecimentos importantes e de se integrar. São praticadas por povos e culturas de todo o mundo, desde tempos imemoriáveis. Além disso, são momentos de celebração e convivência coletivas, mas também de permanência da cultura e das tradições.
2. Os movimentos que realizamos ao dançar são torcer, pressionar, chicotear, socar, flutuar, deslizar, pontuar (apontar) e sacudir; a forma de executar esses movimentos está de acordo com a fluência, o espaço, o peso e o tempo; e as regiões do corpo onde se dão esses movimentos são alta, média e baixa.

## PARA CONCLUIR

Ao longo deste projeto, exploramos as diversas formas de linguagem, como as linguagens corporal e verbal, além de contextualizar e refletir sobre nossos valores e atitudes. O problema que norteou nossas investigações foi: **Outras formas de convivência são possíveis?**

Nosso principal objetivo foi refletir e experimentar diferentes maneiras de usar as linguagens para nos comunicar em busca da boa convivência e da corresponsabilidade.

Agora, como produto final de nosso projeto, que tal aprender a ser um mediador de conflitos ou um facilitador? Além disso, que tal organizar um encontro pela paz com a comunidade escolar? Para que a mediação de conflitos aconteça na escola, é preciso compreender que ela funciona como um ritual. Por isso, devemos seguir algumas regras e cumprir determinadas etapas, conforme você vai descobrir a seguir.

### MÃOS À OBRA

Para aprender a ser um mediador de conflitos, a primeira orientação é a de que os facilitadores podem e devem ser quaisquer pessoas da comunidade escolar. Um facilitador deve encorajar os participantes a falar sobre suas experiências vividas; convidá-los a compartilhar histórias de suas vivências; focar em sentimentos e impactos em vez dos fatos; ajudar a fazer a transição da discussão de acontecimentos difíceis para um diálogo sobre o que pode ser feito.

A segunda regra é que todos que estiverem envolvidos em um conflito precisam se reunir em círculo, pois assim todos se enxergam. Nesse círculo, é importante que exista uma “peça de centro”, algo que una todos os participantes e que funcione como uma peça sagrada, que dê força ao círculo.

A terceira orientação é que só pode falar quem estiver segurando um “objeto da palavra”, que pode ser qualquer coisa, contanto que tenha um significado importante para as pessoas que participam da mediação. Quem estiver segurando esse objeto pode falar o que quiser, sem ser interrompido por ninguém.

Outro aspecto importante é escolher um local da escola para a realização dos círculos. Lembre-se: numa primeira vez, é preciso explicar para os participantes a importância do círculo e para que servem a “peça de centro” e o “objeto da palavra”.

#### Como começar um círculo

O facilitador deve convidar um ou mais participantes para que façam a **cerimônia de abertura do círculo**. Esse momento é importante para marcar o círculo como um ritual ou cerimônia. Assim, é preciso fazer algo inusitado, como cantar uma música ou falar uma frase.

A quarta orientação é de que, antes de qualquer negociação ou discussão sobre o conflito, é preciso retomar **os valores e as regras de convivência do grupo**, construindo juntos os alicerces que baseiam a convivência.

Estudantes, em círculo, dialogam e fazem anotações.



svetika/Stock/Getty Images

Assim, é necessário que os facilitadores lancem perguntas para o grupo, lembrando que só fala quem estiver com o “objeto da palavra” em mãos.

**Alguns exemplos de perguntas que o facilitador pode fazer para o grupo a fim de:**

- **explorar valores e princípios** – Que valor você acha que nos ajudaria a ter essa conversa de maneira que não cause mais danos?
- **todos se conhecerem melhor** – O que você faz para aliviar o estresse dos estudos? Compartilhe uma história engraçada que aconteceu na escola.
- **estabelecer regras de convivência** – Que acordos você gostaria que fizessem parte de nosso círculo para que você se sinta à vontade para falar honesta e respeitosamente?

Depois da etapa, é preciso que os facilitadores lancem perguntas **a fim de transformar o conflito** em algo que melhore a vida das pessoas e que as faça assumir a corresponsabilidade: como cada um de nós contribuiu para que a situação chegasse ao ponto que chegou e como cada um de nós pode assumir responsabilidades e agir de maneira diferente a partir de agora?

**Como fechar um círculo**

Para terminar um círculo, o facilitador deve convidar um ou mais participantes para que façam a **cerimônia de fechamento do círculo**.

**Alguns exemplos de perguntas que o facilitador pode fazer para o grupo a fim de chegar ao fim do círculo:** Existe alguma coisa que você trouxe e que gostaria de deixar para trás? O que você está levando desse círculo que lhe dá apoio para superar sua dor? Em que direção você se vê indo a partir daqui?

## BOCA NO TROMBONE

1. Com os professores e seus colegas, organizem um encontro pela paz. Para isso, utilizem e divulguem o que foi produzido em todas as etapas do projeto. Escolham um nome que represente a turma e o tema do projeto. Aproveitem a oportunidade para convidar a comunidade escolar e os moradores do entorno da escola, além dos familiares. Para tanto, criem o convite do evento e o entreguem para essas pessoas.
2. Organizem o espaço da escola para que os visitantes possam conhecer o resultado das pesquisas, apresentações e vivências deste projeto! Para isso, escolham salas e outros espaços que podem ser usados, garantam a disponibilidade dos espaços na data escolhida para o evento combinando previamente com a direção escolar, criem placas para serem coladas nos muros e paredes da escola mostrando o caminho que os visitantes têm de fazer a fim de visitar todos os espaços e organizem turnos de monitores que vão explicar as produções.
3. Durante o evento, deem atenção integral ao público, fazendo uma monitoria cultural para as visitas de modo cordial e alegre. Depois, publiquem na internet, em redes sociais ou no *site* da escola, fotos e textos sobre o que aconteceu.

# PARA AVALIAR

## TRAÇANDO O MAPA

Neste projeto, as pesquisas, os diálogos, as reflexões e as experimentações foram norteados pelo seguinte problema: **Outras formas de convivência são possíveis?**

Agora, retome o percurso que você trilhou até chegar ao final deste projeto e aproveite para rever suas aprendizagens.

Você estava aqui.

A capoeira surgiu no Brasil há mais de quinhentos anos.

O principal movimento da capoeira é a ginga, uma espécie de passo de dança em que o jogador mantém o equilíbrio e a atenção.

A capoeira se tornou Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade.

A história da capoeira mostra como uma luta pode se transformar numa forma de arte e de jogo que promove a união das pessoas.

Educação Física

Língua Inglesa

A violência e o conflito precisam ser transformados em ações e atitudes pacíficas.

As vítimas de *bullying* devem se defender e falar.

Conversar e refletir sobre a violência e como podemos transformá-la em um modo de vida melhor é importante para iniciar mudanças.

A entrevista é um gênero textual/discursivo produzido com base na interação entre entrevistador e entrevistado.

*Bullying* e violência escolar são fenômenos sociais relacionados a diversas questões.

*Cyberbullying* é o nome que damos a algumas práticas de assédio moral que ocorrem em âmbito digital, ou seja, na internet e nas redes sociais.

A árvore de problemas é uma ferramenta de facilitação gráfica que nos ajuda a compreender um problema complexo a fundo, investigando suas possíveis causas e consequências.

Língua Portuguesa

ID/BR

As danças circulares são uma forma de integração e convivência entre uma comunidade, preservando sua identidade e suas tradições.

Mesmo em práticas contemporâneas, como as rodas de danças urbanas, o ato de dançar em círculo é, de certa forma, retomado.

O círculo é uma forma ancestral de representação do ciclo da vida e dos laços comunitários.

Arte

Produto final

**Criação de um grupo de facilitadores.**  
**Organização de um encontro pela paz para a comunidade.**

Você completou o percurso.

**A mediação de conflitos é uma solução importante na busca pela paz na contemporaneidade, pois ela utiliza o diálogo e a corresponsabilidade como modo de ação. Além disso, seu principal objetivo é o respeito pelas diferenças desenvolvendo a empatia, ao valorizar a diversidade e a convivência entre os diferentes.**

## AUTOAVALIAÇÃO

Responda às seguintes perguntas, anotando as respostas em seu portfólio:

1. Quais são os muitos significados que nossa cultura deu à paz?
2. Qual é a relação entre linguagem e paz?
3. De que modo podemos realizar a mediação de conflitos?
4. Para você, por que é importante buscar maneiras de mediar conflitos? Justifique. *Resposta pessoal.*
5. Em sua opinião, é possível conviver de forma diferente e melhor? Explique. *Resposta pessoal.*

1. Espera-se que os alunos respondam que a paz já foi compreendida como um ciclo da vida aliado à harmonia e contrário à guerra; que é algo a ser conquistado por guerreiros, depois da guerra; que é resultado de nossa aliança com Deus; que é fruto dos acordos feitos por homens racionais e livres; que é algo a ser construído cotidianamente por todos nós, em meio a conflitos e confrontos.
2. Espera-se que os estudantes compreendam que a linguagem tanto pode servir à paz como pode fomentar conflitos e confrontos. Depende de nós saber usá-la de forma construtiva.
3. Espera-se que os estudantes compreendam que a mediação de conflitos depende de facilitadores que organizam círculos de conversa a fim de transformar conflitos em algo construtivo e comum.

# VIRADA CULTURAL

Neste projeto, por meio de diálogos, autoconhecimento e atitudes nos âmbitos pessoal e coletivo, vamos refletir sobre como criar, produzir e divulgar uma virada cultural na escola.

## COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DESENVOLVIDAS NO PROJETO

Competências gerais: 3, 7 e 10

Competências específicas e habilidades de Linguagens e suas Tecnologias:

**CELTEM1** (EM13LGG101), (EM13LGG102) e (EM13LGG104)

**CELTEM2** (EM13LGG201), (EM13LGG202), (EM13LGG203) e (EM13LGG204)

**CELTEM3** (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG303) e (EM13LGG304)

**CELTEM4** (EM13LGG401), (EM13LGG402) e (EM13LGG403)

**CELTEM5** (EM13LGG501), (EM13LGG502) e (EM13LGG503)

**CELTEM6** (EM13LGG601), (EM13LGG602), (EM13LGG603) e (EM13LGG604)

**CELTEM7** (EM13LGG701), (EM13LGG703) e (EM13LGG704)

## PRIMEIRAS TROCAS

Observe a imagem e converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.

1. Descreva a imagem.
2. O que você acha que as pessoas na plateia estão sentindo?
3. Você já ouviu falar em virada cultural?
4. O que significa o termo “virada”?
5. Para você, o que significa cultura?
6. Em sua opinião, é importante incentivar a produção e a divulgação de cultura para todos? Justifique.
7. Por que é importante que todos tenham acesso à cultura?
8. Para você, é possível realizar uma virada cultural na escola? Justifique.
9. O que é necessário para a criação e a produção de uma virada cultural na escola?
10. Para você, o que é necessário para a divulgação de uma virada cultural na escola?

Projeto

5

MEDIAÇÃO E  
INTERVENÇÃO  
SOCIOCULTURAL



Show da banda  
Eminence na Virada  
Cultural de Belo  
Horizonte, Minas  
Gerais, 2015.

# QUAL É O PROBLEMA?

Neste projeto, vamos refletir sobre o acesso à produção e ao consumo de produtos culturais por meio das viradas culturais. Além disso, vamos criar, produzir e divulgar uma virada cultural na escola.

Hoje, garantir a manutenção das viradas culturais e o acesso à cultura é uma preocupação de produtores e divulgadores culturais no mundo todo. Tradicionalmente, o acesso à cultura era exclusividade da elite; em consequência, a produção e o consumo cultural de camadas menos favorecidas da população não eram valorizados.

Nesse sentido, os principais objetivos da democratização da cultura são o respeito e o intercâmbio entre diferentes formas de cultura. E isso é muito bom!



*Vendedor de sonhos: a música de Fernando Brant, na Virada Cultural de Belo Horizonte, Minas Gerais, 2015.*

Nereu Jr. Imagens/Acervo do fotógrafo

Leia a seguir um trecho da reportagem “O que esta pesquisa revela sobre o acesso à cultura no Brasil”.

Quase um terço da população (32%) depende de acesso gratuito para ir a eventos culturais [...]. Para 40%, frequentar atividades gratuitas é mais comum do que participar de atividades pagas, como ir ao cinema, ou assistir a *shows* musicais.

A pesquisa “Cultura nas Capitais” entrevistou 10630 pessoas nas 12 capitais mais populosas do Brasil: São Paulo, Rio de Janeiro, Salvador, Fortaleza, Belo Horizonte, Brasília, Curitiba, Manaus, Recife, Porto Alegre, Belém e São Luís. Estima-se que 33 milhões de pessoas vivam nessas cidades.

Os participantes, a partir dos 12 anos, tiveram de responder 55 perguntas, em coleta de dados que aconteceu entre os dias 14 de junho e 27 de julho de 2017. A ideia era observar o quanto 14 diferentes hábitos culturais fazem parte da rotina dos brasileiros, relacionando-os a fatores como sexo, idade, escolaridade e renda.

[...]

Quando brasileiros precisam pagar para ter acesso a atividades culturais, o roteiro preferido é o cinema: 64% assistiram a filmes fora de casa ao menos uma vez nos últimos 12 meses. A cidade mais cinéfila entre as pesquisadas é Porto Alegre, onde 70% da população entrevistada diz frequentar salas de cinema regularmente.

*Shows* aparecem na segunda colocação, com 46%, e museus, frequentados por 31% dos entrevistados, na terceira. Atividades como festas populares e feiras de artesanato vêm na sequência.

[...]

Ler livros é o hábito cultural preferido por quem não sai de casa: 68% dos entrevistados disse ter lido ao menos um livro no último ano. [...]

Mulheres têm maior interesse em atividades culturais que homens. Apesar disso, tendem a ir com menor frequência do que eles. [...]

Quanto maior o grau de instrução formal, mais as pessoas participam de atividades culturais. Em dez das 14 opções, o número de cidadãos com ensino superior que disseram frequentar atividades culturais representa pelo menos o dobro dos que concluíram os estudos até o Ensino Fundamental. Cerca de metade destes disseram nunca ter ido a museus, teatros, espetáculos de dança ou bibliotecas na vida.

ELER, Guilherme. O que esta pesquisa revela sobre o acesso à cultura no Brasil. *Nexo*, 25 jul. 2018. Disponível em: [www.nexojornal.com.br/expresso/2018/07/25/O-que-esta-pesquisa-revela-sobre-o-acesso-%C3%A0-cultura-no-Brasil](http://www.nexojornal.com.br/expresso/2018/07/25/O-que-esta-pesquisa-revela-sobre-o-acesso-%C3%A0-cultura-no-Brasil). Acesso em: 27 nov. 2019.

## PARA REFLETIR

» Forme um trio com dois colegas e reflitam sobre a seguinte questão: **Podemos afirmar que nós, brasileiros, precisamos de incentivo à produção e ao consumo de produtos culturais, como as diferentes formas de arte? Coletem elementos do texto que justifiquem ou refutem a questão proposta e realizem um debate com todos os grupos. Procurem defender as ideias de vocês com argumentos e proposições, sempre de modo respeitoso. Registrem as conclusões do debate em uma folha de papel à parte e anexem-na no portfólio.**

**Portfólio** é uma pasta ou caixa em que você vai colocar e deixar organizados textos, imagens, CDs, DVDs e outros registros que produzir no decorrer deste projeto. Esse recurso será útil para acompanhar seu percurso e avaliar suas aprendizagens. Siga as orientações do professor para construí-lo.

Neste projeto, vamos refletir sobre várias questões: O que é cultura? De que forma a cultura se relaciona aos diferentes poderes políticos e econômicos? Como se tornar um produtor de cultura? Como se tornar um consumidor mais frequente de cultura? Como ter um repertório cultural ampliado?

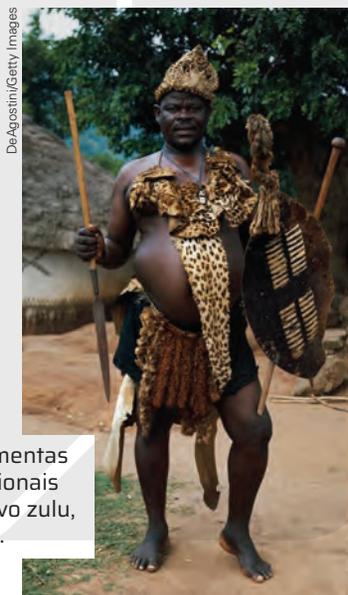
Vamos responder a todas essas questões para chegarmos ao nosso problema: **Como organizar uma virada cultural na escola?**

Mas, antes, que tal contextualizarmos esse assunto?

Não escreva no livro.

# TRAMAS E ENREDOS

Podemos afirmar que a cultura está relacionada a tudo que uma geração ensina às novas gerações ou ao legado de técnicas e produções transmitido ao longo do tempo. Aqui estão incluídas as produções da linguagem, como as manifestações artísticas, mas também a língua, os costumes, as crenças e outros hábitos que fazem com que um grupo social se identifique e se diferencie de outro grupo.



Vestimentas tradicionais do povo zulu, África.



Quimono, roupa tradicional japonesa.

Estão incluídos, ainda, as regras sociais e os valores de um grupo, que explicam muitas das produções desse grupo, pois fazem com que algumas práticas sejam proibidas. Por exemplo, os judeus, no que diz respeito à alimentação, não podem misturar leite e carne. Também não comem carne de porco, de cavalo, de camelo e de coelho, nem de caranguejo, lagosta e camarão, conforme as orientações presentes em seu livro sagrado, a Torá.

## PARA PESQUISAR

- » Forme grupo com cinco colegas e façam uma pesquisa sobre o ritual do casamento em diferentes culturas, como: europeia - Portugal, brasileira - cristã, israelita - judaica, africana - povo ioruba, africana - povo bantu, oriental - Japão, oriental - China, oriental - Índia.

Sigam o roteiro: valores, rituais, vestimentas, alimentação, arquitetura e decoração.

Mostrem o resultado da pesquisa em forma de seminário, revezando-se na apresentação.

Depois, sintetizem o que foi apresentado em uma folha de papel à parte e guardem-na no portfólio.

As manifestações e práticas culturais, portanto, variam de grupo social para grupo social. Consequentemente, existe uma enorme diversidade dessas manifestações e práticas no mundo, e constatá-la nos faz pensar: Como é possível conviver com grupos que possuem práticas e valores diferentes dos nossos? É possível que um grupo cultural conviva com outro de forma respeitosa e sem preconceito?

Essas perguntas têm dirigido os estudos sobre cultura desde a metade do século XX. Com base neles, concluiu-se que cultura e poder estão interligados, pois culturas com maior poder político ou econômico tendem a ter mais força cultural, uma vez que dispõem de mais recursos para produzir e divulgar com mais intensidade seus valores e suas práticas. Desse modo, tendem a influenciar as práticas culturais de grupos menos favorecidos, muitas vezes destruindo seus valores e suas práticas originais.

Essa constatação promoveu ações de resistência que uniram esses grupos sociais menos favorecidos a governos e organizações não governamentais (ONGs) a fim de resgatar e valorizar as práticas dos chamados povos tradicionais, ou povos que vêm sendo ameaçados constantemente de perder sua identidade cultural por razões políticas e econômicas.



Rafael Ben Ari/AlamyFotoarena

Aborígenes  
australianos,  
2018.

### PARA PESQUISAR

- » Forme grupo com quatro colegas e façam uma pesquisa sobre uma comunidade ou povo tradicional brasileiro, como: caboclos, caiçaras, extrativistas, indígenas, jangadeiros, pescadores, quilombolas, ribeirinhos e seringueiros. Sigam este roteiro: valores, rituais, alimentação, vestuário e moradia. Mostrem o resultado da pesquisa em forma de seminário, revezando-se na apresentação. Depois do seminário, sintetizem o que foi apresentado em uma folha de papel à parte e arquivem-na no portfólio.

## E NO BRASIL, EXISTE SOMENTE UMA FORMA DE CULTURA?

No Brasil, existem diferentes formas de cultura, de acordo com os diversos grupos sociais, políticos e econômicos. Em decorrência desse fato, com a ajuda do governo e da sociedade civil organizada, os povos tradicionais brasileiros vêm buscando resgatar e valorizar suas diferentes formas culturais. Estima-se que, atualmente, cerca de 4,5 milhões de pessoas façam parte de comunidades tradicionais no Brasil, ocupando 25% do território nacional.

### PARA REFLETIR

- » Formem uma roda e reflitam sobre o trabalho de resgate da cultura dos povos tradicionais feito pelos próprios grupos sociais, pelos governos e pelas ONGs. Metade da turma deve defender a ação dos grupos sociais tradicionais, dos governos e das ONGs e a outra metade deve contestar essa ação. O debate deve acontecer de forma respeitosa, visando ao consenso. Justifiquem sua posição acerca do assunto com ideias e proposições. Ao término da atividade, registrem as conclusões do debate em uma folha de papel à parte e arquivem-na no portfólio.

### Para explorar

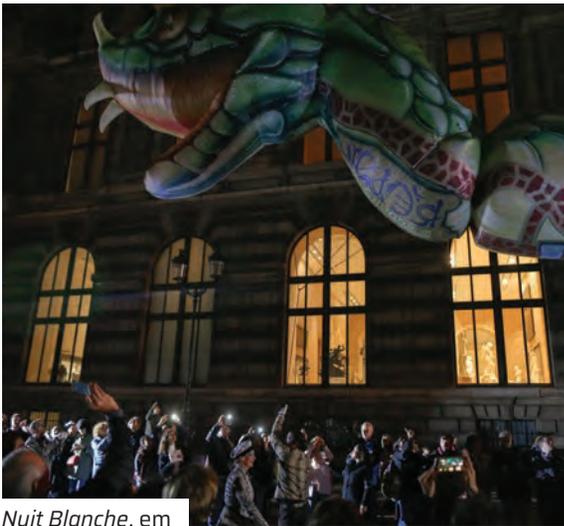
Visite o *site* da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco) e conheça projetos que visam ao bem comum e à paz mundial.

Disponível em: <https://nacoesunidas.org/agencia/unesco/>.

Acesso em: 21 nov. 2019.

Um grupo que vem resgatando suas raízes e buscando a valorização de sua cultura é o afro-brasileiro, que, desde o final do século XX, tem positivado sua imagem, ao resgatar e valorizar suas festas, seus hábitos alimentares, suas danças, suas músicas e suas religiões. Outras comunidades que estão buscando a valorização de suas práticas e de seus costumes são as periféricas, ou comunidades das periferias das grandes cidades e metrópoles. Nesses locais, com a ajuda do Estado e das ONGs, vêm ocorrendo movimentos culturais ricos e capazes de expressar o que há no coração e na mente das pessoas que ali vivem.

Não escreva no livro.



Nuit Blanche, em Paris, 2019.

## Para explorar

- Conheça *A cor da cultura*, site do projeto criado em 2004 com o objetivo de resgatar e valorizar a cultura afro-brasileira.

Disponível em: [www.acordacultura.org.br/projeto](http://www.acordacultura.org.br/projeto). Acesso em: 28 nov. 2019.

- Acesse o site *Periferia em movimento*, que divulga a cultura periférica.

Disponível em: <https://periferiaemmovimento.com.br/tag/cultura-periferica/>. Acesso em: 28 nov. 2019.



Índigenas brasileiros dançando, Mato Grosso, 2019.

A cultura tem se mostrado um grande palco da diversidade, razão pela qual encontros culturais que apresentam essa diversidade têm ocorrido com frequência. Um deles são as viradas culturais, que tiveram origem no festival francês *Nuit Blanche* (“Noite Branca”), que acontece todos os anos em Paris, desde 2002. Durante uma noite inteira, e gratuitamente, museus, galerias de arte, peças de teatro, espetáculos musicais, de dança, entre outros, recebem o público nas ruas da cidade.

No Brasil, as viradas culturais acontecem desde 2005, em diversas cidades. Durante o evento, que dura 24 horas, o público pode escolher o que ver, pois há uma programação extensa e diversa, com música, teatro, dança, artes plásticas, *performance*, gastronomia, moda, intervenções urbanas, literatura, lazer e outras experiências. Desse modo, acontece a democratização do acesso à produção e ao consumo de cultura, já que grupos de artistas

das mais variadas origens são incentivados a mostrar sua arte ao público da cidade, que, por sua vez, amplia seu repertório cultural ao entrar em contato com essas manifestações.

## PARA PESQUISAR

- » Forme grupo com quatro colegas e façam uma pesquisa sobre as viradas culturais. Sigam este roteiro: Onde ocorrem viradas culturais no Brasil? Quais viradas culturais ainda acontecem? Quais são os motivos para o sucesso ou insucesso de uma virada cultural? Organizados em roda, apresentem o resultado da pesquisa. Em seguida, sintetizem o que foi apresentado em uma folha de papel à parte e guardem-na no portfólio.

## E O QUE AS LINGUAGENS TÊM A VER COM ISSO?

As linguagens, como já foi dito, têm tudo a ver com cultura. Sem elas, não existe a materialização dos valores e costumes culturais. Por exemplo: a dança indígena brasileira é diferente da dança tradicional indiana porque a materialização dessas formas de arte faz com que se distingam entre si.

Em geral, a dança indígena brasileira constitui-se de movimentos lentos e intensos, voltados para o chão. As vestimentas dos dançarinos são feitas de materiais naturais, e os movimentos, acompanhados do som de chocalhos.

Já a dança indiana tradicional é formada por movimentos rígidos e rápidos, em que os dançarinos contorcem o corpo e se dobram ao som de cítaras, instrumentos musicais de corda que possuem um som delicado e suave. A vestimenta é rica em detalhes, e os tecidos são leves e coloridos.

A cultura à nossa volta é rica e diversa, e todos devem ter voz e mostrar seus valores, seus costumes e suas manifestações artísticas. Por isso, eventos culturais democráticos precisam ser incentivados. Que tal refletir sobre isso e promover uma virada cultural na escola? Vamos nessa?

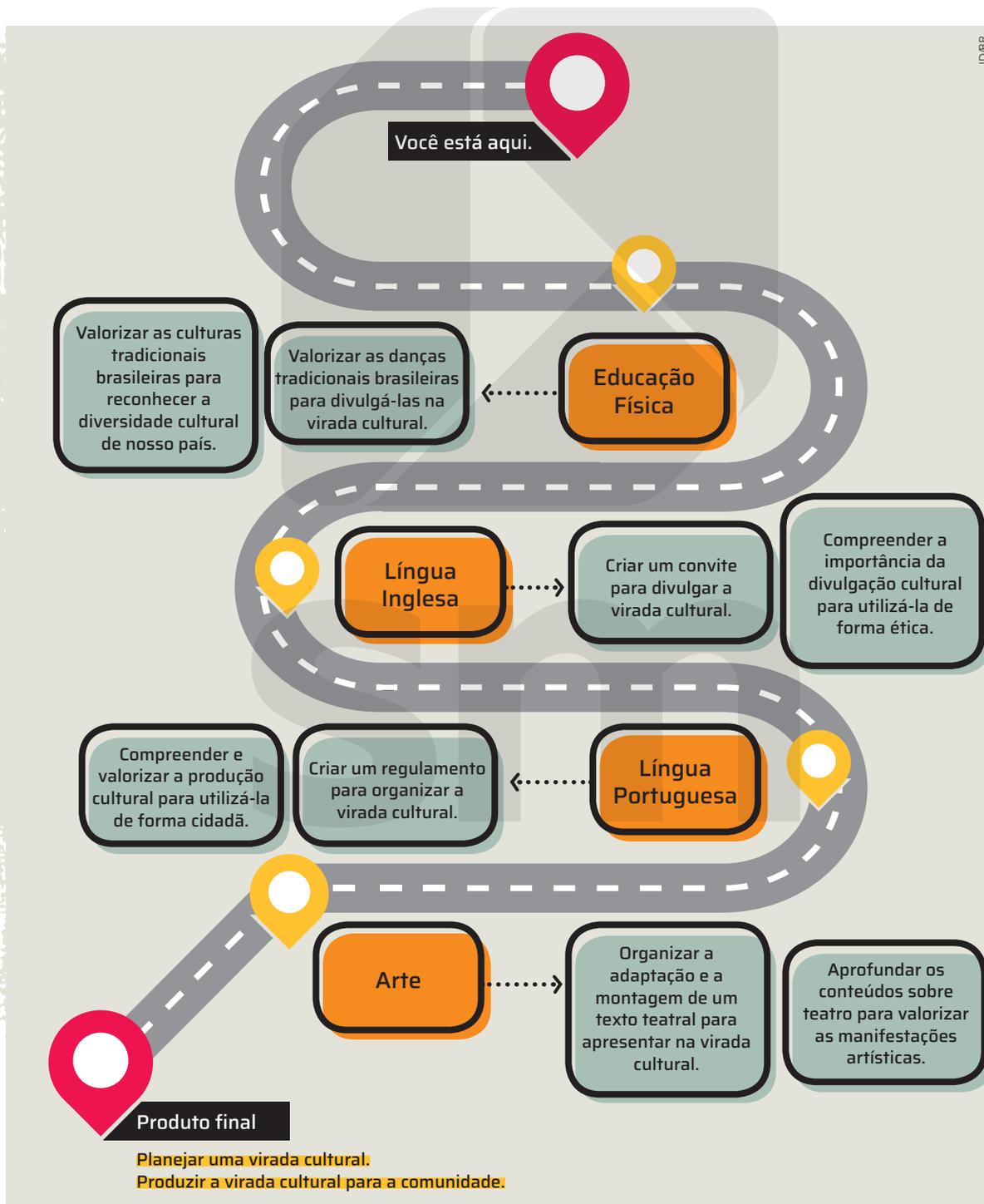


Dançarinos indianos, 2018.

# TRAÇANDO A ROTA

O **objetivo** deste projeto é refletir sobre o planejamento, a produção e a divulgação de uma virada cultural. Ele se **justifica** porque todos nós devemos ter voz e divulgar nossa cultura e nossas manifestações de arte.

Para responder ao problema do projeto, **Como organizar uma virada cultural na escola?**, você vai percorrer diferentes caminhos. Vamos lá?



# SOLUÇÕES POSSÍVEIS E IMAGINÁVEIS

## 📍 TRILHA EDUCAÇÃO FÍSICA

### FRUIR E COMPREENDER

Nesta Trilha, vamos investigar o coco de roda, dança típica do Norte e do Nordeste e uma das danças tradicionais do Brasil.



Espectáculo *Naturalmente*, da Cia. Antonio Nóbrega de Dança, em 2010.

Sílvia Machado/Acervo da fotógrafa

#### PRIMEIRAS TROCAS

Observe a imagem acima e converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.

1. O que as pessoas que aparecem na imagem estão fazendo?  
*Espera-se que os alunos respondam que a mulher e o homem que aparecem na imagem estão dançando.*
2. Descreva as vestimentas presentes na imagem.  
*Espera-se que os alunos percebam que os dançarinos estão descalços, usando roupas fluidas e claras.*
3. Em sua opinião, de que repertório de dança trata a imagem? Justifique.  
*Resposta pessoal. Espera-se que os alunos percebam que se trata de uma dança animada, como se vê no movimento do homem.*
4. Observe os dançarinos na imagem e descreva seus gestos e movimentos corporais.  
*Espera-se que os alunos percebam que os dançarinos parecem fazer movimentos ritmados e com leveza, propondo uma dança de gestos rápidos.*

Não escreva no livro.

A imagem mostra uma cena do espetáculo *Naturalmente*, da Cia. Antonio Nóbrega de Dança, que já se apresentou em viradas culturais como a de Belo Horizonte e a de São Paulo. Em sua coreografia, criada em 2009, Nóbrega faz uma **releitura** das danças presentes nas festas tradicionais brasileiras.

O artista define o trabalho realizado em *Naturalmente* da seguinte forma:

**Releitura:** recriação de manifestações culturais e obras de arte preexistentes.

[...] As imagens com as quais abrimos o espetáculo representam uma pequena amostra de passos, volteios, gingados, posturas, gestos e procedimentos coreográficos presentes no rico imaginário corporal popular brasileiro. Ele é fruto de um processo de miscigenação cultural que atravessa os nossos quatro primeiros séculos de formação. [...] Irei chamar de matrizes culturais fundadoras os cantos, narrativas, mitos, danças – ou fragmentos deles – provenientes das diversas nações africanas para aqui trazidas, das várias culturas indígenas aqui encontradas e dos diversos dialetos culturais ibéricos aqui aportados. É do encontro dessas matrizes fundadoras que, lenta e pacientemente dialogando entre si, nascem as primeiras matrizes culturais brasileiras. Os nossos folguedos, danças, cantos, mitos e narrativas nascem, portanto, desse processo de mestiçagem cultural. No caso da dança, esse sincretismo de matrizes dá origem a um rico caldeirão de manifestações que se derrama por todo o país. Podemos dizer que essas manifestações se agrupam em torno de algumas famílias. Uma das principais é a dos batuques. Coreograficamente, têm em comum a forma de roda, o sapateado, o bater de palmas e, sobretudo, a umbigada ou a insinuação dela. Pelo lado musical, o canto refrão-estrofe (prevalentemente em quadras de sete sílabas) e a utilização de uma percussão à base de tambores tocados com as mãos, de dimensões diversas, e, no geral, dispostos verticalmente no chão. Alguns grupos se utilizam também do ganzá, do reco-reco, do pandeiro, da alfaia e por vezes de uma lata percutida com varetas, caso do coco-de-zambê. A proveniência da família dos batuques remonta às reuniões festivas, práticas e celebrações religiosas – os ditos calundus – realizadas pelos negros em seus ajuntamentos, senzalas e quilombos durante o nosso largo processo de colonização. Com peculiaridades regionais e diferentes nomes esse gênero de manifestação se acha presente em todo o país. Coco de roda, praiano ou simplesmente coco, em Pernambuco, Alagoas e Paraíba; coco-de-zambê, no Rio Grande do Norte; samba rural, no interior baiano; tambor-de-crioula, no Maranhão; jongo, no Rio; batuque, em São Paulo; carimbó, no Pará etc. É dessa família, ainda, de onde provém o nosso samba, palavra derivada de semba, que em banto quer justamente dizer umbigada. [...]

NÓBREGA, Antonio. *Naturalmente – Teoria e jogo de uma dança brasileira*. *Estudos Avançados*, São Paulo, v. 26, n. 76, set.-dez. 2012. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-40142012000300027](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40142012000300027). Acesso em: 24 jan. 2020.

O pernambucano Antonio Nóbrega (1952-) é um dos grandes estudiosos das danças tradicionais brasileiras. Por meio de suas pesquisas, o autodenominado multiartista constatou que, durante as danças, os dançarinos – também chamados brincantes – acompanham a música com movimentos muito singulares, com passos, saltos, giros, batidas de palmas, gingados, entre outros.

Antonio Nóbrega criou, ainda, uma nova forma de análise e organização dos movimentos dançados, porque os movimentos corporais de uma dança tradicional não podem ser descritos do mesmo modo que os de um balé clássico, por exemplo, em que os movimentos são chamados posições e cada posição deve ser executada da maneira correta, exigindo grande esforço do bailarino.

Além disso, Antonio Nóbrega mistura diferentes formas de cultura, valorizando tanto as culturas tradicionais quanto os estudos desenvolvidos na cultura erudita, construída ao longo dos anos no campo dos estudos e pesquisas.

Não escreva no livro.

**Para explorar**

Conheça mais sobre Antonio Nóbrega, artista e pesquisador das culturas tradicionais brasileiras.

Disponível em: <http://antonionobrega.com.br/site/biografia/>. Acesso em: 30 nov. 2019.

## PARA PESQUISAR

- » Forme dupla com um colega e façam uma pesquisa sobre os espetáculos da Cia. Antonio Nóbrega de Dança. Sigam este roteiro: nome do espetáculo, tema da coreografia, música, figurino e cenário. Organizados em roda, apresentem informalmente o resultado da pesquisa. Ao final da conversa, sintetizem o que foi apresentado em uma folha de papel à parte e arquivem-na no portfólio.

## CONSTRUIR VALORES

Agora, leia um fragmento do artigo “Culturas populares: trajetórias conceituais e construções de sentido”, de Thiago Paulino.

### Culturas populares: trajetórias conceituais e construções de sentido

O estranhamento frente ao desconhecido, ao outro, ao diferente, provoca curiosidade, mas também, não raras vezes, medo e rejeição, fatores que podem prejudicar a busca objetiva de entendimento. [...]

É nesse momento que na cultura ocidental e nas reflexões europeias começam a ser registradas duas ideias que ainda perpassam as discussões referentes à cultura popular nos dias de hoje: a cultura popular como substrato de uma cultura nacional e oposição entre cultura popular e cultura erudita. [...]

O povo é visto pelos folcloristas como arquivo da tradição e sua cultura como uma espécie de relicário no qual se armazenaria a memória do passado. Eles consideravam de certa forma o progresso com uma interferência negativa nas tradições. [...]

A ambiguidade dos termos “povo” e “popular” continua até hoje, sendo seus significados na maioria dos usos não explicitados. [...] Não se pode deixar de ressaltar, porém, que segmentos populares possuem uma produção cultural expressiva muitas vezes ignorada pelos registros oficiais. Outrossim, entendemos a cultura popular como sendo aquela vivida e criada pelas classes populares tanto na atualidade quanto no passado. [...]

Bhabha utiliza o conceito de “entre-lugar” para apontar os espaços híbridos entre culturas diferentes; entre passado/tradição e presente; entre diferentes classes sociais, etnias, religiões e posicionamentos políticos. [...] Como uma grande maré instável de pessoas, os deslocamentos populacionais ocorrem por fatores como fuga da miséria e da fome, a busca de emprego, catástrofes naturais e conflitos étnicos, religiosos e territoriais. Por conta disso, acentuam-se nos intercâmbios culturais tanto aspectos positivos – as fusões criativas das manifestações artísticas, as possibilidades de conhecer culturas diversas e em confronto com elas conhecer-se melhor a necessidade da prática de solidariedade –, quanto pontos negativos – os choques violentos, a necessidade de hierarquizar valores de forma oficial ou pela opressão social, pertencimentos abalados, violação de direitos individuais e coletivos, preconceitos, medo do desconhecido, isolamento territorial, terrorismo. [...]

PAULINO, Thiago. Culturas populares: trajetórias conceituais e construções de sentido. *Ambivalências*, v. 3, n. 6, p. 259-276, jul.-dez. 2015. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/Ambivalencias/article/view/4575>. Acesso em: 27 jan. 2020.

## PARA REFLETIR

- » Com base no texto apresentado, podemos afirmar que a cultura popular é muitas vezes desvalorizada mesmo sendo diversa, expressiva e rica em manifestações? Além disso, podemos afirmar que hoje em dia as fronteiras entre culturas estão se desfazendo, criando culturas cada vez mais híbridas? Quais elementos presentes no texto justificam ou refutam essas ideias? Organizados em trios, colem elementos para trabalhar as questões apresentadas por meio de uma proposta reflexiva. Aproveitem o momento para debater com os colegas, justificando sua posição acerca do assunto com ideias e proposições. Registrem as conclusões do debate em uma folha de papel à parte e arquivem-na no portfólio.

- » Forme grupos com quatro colegas e pesquisem uma das várias manifestações de danças tradicionais brasileiras que representam diferentes regiões e comunidades: frevo, fandango, samba de roda, maracatu, carimbó, dança dos caboclinhos e dança dos orixás. Sigam este roteiro: origem da dança e sua construção histórica, regiões em que é encontrada, onde acontece, os gestos e movimentos corporais característicos, as músicas que a acompanham, os figurinos utilizados e as comunidades que ainda mantêm essas práticas. Mostrem o resultado da pesquisa em forma de seminário, revezando-se na apresentação. Depois, sintetizem o que foi apresentado em uma folha de papel à parte e guardem-na no portfólio.

## INVESTIGAR

O coco de roda é uma dança típica das regiões Norte e Nordeste do Brasil, com influência das danças indígenas dos Tupis e dos batuques africanos. Acredita-se que tenha origem nos engenhos de cana-de-açúcar e nos quilombos – em especial no quilombo dos Palmares. Depois chegou ao litoral, recriado como canto dos tiradores de coco, e foi transformado em ritmo dançado.

A coreografia do coco é bastante simples, com algumas variações. Em geral, os participantes formam filas ou rodas, e o ritmo é marcado com um sapateado característico chamado tropel (ou tropé), em que os dançarinos batem os pés no chão com força e energia, acompanhados de palmas. Além disso, os participantes trocam umbigadas: um dançarino fica de frente para o outro e encosta o umbigo no umbigo do parceiro. É comum, ainda, a presença de um mestre cantador, responsável pelos cantos entoados. Conheça alguns passos dessa dança:

- Coco de umbigada: nesse movimento, cada integrante gira e faz uma umbigada, seguindo a marcação rítmica da música. Em seguida, cada um dá um passo à direita, outro à esquerda, e volta a se encontrar na umbigada.
- Coco de roda: dois casais dançam no centro da roda e, fazendo uma umbigada, escolhem outro par para revezar. Enquanto isso, os integrantes da roda acompanham o ritmo da música batendo os pés no chão e mexendo o corpo, realizando o tropel.
- Coco de parselhas: nesse movimento, os cavalheiros mudam de dama ao sinal do mestre cantador, dando umbigadas na dama escolhida.

Os instrumentos musicais mais utilizados no coco são o ganzá, a zabumba, o bombo, o pandeiro e a cuíca. Todavia, muitas vezes, para formar uma roda de coco, bastam a palma ritmada e o canto das músicas para começar a dança. Uma das maiores representantes do coco de roda que ao longo da vida conseguiu grande exposição no cenário cultural foi dona Selma do Coco (1935-2015). Assim como Antonio Nóbrega, ela mostrou a importância de valorizarmos e perpetuarmos o coco de roda para as novas gerações.

Além deles, existem vários outros mestres populares que buscam preservar e renovar as manifestações tradicionais brasileiras. O que você pensa sobre isso?

Encontre na internet e em plataformas de streaming as canções de Selma do Coco, além das de outros músicos nortistas.



Dança do coco de roda, São Paulo, 2019.

Cesar Diniz/Pulsar Imagens

Assista ao vídeo *Brasil profunda: Petrolina - "Discoreografia - Música, Dança e Blá-Blá-Blá"*, organizado pelo programa Itaú Cultural, com direção de Bebel de Barros (2016, duração: 39min45s), que narra a história dos artistas do Vale do Rio São Francisco que produzem dança na região.

Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=NM8K5eUmzcE](http://www.youtube.com/watch?v=NM8K5eUmzcE). Acesso em: 30 nov. 2019.

## EXPERIMENTAR

No coco de roda existem vários movimentos corporais, como a batida de pé no chão, que marca o ritmo, as palmas, os movimentos de giros e a umbigada. Que tal experimentá-los?

### MATERIAIS

- Aparelho de som
- CD com canções de coco de roda
- Computador com conexão à internet
- Caixas de som

1. Para começar, o professor vai colocar canções de coco de roda.
2. A turma deve formar uma roda. Todos devem começar a marcar o ritmo da música com o tropel e as palmas.
3. Assim que todos entrarem no ritmo, vão experimentar a **umbigada**. O colega à sua direita será seu par.
4. Ao mesmo tempo, todos dão um passo à esquerda e outro à direita e, em seguida, uma umbigada em seu par.
5. Repitam a sequência de movimentos até ficarem afiadados!
6. Um par deve, então, entrar no centro da roda para dançar, um de frente para o outro, batendo palmas e realizando o tropel. Quando um dos dois quiser, pode mudar de par. Para isso, basta dar uma umbigada em alguém que esteja na roda. Então, a pessoa que recebeu a umbigada troca de lugar com o par original e entra na roda para dançar.
7. Depois de dançarem bastante, organizem-se em roda novamente e voltem a marcar o ritmo da música com o tropel e as palmas.
8. Ensaíem várias vezes essa sequência de movimentos.

## TRAÇANDO O MAPA

Agora, vamos verificar nossa rota inicial e desenhar o mapa do que estudamos até aqui.

Antonio Nóbrega, pesquisador e brincante brasileiro, realiza um trabalho de resgate, pesquisa, recriação, produção e divulgação das danças e das músicas tradicionais brasileiras.

O coco de roda é uma das manifestações de dança tradicional presentes no repertório da cultura brasileira, com origem nas regiões Norte e Nordeste e nas culturas indígenas e africanas.

Alguns instrumentos musicais utilizados nas rodas de coco são o ganzá, a zabumba, o pandeiro, entre outros, e geralmente há um mestre cantor.

## AVALIAÇÃO

Responda às perguntas a seguir e registre as respostas em uma folha de papel. Depois, guarde-a em seu portfólio.

1. Espera-se que os alunos constatem que o encontro e a fusão de diferentes culturas contribuíram para a construção do repertório de danças tradicionais brasileiras.
2. Espera-se que os alunos entendam que participar de eventos e espetáculos, realizar pesquisas, além de gravar CDs e DVDs, contribui para a preservação e renovação das práticas culturais tradicionais.
4. Espera-se que haja entendimento sobre os conceitos de cultura, identidade e repertório cultural.

1. Quais foram os contextos históricos que contribuíram para a criação de diferentes repertórios de danças tradicionais brasileiras? Justifique.
2. Como os diferentes atores culturais – cantores, dançarinos, pesquisadores – contribuem para a preservação e a renovação das práticas culturais tradicionais?
3. Como foi sua participação nos trabalhos em grupo? E nas apresentações das vivências corporais? [Respostas pessoais.](#)
4. Os debates o levaram a alguma reflexão? Qual?

## TRILHA LÍNGUA INGLESA

### READING AND LISTENING

In this Trail, we will talk about cultural festivals around the world. We will also plan how to invite people to our own festival.

Valentin Baranovsky/Marinsky Theatre Press Office/TASS/Getty Images



A scene from the Marinsky Theatre's production of Charles-Camille Saint-Saen's opera *Samson and Delilah*, part of the White Nights Festival. Russia, 2016.

#### FIRST TALKS

Look at the image above and answer the questions. [Respostas pessoais.](#)

1. Have you ever heard of the White Nights? What do you think it means?
2. What do you think a White Nights Festival is?
3. In your opinion, what cultural differences do you think there may be between cultural events in different countries?
4. Imagine a White Nights Festival held in St. Petersburg, Russia. How do you think is it like? What kind of music it plays?
5. What if this festival were held in Melbourne, Australia? How would it be like?

1. *White Nights* é a expressão usada para fazer referência, em locais próximos ao círculo polar Ártico, como a Rússia, às noites do ano em que o sol se põe muito tarde – após às 22h, por exemplo – e, durante a madrugada, o céu fica em estado de crepúsculo, com noites claras.

2. Trata-se de um evento cultural que ocorre em países europeus, originalmente surgido na Rússia, para celebrar o fenômeno do sol da meia-noite. O primeiro evento desse tipo fora da Rússia foi o *Nuit Blanche*, que acontece anualmente em Paris, na França, desde 2002 e que inspirou eventos como a *Virada Cultural Paulista*, realizada na capital do estado de São Paulo, e outras manifestações culturais pelo mundo, como em Melbourne, na Austrália.

3. Espera-se que o debate gire em torno das diferenças culturais entre os eventos realizados pelo mundo.

4. Espera-se que os alunos reconheçam e identifiquem manifestações diversas.

5. Permita que os alunos apresentem ideias e associações livres dos produtos culturais que imaginem serem produzidos nesse festival.

## PRACTICING - READING ACTIVITY

- » Look at the text below, without reading it yet. Try to guess what it is about. What kind of text does it look like? Now, read the text and reflect on the following questions.

1. Trata-se de um convite para um festival chamado *Holi*.  
2. Em Madri, Espanha.  
3. Resposta pessoal. Espera-se que surja uma discussão com hipóteses que falem sobre as cores intensas da divulgação do festival e do fato de que crianças pequenas são bem-vindas, o que ajuda a definir o escopo do evento cultural. O *Holi*, ou Festival das Cores, é realizado na Índia, entre fevereiro e março, para comemorar a chegada da primavera – como a Índia está localizada no hemisfério Norte, a entrada da primavera se dá em meados de março. No evento, realizado atualmente em vários outros países, as pessoas costumam jogar tinta colorida umas nas outras.  
Após a leitura do convite, peça aos alunos que falem sobre as características que observaram e sistematize-as na lousa. De modo geral, convites apresentam: tema, data, hora, local, necessidade de confirmação de presença (RSVP – do francês *Répondez S'il Vous Plaît*, "Responda, por favor" em português) e imagens chamativas que remontem ao tema e à programação do evento.



- a) What is this text about?  
b) Where is this edition of the festival being held?  
c) What do you think this festival is about?

O *Listening* desta seção está pautado na atividade de leitura de diferentes convites. Se achar pertinente, você pode propor aos alunos que troquem de dupla duas ou três vezes para diversificar as vivências com a escuta da língua inglesa.

## PRACTICING - LISTENING ACTIVITY

- » Now, in pairs, look for invitations online and read them out loud to each other. Write down what you understand and then show the invitations to your classmate.

## RESEARCHING

- » In groups of three students, look up the White Nights Festival and write down in your notebook important information you find about it. Then, exchange information with other groups and the teacher to conclude together about what kind of performances happen during the festival.

## UNDERSTANDING ENGLISH

### Formal and informal invitations

To invite the interlocutor to do something, we can use the modal “would” with the following structure:

**Would you like to come to a Holi party with me?  
Karen, would you like some *Gulab*?**

It is also possible to use the simple present and the verb “to want”, in a less formal structure:

**Do you want to go for a coffee?**

**Do you want to grab dinner?**

In response, we expect the interlocutor whether to accept or deny the invitation, using the following structures:

### Accepting

**A:** Richard, **would you like** to go to the White Nights Festival with us?

**B:** Yes, I would love to!

**A:** Tiffany, **would you like** to perform at the school's cultural festival? It would be a blast!

**B:** Thanks. I'm flattered! It would be great!

### Rejecting

**A:** **Do you want** to go with me to the Holi party next Saturday?

**B:** No, thanks. I'd rather stay home and listen to some music.

**A:** Carol, **would you like** to sing with our band at the school's cultural party?

**B:** I'm sorry, I don't think I can make it. I'm too shy.

## Invitations using imperative

Another way of inviting people is to use imperative verb forms.

**Come and join** us in the greatest Holi party ever!

**Don't be** afraid to perform at the cultural event! It will be great!

**Have** a Gulal packet so you can join us!

Please **stay** longer at the party! It's awesome!

**Go on! Come** to the festival with us!

**Let's** rehearse to the festival tomorrow at 9 p.m., okay?

Sugerimos apresentar aos alunos a discussão sobre as diferenças de significado pragmático do uso de imperativo entre idiomas, como em português e inglês. Em português brasileiro, tendemos, de modo geral, a evitar o modo imperativo e usamos outras estruturas verbais para dar ordens e fazer pedidos. O modo imperativo, porém, ainda é usado em convites. Já na língua inglesa, o uso do imperativo é bastante usado no dia a dia e é considerado menos invasivo, contudo é preciso utilizar alguns termos de suporte para não soar incisivo. Uma sugestão é pesquisar estruturas em imperativo em português e avaliar, junto aos alunos, seu significado pragmático. Na sequência, é possível fazer o mesmo para sentenças imperativas em inglês.

## PRACTICING

- » Organized in pairs, you will write an invitation to a party or school event. Use the invitation model you studied and the sentence structure discussed. Exchange your invitation with another pair and write down an answer to it, accepting or denying it.

Nesta atividade sugerimos incentivar os alunos a usar eventos reais da escola para produzir convites. Uma sugestão é organizar lanches comunitários com as turmas e orientar os alunos a trocar convites entre diferentes classes – assim, eles podem ter a experiência de um convite real. Ajude-os a produzir os convites integralmente em inglês e a modelar as respostas aos convites também nesse idioma.

## INTERCULTURAL DIMENSION

Read the following text with your classmates and the teacher and then discuss the terms and words that are unfamiliar.

[...] In addition to marking the arrival of spring, Holi also celebrates fertility, colour, love, and the triumph of good over evil.

The origins of the festival can be found in various legends in Hindu mythology, one of which tells the story of a demon, Holika, and her brother, King Hiranyakashipu. [...]

On the night before Holi, bonfires are lit to signify the burning of Holika and the victory of good over evil. Some Hindus who observe the festival will also smear themselves with ashes from the fire, as a symbol of purification.

One of the other legends pertaining to Holi tells the tale of the love shared between Hindu deities Radha and Krishna, the latter of which is frequently depicted with blue skin. [...]

## How is it celebrated?

[...] Those taking part in the festivities cover each other in *Gulal*, a fine powder that comes in many different colours, while also being drenched in water.

The colours of the rainbow are all symbolic in Hinduism. For example, red represents sensuality, while green symbolises life and happiness [...].

Yellow is believed to represent knowledge, white signifies purity, and blue symbolises determination. [...]

Available at: [www.independent.co.uk/life-style/holi-2019-hindu-festival-of-colour-when-is-it-celebrate-india-nepal-powder-a8801616.html](http://www.independent.co.uk/life-style/holi-2019-hindu-festival-of-colour-when-is-it-celebrate-india-nepal-powder-a8801616.html). Accessed on: December 1<sup>st</sup>, 2019.

### REFLECTING

1. In your opinion, what is the importance of celebrating springtime?
2. According to the text, what does each color mean in the festival?
3. In this Indian celebration, what does the fire before the celebration represent?

### PRACTICING

#### » Home made *Gulal* for the Holi festival.

Caso os alunos não conheçam o *Gulal*, comente que é o pó colorido usado no *Holi*. Se desejar, acesse com eles o [site www.holifestival.org/holi-gulal.html](http://www.holifestival.org/holi-gulal.html) para obter mais informações. Acesso em: 12 dez. 2019.

#### MATERIALS

- 1 cup cornstarch
  - 1/3-1/2 cup water
  - 1 container icing color (1 ounce)
  - Mixing bowl
  - Latex gloves
  - Blender or food processor
1. In the mixing bowl, mix together the cornstarch and the water. The mixture should feel like a thick paste but will drain from the spoon with enough time.
  2. Put the latex gloves on.
  3. Mix the food dye in the bowl. To get vibrant colors, use 1 ounce bottle.
  4. Allow the mixture to dry out for two days. When you see cracks on the surface, it is ready.
  5. Put the mixture on a baking sheet.
  6. Heat up the oven to 350 °F and let it preheat.
  7. Put the baking sheet inside the oven turned off and leave the oven door open just a little.
  8. Let it dry in the oven for 30 minutes.
  9. Take the powder off the oven and pulse it in the blender until you have a super fine powder.
  10. Store it in a ziplock bag until you are ready to use it.

### RESEARCHING

Respostas pessoais. Espera-se que os alunos percebam que, de maneira geral, não, porque referências como data e hora não são afetadas pelo uso do sistema de medidas utilizado.

- » Look for the differences between the measurement systems in Brazil and in United States of America. Then, discuss with your classmates: In your opinion, why the United States of America use a different measurement system compared to the rest of the western world? When writing an invitation, you are supposed to give some reference points such as the date and time of the event. Do you think the imperial system may affect invitations?

1. Resposta pessoal. Espera-se que a discussão gire em torno das diferenças entre as estações do ano e de como a chegada da primavera afasta os períodos mais frios e tende a trazer de volta a alegria para a população, permitindo festivais de rua que, durante o inverno, costumam ser interrompidos.
2. Acredita-se que o vermelho represente a sensualidade; o verde, a vida e a felicidade; o amarelo, a sabedoria; o branco, a pureza; e o azul, a determinação.
3. Representa a vitória do bem sobre o mal, como metáfora da mitologia hindu, que é a base da festividade.

Se for possível, sugerimos organizar os alunos para trazer os materiais para a escola para a fabricação de *Gulal*. O *Gulal* é um material atóxico e que não mancha. Recomenda-se para a experiência do *Holi* o uso de óculos de proteção (ou de natação), para que a tinta em pó não entre nos olhos.

## WRITING AND SPEAKING

What about our Virada Cultural? Let's create invitations to our guests and to our stars!

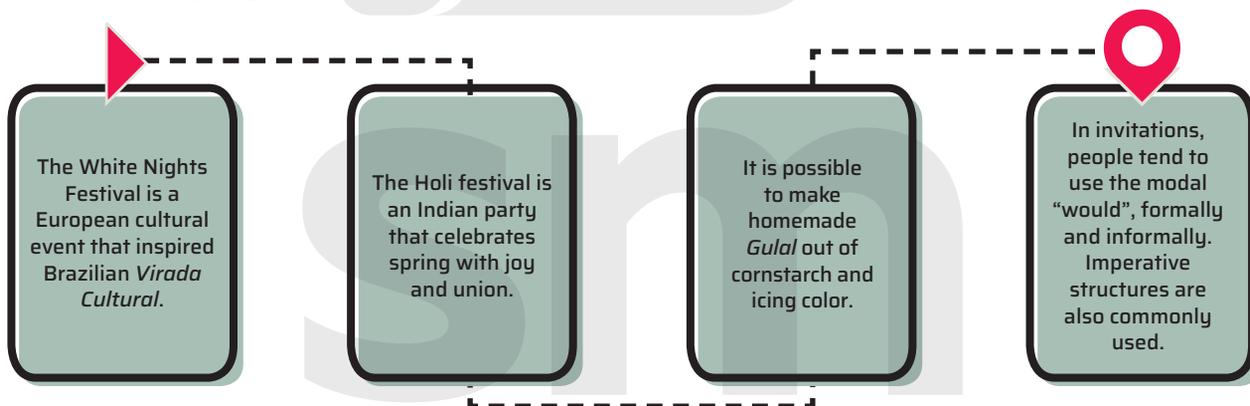
### MATERIALS

- Colorful paper
- Glue
- Decoration items – glitter, ribbons, spangles, etc.

1. Organized into two big groups, you and your classmates will create invitations for this project's big cultural event. Group A will be responsible for inviting people from the school community to participate in the event. Group B will be responsible for inviting the artists and people who will perform in the event.
2. Don't forget to plan your promotion pack! It must reach the whole school community, with disclosure of the main information about your event, so people can attend!
3. Also, give great importance to the invitations addressed to the artists! Without them, it is impossible to set up a cultural festival!
4. Pay attention to the artistic aspects of your invitations. Beyond language structure, you should focus on the invitation design.
5. Plan your invitation: decide which information is going to be displayed. Remember the phrasal structure you studied. Plan the design of the invitation, including pictures, drawings and important information of the event.
6. You will create two versions of each invitation: one in English and one in Portuguese, to make sure the whole school community feels included.
7. Later, arrange some time with your teacher to visit other groups and the school leaders to invite them in person, in English. Plan your speech beforehand, with the help of your classmates.

## MAPPING OUR ROUTE

Now, we are going to check our route to review it.



## EVALUATION

Answer the following questions, writing the answers down.

1. Do you consider that being able to create invitations is important? *Respostas pessoais.*
2. Do you think you know more about international cultural events, such as the White Nights and the Holi festival?
3. Can you recognize an invitation, considering its design and linguistic structure?
4. How was your participation in the group activities?
5. Have the debates you participated in led you to any conclusion? What conclusion was that?
6. How did you contribute to the final activity of planning and producing an invitation to your school cultural event?

2. Espera-se que os alunos reconheçam que obtiveram conhecimento sobre eventos culturais e sua produção, como a receita caseira de *Gulal* para o *Holi*.
3. Espera-se que os alunos afirmem que conseguem reconhecer convites e que valorizam seu *design* dentro da estrutura.

Não escreva no livro.

## TRILHA LÍNGUA PORTUGUESA

### LER E OUVIR

Nesta Trilha, vamos aprender como funciona o regulamento de uma virada cultural e o trabalho de produção para que esse tipo de evento possa acontecer sem imprevistos.



2. Resposta pessoal. Espera-se que os alunos percebam que se trata de uma nuvem de palavras, recurso gráfico utilizado para representar como pensamos, ou seja, realizar uma metacognição, revelando a importância de cada tema, de modo que as palavras mais importantes fiquem maiores que as outras, representadas em tamanho menor.

#### PRIMEIRAS TROCAS

Leia e observe a imagem. Depois, converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.

1. Descreva detalhadamente como foi formada a imagem que você viu.  
Espera-se que os alunos percebam que a imagem de abertura desta Trilha foi formada por diversas palavras maiores ou menores em tamanho, com diferentes cores.
2. Você acha que existe algum motivo para a variação no tamanho das letras?
3. Na imagem, quais palavras foram colocadas próximas de “produção cultural”? Por que esses termos foram escritos dessa forma?  
Espera-se que os alunos destaquem alguns termos e falem sobre eles; que questionem, por exemplo, por que o termo “responsabilidade” aparece no quadro e por que é preciso dividir as responsabilidades na produção de uma virada.
4. Nessa nuvem de palavras, o tema central está escrito com um tamanho de fonte e os subtemas com outro. Seria possível, no entanto, aumentar ou diminuir o tamanho dessas palavras de acordo com sua importância. Se você fosse reorganizar essa nuvem, quais palavras deixaria maiores ou menores e por quê?

Espera-se que os alunos reflitam sobre o que é produção cultural e o que se espera de cada um na organização de um evento como esse. Para tanto, você pode fazer provocações sobre essa questão.

Não escreva no livro.

A imagem da página anterior mostra uma **nuvem de palavras**, recurso gráfico que funciona como uma ferramenta de metacognição, ou seja, uma representação de como pensamos. Quando organizamos um evento, a produção dele é parte muito importante do processo, porque cuida, entre outras coisas, da logística necessária para que uma virada cultural saia do papel, por exemplo. Pensando nisso, você vai fazer uma pesquisa sobre o tema com base na leitura dessa nuvem de palavras.

#### PARA REFLETIR

- » **Releia a nuvem de palavras e registre alguns dos conceitos que formaram a imagem: acesso, cronograma, arte, recursos, responsabilidade, editais, gestão, etc. Depois, anote o que lhe vem à mente em uma folha de papel e explique, brevemente, como cada um desses tópicos se relaciona ao tema. Socialize com os colegas, depois anote a síntese na mesma folha e guarde-a no portfólio.**

Consideramos aqui que há diversas maneiras de preencher e associar os diferentes significados de cada termo. Enquanto os alunos registram o que debateram, chame a atenção para como cada parte da organização de um evento desse tipo é vital para que ele aconteça sem imprevistos.

Para fazer uma virada cultural acontecer, é preciso escrever alguns documentos que vão nortear as regras do que será produzido pelos artistas, bem como a maneira como se dará a atuação perante o público. Por esse motivo, vamos aprender a redigir um regulamento.

Você já participou de algum concurso ou evento que demandava a leitura de um regulamento? Vamos ver como funciona esse gênero textual? Para isso, vamos ler alguns trechos do regulamento da 4ª Virada Cultural de Belo Horizonte.

### REGULAMENTO DA 4ª VIRADA CULTURAL DE BELO HORIZONTE – 2016

A Fundação Municipal de Cultura de Belo Horizonte, em parceria com a Associação dos Amigos do Museu Histórico Abílio Barreto, convida artistas, grupos e coletivos que desenvolvam trabalhos artísticos a apresentarem suas propostas para integrarem a programação da **4ª Virada Cultural de Belo Horizonte**.

As propostas contempladas deverão relacionar-se com as seguintes áreas: Música, Artes Cênicas, Artes Visuais, Cultura Popular, Literatura, Intervenção Urbana, Feiras e Mestre de Cerimônias.

A **4ª Virada Cultural de Belo Horizonte** acontecerá em julho de 2016 das 19h do dia 9 às 19h do dia 10 – sábado e domingo.

Ao submeter sua proposta, o proponente estará de acordo com o Regulamento da **4ª Virada Cultural de Belo Horizonte**, documento que normatiza a inscrição. [...]

Regulamento da 4ª Virada Cultural de Belo Horizonte. Disponível em: [https://prosas.com.br/uploads/system/arquivos/arquivos/000/004/192/original/4%C2%AA\\_Virada\\_Cultural\\_de\\_Belo\\_Horizonte\\_edital.pdf?1458156287](https://prosas.com.br/uploads/system/arquivos/arquivos/000/004/192/original/4%C2%AA_Virada_Cultural_de_Belo_Horizonte_edital.pdf?1458156287). Acesso em: 1ª dez. 2019.

Como referência para esta Trilha, utilizamos o regulamento da 4ª Virada Cultural de Belo Horizonte, produzido em 2016, disponível em [https://prosas.com.br/uploads/system/arquivos/arquivos/000/004/192/original/4%C2%AA\\_Virada\\_Cultural\\_de\\_Belo\\_Horizonte\\_edital.pdf?1458156287](https://prosas.com.br/uploads/system/arquivos/arquivos/000/004/192/original/4%C2%AA_Virada_Cultural_de_Belo_Horizonte_edital.pdf?1458156287) (acesso em: 2 dez. 2019), que pode ser lido na íntegra a qualquer momento.

#### PARA REFLETIR

- » **Em grupos de três a cinco integrantes, com base na leitura do trecho de abertura do regulamento da 4ª Virada Cultural de Belo Horizonte, façam um debate sobre quais elementos não podem faltar na produção de um evento como esse, tendo como referência as questões a seguir: Quais linguagens artísticas poderiam ser contempladas? Qual seria a melhor data e o melhor horário para a realização do evento? Se criássemos uma equipe de produção cultural em nossa sala, como poderíamos organizar os colegas de modo que cada equipe cuidasse de uma coisa? Registrem o que debateram em uma folha de papel à parte e guardem-na no portfólio.**

Aqui, é importante informar aos alunos que produzir um evento como esse envolve diversas etapas de planejamento e organização da produção cultural. Por isso, seria interessante criar equipes: uma para fazer a comunicação do evento, redigindo os textos e documentando por meio de fotos o que for produzido; outra para contatar os artistas; uma responsável por organizar o espaço em que os artistas vão se apresentar, providenciando água e um local para se trocarem, etc.

Assista ao documentário *Produção cultural* (duração: 14min15s), produzido pelo governo da Bahia, sobre as dificuldades enfrentadas por quem trabalha com produção cultural no Brasil e sobre o que esses profissionais realizam.

Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=UdJoNa\\_o4mo](http://www.youtube.com/watch?v=UdJoNa_o4mo). Acesso em: 1º dez. 2019.

Regulamentos são documentos geralmente extensos porque definem diversas regras e todos os detalhes que devem ser considerados para que um evento ocorra, assim como o que pode desclassificar ou desabilitar os artistas convocados.

### PARA PESQUISAR

» Em grupos de três integrantes, pesquisem outros regulamentos de viradas culturais disponíveis na internet. Tentem identificar semelhanças e diferenças entre os regulamentos pesquisados, de outros estados ou países.

Para isso, criem uma “webgrafia”, ou seja, uma referência bibliográfica dos *sites* pesquisados. Depois da realização da pesquisa, anatem as informações encontradas em uma folha de papel à parte e guardem esse registro no portfólio.

## MUNDO DO TRABALHO

O trabalho de produtor é também uma carreira profissional que se pode seguir depois do Ensino Médio.

O produtor cultural planeja, elabora e executa projetos e produtos culturais, além de produzir espetáculos, mostras, festivais e até programas de TV. Ele é responsável por todas as etapas da produção, da captação de recursos financeiros à execução final, além da elaboração do orçamento e do cronograma. É possível ingressar na carreira com um curso tecnológico.

## ENTENDENDO A LÍNGUA PORTUGUESA

### O regulamento

Como vimos, podemos dizer que todo gênero discursivo/textual pode ser entendido com base em três aspectos, os quais simplificaremos aqui como forma, tema e estilo.

**Forma** é a maneira como um texto se estrutura. No caso do regulamento, é importante observar algumas seções bastante específicas de sua forma:

- Como se trata de um documento com efeito legal, que pode determinar se um grupo artístico vai receber financiamento, encontramos uma marca-d'água no cabeçalho, em que constam os logotipos do evento e de quem o apoia. Depois disso, uma abertura sintetiza quem promoverá o evento, seu objetivo e a quem ele se dirige.
- Nas seções seguintes, há uma série de prescrições que marca as regras para que um grupo possa participar do evento. Geralmente, o regulamento apresenta tópicos para definir aspectos do evento: as inscrições de propostas, os proponentes, as propostas artísticas, as remunerações, a estrutura e as informações técnicas, a divulgação, a avaliação das propostas, os contratos, os pagamentos e as informações gerais. Vamos conhecê-los?

**1. Inscrições de propostas:** nessa seção, são estabelecidas as regras para que cada artista possa se inscrever, como os documentos necessários que precisam ser enviados e o *site* em que será feita a inscrição.

2. **Proponentes:** são os sujeitos que enviam as propostas de apresentações artísticas. Aqui, então, são colocados os critérios para marcar quem pode propor uma apresentação: há informações sobre a faixa etária esperada e as funções exercidas por uma pessoa que inviabilizariam sua inscrição. No caso da virada de Belo Horizonte, como se trata de um evento com verba pública, funcionários públicos, por exemplo, não podem participar.
3. **Propostas artísticas:** nesse campo, são levantadas as propostas artísticas aceitas no evento. Em viradas, é comum encontrarmos as mais diversas linguagens artísticas, mas há regulamentos de outros eventos que podem restringir o acesso somente a algumas linguagens específicas.
4. **Remunerações:** conforme dito, como se trata de um evento organizado pelo estado para viabilizar e democratizar o acesso às apresentações artísticas, esse trecho do regulamento define como o governo vai pagar os artistas escolhidos e quais são os critérios para que se realize o pagamento.
5. **Estrutura e informações técnicas:** aqui são detalhadas as estruturas disponíveis para a apresentação. Trata-se de informações específicas sobre os palcos e outros espaços disponíveis no dia para os artistas se apresentarem.
6. **Divulgação:** nesse regulamento, os artistas também precisam enviar arquivos de sua arte de divulgação para o evento, como pôsteres, propagandas ou *flyers* de suas apresentações. Essa parte, então, detalha como isso deve ser feito.
7. **Avaliação das propostas:** nessa parte do documento, são descritas as etapas de avaliação das propostas artísticas. Pode haver uma única etapa ou várias para selecionar o projeto. Considerar a qualidade estética e a viabilidade de execução da apresentação são detalhes que podem aparecer aqui.
8. **Contratos:** para que o estado pague a apresentação, é feito um contrato, explicado detalhadamente nessa seção. Ela inclui, entre outros termos, os documentos que o artista deve entregar para que o contrato seja produzido.
9. **Pagamentos:** essa seção informa como será feito o pagamento e se o artista precisa emitir algum comprovante de recebimento do valor ou emitir nota fiscal atestando que realizou seu trabalho.
10. **Informações gerais:** por fim, essa parte traz outras informações relevantes para a inscrição que não tenham sido contempladas anteriormente.

Em relação ao **tema**, o regulamento de uma virada cultural é um texto mais objetivo que subjetivo por prescrever o que deve ser feito para que alguém possa se apresentar em um evento, embora também haja marcas de subjetividade nessas regras. Se o regulamento de uma virada demanda que apenas grupos sediados em empresas ou instituições centrais possam se apresentar, excluindo a participação de *performances* oriundas da periferia, há um valor excludente por trás dessa escolha.

Por fim, podemos entender o **estilo** como as escolhas que fazemos ao produzir determinado texto. Por se tratar de um documento que faz parte do campo de atuação da vida pública e ter efeito de lei, também é utilizada uma linguagem mais formal, adequada a essa variação linguística.

## Numerais

Agora que aprendemos como se organiza e se estrutura o regulamento, é hora de estudarmos e revisarmos como funciona uma parte específica do português: os **numerais**. Em um documento como esse, as seções são marcadas por números, como o 1, para os títulos, e 1.1, 1.2, etc., para os intertítulos que vêm a seguir. Além disso, o próprio evento estudado é a “4ª Virada Cultural de Belo Horizonte”. Quando usamos as representações dos números em Língua Portuguesa, estamos diante da classe de palavra denominada numerais. Os numerais podem se dividir em cardinais, ordinais, fracionários e multiplicativos.

## ESCREVER E FALAR

Chegou a hora de planejar nossa virada cultural e redigir seu regulamento! Depois de ler, pesquisar e analisar diversos regulamentos e compreender as diversas partes da estrutura de um documento como esse, é hora de formar um grupo de cinco integrantes e arquitetar como será a virada em sua comunidade escolar!

1. Para começar, é interessante fazer um *brainstorming*, uma tempestade de ideias! Então, com seu grupo, procurem se lembrar das pessoas da comunidade que poderiam se apresentar nesse evento. Pode haver apresentações de vocês e de outros artistas que estejam fora da escola, como um primo que faz grafite ou uma tia que é atriz – nessa hora, o importante é “viajar” e ter o máximo de ideias possível!
2. Retomem as seções que constituem o regulamento e vejam quais delas são pertinentes para o regulamento de vocês. Redigir um texto de abertura e inserir o logotipo como marca-d'água no cabeçalho do documento é essencial, porém as informações sobre pagamento e contratação podem ser descartadas, uma vez que, provavelmente, os convidados para a virada não serão remunerados pelo trabalho de apresentação.
3. Como a proposta é estruturar também, por meio desse texto, o evento que vocês farão, pensem em escrever um documento simples, dividido em tópicos, que possa orientar o que será necessário para que os artistas se apresentem e para que o público participe do evento assistindo a ele ou se inscrevendo na hora para *performances* e manifestações artísticas espontâneas.

## TRAÇANDO O MAPA

Agora, vamos verificar nossa rota inicial e desenhar o mapa do que estudamos até aqui.



## AVALIAÇÃO Respostas pessoais.

1. Espera-se que os estudantes retomem as ideias que tiveram com base nas seções anteriores.
2. É importante, após ler as propostas de virada cultural dos alunos, apurar quais grupos deverão ser organizados para a promoção do evento, como o *staff*, a equipe de divulgação, etc.

Responda às seguintes perguntas em uma folha de papel. Depois, guarde-a no portfólio.

1. Depois de passar por todas essas atividades, o que você acha que será essencial para que a virada ocorra em sua escola?
2. Você e seus colegas se organizarão para fazer a produção cultural da virada que vão promover. Quais elementos da produção são indispensáveis para que o evento aconteça?
3. Como a redação do regulamento ajudou você e seu grupo a estruturar como se dará a virada cultural na escola?
4. Quais numerais foram usados no regulamento redigido por vocês? Que informações trazem?

**APRECIAR**

Nesta Trilha, você vai conhecer o trabalho de um grupo de palhaços cuja peça já foi apresentada na Virada Cultural de São Paulo.

João Caldas/Acervo do fotógrafo



Encenação do espetáculo *O príncipe da Dinamarca*, da Cia Vagalum Tum Tum, no Teatro Alfa. São Paulo, 2011.

**PRIMEIRAS TROCAS**

Observe a imagem e converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.

1. Descreva o que você vê na imagem. *Espera-se que os estudantes identifiquem que se trata de uma apresentação teatral.*
2. Você já foi ao teatro? Descreva a experiência para os colegas. *Resposta pessoal.*
3. Como você acha que é feito todo o trabalho para a realização e o sucesso de uma apresentação teatral? *Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes falem sobre o trabalho de diretores, atores, figurinistas, cenógrafos, profissionais de luz e som, etc.*
4. Você gosta de palhaços? Justifique. *Resposta pessoal.*
5. Acha possível mudar um texto teatral de tragédia para comédia? Justifique. *Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes concordem que é possível mudar um texto teatral de tragédia para comédia, modificando diálogos e cenas.*

Não escreva no livro.

A imagem de abertura desta Trilha mostra uma cena de *O príncipe da Dinamarca*, uma adaptação da Cia Vagalum Tum Tum para a peça teatral *Hamlet*, escrita pelo dramaturgo inglês William Shakespeare (1564-1616) entre 1599 e 1601 e uma das mais importantes tragédias do teatro ocidental.

## UM POUCO DE HISTÓRIA

William Shakespeare foi um dramaturgo e poeta nascido na pequena cidade de Stratford-upon-Avon, na Inglaterra, em 1564. Casou-se aos 18 anos com Anne Hathaway, e tiveram três filhos: Susanna, Judith e Hamnet. Suas peças de teatro abordam, de forma densa, problemas existenciais humanos.

Seu texto é rebuscado e feito em versos. As personagens, em geral angustiadas e problemáticas, mostram a complexidade do ser humano. As disputas de poder interessavam ao dramaturgo, por isso muitas de suas peças abordam essas disputas no contexto do final da Idade Média. Morreu em 1616, aos 52 anos.



Hatchlands Park, Surrey, Fotografia: iD/BR

A originalidade da Cia Vagalum Tum Tum reside no fato de seus integrantes realizarem adaptações de textos do teatro adulto para crianças. Além disso, para recontarem as histórias, utilizam a técnica da palhaçaria como forma de expressão.

Uma adaptação de texto teatral é uma recriação de um texto preexistente. A palhaçaria, por sua vez, é uma técnica teatral que vem sendo desenvolvida desde a Antiguidade e que se caracteriza pelo improviso e por utilizar o gênero da comédia para levar a plateia às gargalhadas.

## MUNDO DO TRABALHO

Dramaturgo é o autor de peças teatrais. Essa expressão tem origem no grego *dramatourgós*. Os textos dramáticos escritos pelo dramaturgo são destinados à representação por atores, seja no teatro, seja em teledramaturgia (novelas, filmes, minisséries, etc.).

Alguns dramaturgos brasileiros são Ariano Suassuna, Dias Gomes, Domingos de Oliveira, Gianfrancesco Guarnieri, Gilberto Braga, entre outros. Para quem quiser seguir a carreira de dramaturgo, é necessário cursar bacharelado em Teatro.

### PARA PESQUISAR

- » Você vai fazer uma pesquisa sobre os diferentes tipos de palhaço que existem: branco, augusto, *clown* e bufão. Busque informações sobre as características das personagens e o figurino. Registre o resultado da pesquisa em uma folha e compartilhe-o com os demais colegas em uma roda. Verifiquem o que cada um pesquisou e guardem os resultados das pesquisas no portfólio.

A Cia Vagalum Tum Tum, fundada em 2001 com a proposta de pesquisar as técnicas do palhaço, vem realizando, desde 2007, o trabalho de adaptação das tragédias do dramaturgo inglês, respeitando-as e, ao mesmo tempo, adequando-as ao público infantil por meio da palhaçaria, ou seja, transformando-as em comédia.

Assim, *Otelo* se transformou em *Othelito*; *Rei Lear*, em *O bobo do rei*; e *Hamlet*, em *O príncipe da Dinamarca*. Esse é um modo interessante de apresentar o teatro erudito ao público infantil, não é mesmo? Foi por isso que a Cia Vagalum Tum Tum foi convidada a se apresentar na Virada Cultural não só em 2019, mas em outros anos também!

O trabalho de criação e adaptação de textos teatrais de Angelo Brandini é reconhecido por prêmios importantes, como o da Associação Paulista dos Críticos de Arte (APCA) e o Prêmio FEMSA.



João Caldas/Arquivo do fotógrafo

Angelo Brandini, palhaço e dramaturgo, um dos fundadores da Cia Vagalum Tum Tum.

## PARA PESQUISAR

- » Em trios, vocês vão fazer uma pesquisa sobre grupos de teatro que utilizam a palhaçaria como forma de expressão. Sugerimos os seguintes grupos: Cia do Quintal, Bando de Palhaços, Doutores da Alegria, Grupo Sagrado Riso, etc. Busquem informações sobre integrantes, história do grupo e espetáculos. Registrem o resultado da pesquisa em uma folha à parte e compartilhem-no com os demais colegas, em uma roda. Verifiquem o que cada trio pesquisou, para reunir as descobertas, e guardem a pesquisa no portfólio.

## REFLETIR E CRITICAR

Para realizar uma adaptação de texto teatral, o dramaturgo pode alterar as personagens e suas personalidades, a ação teatral e o espaço cênico onde a ação se desenrola.

### Elementos da linguagem teatral

O teatro é a arte da representação e é estruturado por três elementos.

#### Personagem

As personagens são o “quem” de uma encenação ou peça teatral. Possuem personalidade e história de vida criadas pelos dramaturgos, a menos que se refiram a alguém vivo ou que já morreu.

#### Espaço cênico

O espaço cênico é o local onde as personagens realizam a ação teatral. Pode ser um palco italiano, tradicional em nossa cultura, mas a ação também pode ocorrer em ruas, praças, residências ou onde o dramaturgo decidir.

#### Ação teatral

A ação teatral é a narrativa de uma peça, aquilo que acontece com as personagens durante a encenação. Pode ser construída com base em um texto teatral, escrito pelo dramaturgo, ou por meio do improviso, técnica de teatro que se baseia na criatividade e no repertório do ator, que constrói a narrativa com outros atores.

Não escreva no livro.

### Para explorar

- Para conhecer melhor o trabalho da Cia Vagalum Tum Tum, visite o [site www.ciavagalum.com.br](http://www.ciavagalum.com.br). Acesso em: 4 dez. 2019.
- Caso em seu município aconteçam espetáculos de palhaçaria, combine uma visita cultural com os colegas e o professor.



Giuliana Cerchiar/Arquivo da Cia Vagalum

Atores da Cia Vagalum Tum Tum em apresentação do espetáculo *O príncipe da Dinamarca* no Teatro Anchieta do Sesc Consolação, São Paulo, 2012.

## TÉCNICAS E TECNOLOGIAS

O principal objetivo do palco italiano, que surgiu durante o Renascimento, na virada do século XV para o século XVI, na Itália, é propiciar à plateia a noção de profundidade e perspectiva. Assim, a **boca de cena** passou a ser arredondada, e o palco, a ter cortina, luzes na ribalta, telões pintados que permitiram o uso de pinturas com perspectiva e profundidade no cenário, além de equipamentos para efeitos especiais. Para isso, a caixa cênica passou a ter **urdimento** e **coxias**.

- Boca de cena: abertura da caixa cênica para a plateia.
- Urdimento: espaços nas laterais e fundo da caixa cênica, onde ficam escondidas as máquinas e roldanas para subir e descer cenários.
- Coxia: espaço de serviço e circulação não visível ao público, localizado nos extremos laterais e de fundo do palco.

O principal efeito desse tipo foi a criação do conceito de “quarta parede”, ou a parede que divide plateia e palco. Mesmo não existindo fisicamente, ela passou a existir na mente dos dramaturgos, dos atores e do público, influenciando a produção e a fruição teatrais.

### PARA REFLETIR

- » Pesquise mais informações acerca do palco italiano e reflita sobre as consequências da existência da quarta parede, ou separação palco/plateia. É possível realizar peças de teatro sem essa separação?

Reúna-se com mais três colegas e discutam essa questão. Anotem o que foi conversado em uma folha de papel e compartilhem suas opiniões com o restante da turma. Por último, guardem a síntese da conversa no portfólio.

### PARA PRATICAR

- » Que tal participar de dois jogos teatrais para compreender melhor os conceitos de espaço cênico e ação teatral, além de desenvolver sua habilidade de improvisar?

**Jogo sobre espaço cênico:** um dos estudantes deve assumir o espaço cênico, que não deve ter cenário. Então, deve expressar que está em um local, mas que só pode ser demonstrado por meio de ações. Se o estudante tiver escolhido uma praia, pode representá-la com a ação de passar protetor solar ou de tomar sol. Quando outro jogador achar que descobriu qual é o lugar, pode ajudar a explicitar o espaço por meio de outras ações.

**Jogo sobre ação teatral:** você e os colegas devem montar um pequeno conjunto musical ou orquestra. Cada um deve escolher um instrumento musical e usar o corpo para representar o instrumento escolhido, por exemplo: Se eu fosse um violão, como seria meu pé ou minha barriga? Se esse violão falasse, qual seria a voz dele? Quando todos os estudantes terminarem de compor os instrumentos, a turma toda tentará interagir e fazer uma pequena música com os sons de seus instrumentos. Para cada som emitido, deve ser feito um movimento com o corpo. Vocês poderão escolher também um maestro para comandar o grupo.

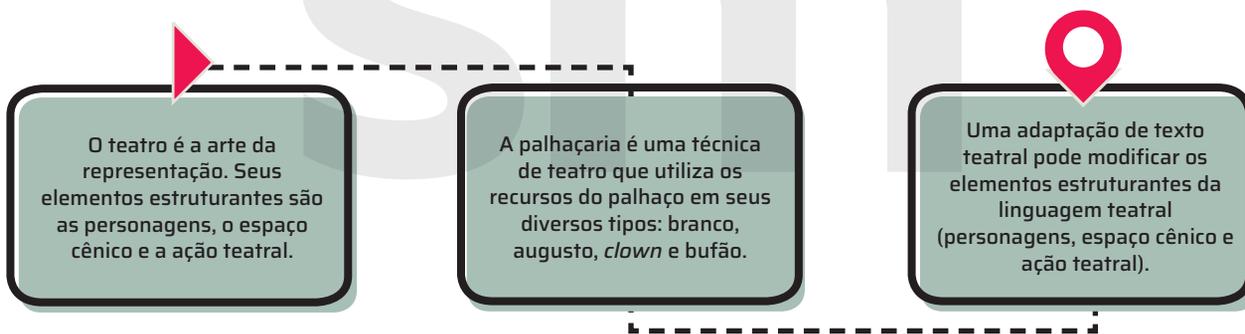
## CRIAR

### MATERIAIS

- Papel, caneta, lápis
  - Câmeras de gravação de vídeo ou *smartphones*
1. Organizem-se em grupos de até dez integrantes para adaptar um texto teatral e apresentá-lo na virada cultural. A intenção é transformar um texto teatral em uma apresentação mais dirigida ao público da comunidade escolar, com a “cara” de vocês!
  2. A apresentação da peça pode acontecer em um palco ou mesmo no espaço da escola. Portanto, a escolha de onde a peça será apresentada ficará a cargo do grupo. Para isso, sigam este roteiro: escolham o texto teatral original que querem adaptar; feito isso, um ou mais integrantes do grupo vão reescrever a peça, modificando a personalidade das personagens, mudando o espaço cênico, alterando partes das ações teatrais. Depois do texto pronto, é necessário planejar a encenação escolhendo suas funções.
  3. Dividam o trabalho entre as pessoas do grupo. Cada integrante pode ficar com uma ou mais funções, conforme descrito a seguir.
    - Diretor: é quem deve pensar na montagem das cenas e na interpretação dos atores. Para que o diretor organize seu trabalho e pense em como a peça será realizada e encenada, é necessário que todo o grupo discuta com ele suas ideias.
    - Atores: todos podem atuar na peça, mesmo aqueles que já desempenham outra função no trabalho. Mas é importante que se sintam à vontade para isso. Conversem sobre as personagens da peça e sobre quais cada um de vocês gostaria de representar.
    - Figurinistas: são as pessoas que cuidam da escolha e da produção das roupas, dos trajes e dos adereços da peça. Uma boa dica é pesquisar na internet figurinos que combinem com o tema da peça.
    - Maquiadores: responsáveis pela maquiagem das personagens.
    - Cenógrafo: responsável por criar e confeccionar os cenários de uma peça teatral.
  4. Ensaïem a peça. Os atores também podem encenar sem texto, usando apenas a expressão corporal, de forma a acentuar a representação dos sentimentos e das emoções.
  5. Registrem o processo de criação e os ensaios da peça usando câmera de vídeo ou fotográfica, ou mesmo *smartphones*.

## TRAÇANDO O MAPA

Vamos verificar nossa rota inicial e desenhar o mapa do que estudamos até aqui?



## AValiação

Em uma folha de papel à parte, responda às perguntas a seguir. Depois, guarde a folha em seu portfólio.

1. Quais são os elementos estruturantes da linguagem teatral?
2. Como é possível realizar uma adaptação de um texto teatral?
3. O que faz com que um grupo de teatro participe de uma virada cultural?

Não escreva no livro. 3. Espera-se que os estudantes identifiquem que, para participar de uma virada cultural, é preciso ter um trabalho relevante em sua área. No caso do teatro, é necessário ter originalidade e qualidade na produção teatral, além de ser reconhecido pela crítica especializada.

1. É desejável que os estudantes citem as personagens, o espaço cênico e a ação teatral.
2. Por meio da alteração de seus elementos estruturantes.

## PARA CONCLUIR

O problema que norteou nossas investigações foi: **Como organizar uma virada cultural na escola?**

Durante os estudos, pudemos concluir que, para realizar uma virada cultural na escola, é necessário planejá-la, pensando onde e quando será realizada. Além disso, é preciso criar convites e cartazes para divulgá-la, e redigir o regulamento de participação. Outro aspecto importante é preparar apresentações artísticas que valorizem a arte tradicional brasileira, bem como a criatividade e o repertório cultural dos artistas.

Então, como produto final de nosso projeto, que tal buscar apoio entre membros da comunidade escolar para a realização do evento? Para isso, é preciso seguir algumas regras e cumprir determinadas etapas.

### MÃOS À OBRA

#### MATERIAIS

- Papel, caneta, lápis
- Câmeras de gravação de vídeo ou *smartphones*

#### Mapeamento cultural

As viradas culturais se propõem a atender a toda a população e garantir o acesso à cultura de forma irrestrita e ampla. Por essa razão, a curadoria do evento – a escolha dos artistas, bem como dos locais e horários das apresentações – é algo central para cumprir os propósitos da virada cultural escolar. Isso porque não é apenas a gratuidade que garante o acesso e a aproximação do público com o evento; é necessária uma curadoria que encontre o equilíbrio entre o que é popular e agrada ao público, e o que dialoga com ele e apresenta saberes, tradições e heranças das matrizes culturais do Brasil, além de abrir espaço para novos artistas, assim como para experimentações e inovações na produção artística local e nacional.

Os curadores de uma virada cultural realizam os chamados **mapeamentos culturais**. Por meio desse recurso, podem ter uma visão panorâmica das tendências e da produção artística de sua cidade.

Geralmente, um mapeamento cultural é gerido pela Secretaria Municipal de Cultura e fica disponível *on-line*, sendo alimentado por cadastros voluntários dos próprios artistas, grupos, entidades, agentes, produtores e espaços culturais.

Para realizar uma virada cultural na escola, você e seus colegas vão precisar conhecer os artistas da cidade e os da escola, para fazer a curadoria do evento. Vocês já consultaram o mapa cultural de seu município? Pode ser um bom começo para pensar na programação da virada escolar.

É importante que os entrevistados assinem, individualmente, uma autorização para a divulgação da entrevista. Na internet, você encontra diversos exemplos desse tipo de texto.

1. Pesquise artistas locais e grave entrevistas em vídeo com eles, para que seu trabalho fique documentado.
2. Depois, enumerem as características das obras: os temas, o gênero musical, o tipo de dança, etc. Vocês podem escolher agrupar artistas por semelhança de estilo, pelos temas das obras; podem pensar na possibilidade de mostrar a diversidade da produção cultural da região apresentando artistas muito diferentes; podem fazer a separação por linguagem artística ou misturar tudo! Essas escolhas vão depender das informações que o mapeamento dos artistas feito por vocês vai gerar, pois ele trará conhecimento sobre a produção cultural de sua região.

### Produção do evento

Este é um momento importante, no qual os estudantes vão fazer a curadoria da virada cultural tomando como base as informações obtidas pelas entrevistas e pelo mapeamento feito. É essencial que saibam colocar seus pontos de vista, compartilhar opiniões e argumentar com base nas pesquisas realizadas.

3. Depois do mapeamento feito, é preciso convidar os artistas para que se apresentem gratuitamente. Utilizem o modelo de convite criado na Trilha de Língua Inglesa, anexando o regulamento de participação produzido na Trilha de Língua Portuguesa. Além disso, a turma precisa criar uma logomarca para o evento, incluindo texto e imagem. A criação pode ser feita com um concurso entre os estudantes. Para isso, sigam as orientações do professor.
4. Peçam aos convidados que assinem um documento simples, confirmando a presença. Depois, é preciso planejar a programação do evento, de modo que todos saibam que apresentações vão acontecer, em que dia e a que horas. Caso haja exposições de artes visuais ou feira de artesanato, estas deverão constar como programação aberta durante o período do evento.
5. Agora é o momento de fazer a lista de materiais a serem emprestados, conforme o planejamento do evento. Outra preocupação é saber se algumas apresentações vão ocorrer simultaneamente, porque isso demanda mais materiais. Por exemplo: microfones; caixas de som; *spots* e mesas de luz; garrafas de água; alimentação para os artistas; mesas e cadeiras de apoio; cadeiras para o público; itens de decoração; palco móvel ou tablado de madeira (caso não exista teatro ou auditório na escola). Sugerimos, que esses itens sejam emprestados de pessoas da comunidade escolar e do entorno. Para isso, é preciso criar um documento para registrar o empréstimo, que deve conter: nome, objeto, data de retirada, data de devolução e assinaturas.
6. Enviem os convites do evento pelo correio ou distribuam pessoalmente no entorno escolar. Além disso, colemb cartazes em locais estratégicos da comunidade, como supermercados, lojas, igrejas, etc., divulgando o evento.

Promova um concurso entre os estudantes para a escolha da logomarca do evento. Você será o juiz. Encomende a logomarca, marque uma data de entrega e depois organize uma cerimônia de premiação.

### BOCA NO TROMBONE

Oriente os estudantes a registrar todo o processo de planejamento da virada cultural usando máquinas fotográficas, câmeras de vídeo ou *smartphones*.

1. Durante a virada cultural, organize uma sala com a exposição do processo de organização do evento. Para isso, é preciso retomar o que foi produzido ao longo do projeto: registro dos ensaios da dança tradicional, convite, regulamento, adaptação do texto teatral, registro dos ensaios da peça teatral e registro em vídeo do mapeamento cultural.
2. Organize o espaço da escola para que os visitantes possam conhecer todos esses produtos. Para isso, siga este roteiro: crie fichas sobre o que está sendo apresentado, as quais devem estar afixadas em cada um dos espaços, organize turnos de monitores que vão explicar as produções e, durante o evento, participe ativamente da atenção ao público, realizando uma monitoria cultural para as visitas. Oriente o público de modo cordial e alegre. Depois do evento, publique fotos e textos em suas redes sociais e no *site* da escola sobre o que aconteceu.

# PARA AVALIAR

## TRAÇANDO O MAPA

Neste projeto, as pesquisas, os debates, as reflexões e as experimentações foram norteados pelo seguinte problema: **Como organizar uma virada cultural na escola?**

Agora, retome o percurso que você trilhou até chegar ao final deste projeto e aproveite para rever o que aprendeu.

Você estava aqui.

No Brasil, existem artistas e pesquisadores, como Antonio Nóbrega, que trabalham pelo resgate e pela valorização de saberes e manifestações culturais tradicionais brasileiros promovendo o diálogo com as pesquisas e criações contemporâneas nas linguagens artísticas.

O coco de roda é uma das manifestações de dança tradicional presentes no repertório da cultura brasileira, com origem nas regiões Norte e Nordeste e nas culturas indígenas e africanas.

Educação Física

Língua Inglesa

Os festivais das Noites Brancas são um evento cultural europeu que inspirou as viradas culturais brasileiras.

O festival *Holi* é uma festa indiana que celebra a primavera com alegria e união.

É possível fazer *Gulal* caseiro de amido de milho e corante em gel.

Nos convites, as pessoas tendem a usar o modal "would", formal e informalmente. Estruturas imperativas também são comumente empregadas.

Regulamento é um gênero discursivo/textual que prescreve e documenta regras para que algum evento aconteça.

Produção cultural é um conjunto de práticas que viabiliza a logística e a base para que uma apresentação artística seja realizada.

Língua Portuguesa

ID/BR

O teatro é a arte da representação. Seus elementos estruturantes são as personagens, o espaço cênico e a ação teatral.

A palhaçaria é uma técnica de teatro que utiliza os recursos do palhaço em seus diversos tipos: branco, augusto, *clown* e bufão.

As curadorias das viradas culturais e de outros eventos culturais de grande porte buscam respeitar e dar representatividade à diversidade cultural brasileira.

A realização de uma virada cultural envolve inúmeros aspectos, desde o mapeamento cultural da região e da curadoria das atrações até todas as questões de produção e logística, como palcos, equipamentos de som e luz, entre outras.

Arte

Produto final

Planejamento de uma virada cultural.  
Produção de uma virada cultural para a comunidade.

Você completou o percurso.

A cultura à nossa volta é rica e diversa, e todos devem ter voz e mostrar seus valores, seus costumes e suas manifestações artísticas. Por isso, eventos culturais democráticos precisam ser incentivados.

## AUTOAVALIAÇÃO

Retome seu portfólio para lembrar suas aprendizagens até aqui e todo o percurso deste projeto. Depois, responda às perguntas a seguir. Anote as respostas em uma folha de papel à parte e compartilhe-as com os colegas e o professor.

1. O que é cultura e de que forma ela se relaciona com os jogos de poder?
2. Qual é a relação entre cultura e democracia?
3. Em sua opinião, é possível conviver com outras culturas de forma respeitosa? Explique.
4. De que modo podemos realizar a democratização da cultura?

1. Espera-se que os alunos respondam que cultura é a diversidade de manifestações e produções da linguagem, além das regras e valores que embasam nossas práticas sociais. Ela se relaciona com os jogos de poder porque quem tem mais poder econômico e político tem mais força de divulgação que aqueles que têm menos.
2. Espera-se que os estudantes compreendam que a democracia permite que todas as culturas tenham voz e espaço de divulgação.
3. Resposta pessoal.
4. Espera-se que os estudantes compreendam que todas as culturas devem ter o mesmo apoio em termos de produção e divulgação.

# FOME DE QUÊ?

Leia um trecho da canção “Comida”, do grupo musical brasileiro Titãs.

Bebida é água  
Comida é pasto  
Você tem sede de quê?  
Você tem fome de quê?  
A gente não quer só comida  
A gente quer comida, diversão e arte  
A gente não quer só comida  
A gente quer saída para qualquer parte  
A gente não quer só comida  
A gente quer bebida, diversão, balé  
A gente não quer só comida

A gente quer a vida como a vida quer  
[...]  
Diversão e arte  
Para qualquer parte  
Diversão, balé  
Como a vida quer  
Desejo, necessidade, vontade  
Necessidade, desejo (é)  
Necessidade, vontade (é)  
Necessidade

ANTUNES, A.; FROMER, M.; BRITTO, S. Comida. Intérprete: Titãs. In: TITÃS. *Jesus não tem dentes no país das banguelas*. Rio de Janeiro: WEA, 1987. 1 CD. Faixa 2.

## COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DESENVOLVIDAS NO PROJETO

Competências gerais: 7, 9 e 10

Competências específicas e habilidades de Linguagens e suas Tecnologias:

**CELTEM1** (EM13LGG101), (EM13LGG102), (EM13LGG103) e (EM13LGG104)

**CELTEM2** (EM13LGG202), (EM13LGG203) e (EM13LGG204)

**CELTEM3** (EM13LGG301), (EM13LGG302), (EM13LGG303) e (EM13LGG304)

**CELTEM4** (EM13LGG401), (EM13LGG402) e (EM13LGG403)

**CELTEM5** (EM13LGG501), (EM13LGG502) e (EM13LGG503)

**CELTEM6** (EM13LGG602) e (EM13LGG603)

**CELTEM7** (EM13LGG701), (EM13LGG703) e (EM13LGG704)

## PRIMEIRAS TROCAS

Agora, responda às perguntas a seguir.

1. Para você, do que trata a canção?
2. O que significa a expressão “A gente não quer só comida” na letra da canção?
3. O que é alimento para você?
4. Como você definiria saúde?
5. O que é necessidade para você?
6. O que é vontade para você?
7. Para você, é possível se alimentar de forma saudável e, ao mesmo tempo, ter prazer? Justifique.
8. Em sua opinião, é possível unir alimento, saúde e cultura? Justifique.
9. Cite alguns alimentos que, em sua opinião, além de saudáveis, são saborosos.
10. Cite elementos culturais que, em sua opinião, nutrem a vida das pessoas.

Projeto

6

PROCESSOS  
CRIATIVOS

Mariana Pekim/UOL/Folhapress

MP Veja as respostas no Manual do Professor.

Banda Titãs se apresenta em São Paulo, 2018.

# QUAL É O PROBLEMA?

Neste projeto, você vai refletir sobre a relação entre alimentação, cultura e sustentabilidade. Além disso, vai criar, produzir e divulgar um vídeo com receitas saudáveis que resgatam a cultura brasileira.

Para isso, vai refletir sobre as seguintes questões: O que é cultura? O que são culturas tradicionais? Como valorizar as práticas alimentares de culturas tradicionais? O que é sustentabilidade? De que modo as culturas tradicionais podem ajudar na sustentabilidade da alimentação mundial?

Esse é um assunto importante no contexto em que vivemos, porque o modo de produção industrializada de alimentos vem desnutrindo a população, esgotando os recursos naturais e afetando o meio ambiente, ao transformá-lo e ao destruir ciclos naturais de produção com o uso de remédios e venenos e de sementes transgênicas, e com não renovação do solo, entre outros problemas.

Leia trechos do texto “Alimentação e cultura”, presente na Biblioteca Virtual em Saúde, do Ministério da Saúde:

## Alimentação e cultura

Atualmente, o homem pode contar com uma variedade enorme de produtos alimentícios. As novidades surgem diariamente e acompanhar as mudanças na área de alimentos tornou-se um desafio. Até mesmo produtos como alface ou tomate podem ser modificados por meio de processos sofisticados como cultivos em condições especiais e até mesmo mudanças genéticas. Crescem cada vez mais as alternativas nas indústrias de alimentos e nos serviços de alimentação. Alguns exemplos são os alimentos congelados e pré-cozidos, enlatados, conservas, *drive-thru*, *fast-food*, *delivery* e *self-service*, entre muitos outros. Os tipos de alimentos consumidos nos diferentes países tendem a ser cada vez mais semelhantes. Mas essa homogeneidade é relativa e mais aparente do que real, uma vez que os comportamentos alimentares são adaptados à cultura de cada povo e país, em estruturas fortemente marcadas pelas particularidades locais, com um forte apego à sua própria identidade.

## A influência da cultura na alimentação

A nossa cultura – nossas crenças, tabus, religião, entre outros fatores – influencia diretamente a escolha dos nossos alimentos diários. Desse modo, a alimentação humana parece estar muito mais vinculada a fatores espirituais e exigências tradicionais do que às próprias necessidades fisiológicas.

O homem pré-histórico era onívoro, ou seja, comia de tudo. Com o homem contemporâneo, já é bem diferente. Nem todos os animais e vegetais presentes na região fazem parte da sua cozinha. Muitos preceitos religiosos e culturais determinaram os costumes existentes nos dias de hoje. [...]

Nas últimas três décadas, ocorreram importantes mudanças nos hábitos alimentares dos brasileiros: redução no consumo do arroz, feijão e farinha de trigo; maior consumo de carnes em geral, ovos, laticínios e açúcar; substituição da gordura animal por óleos vegetais, manteiga por margarina e aumento nos gastos com alimentos industrializados.

O ritmo agitado imposto pelo mercado de trabalho deixa cada vez menos tempo livre para alimentação e lazer. Os intervalos precisam ser bem aproveitados e o horário das refeições, em especial o do almoço, acaba servindo para várias atividades. Começam a surgir alternativas nas indústrias de alimentos e dos serviços de alimentação: alimentos congelados e pré-cozidos, *drive-thru*, *fast-food*, *delivery* e *self-service* traduzem a importação do novo estilo do padrão alimentar brasileiro. [...]

BRASIL. Ministério da Saúde. NUT/FS/UnB - ATAN/DAB/SPS. *Alimentação e cultura*. p. 8, 19. BVS - Biblioteca Virtual em Saúde. Disponível em: [http://bvsm.s.saude.gov.br/bvs/publicacoes/alimentacao\\_cultura.pdf](http://bvsm.s.saude.gov.br/bvs/publicacoes/alimentacao_cultura.pdf). Acesso em: 2 jan. 2020.

## PARA REFLETIR

- » Podemos afirmar que nós, brasileiros, somos, a todo momento, influenciados por práticas alimentares estrangeiras e globais, por meio de manifestações culturais como filmes, programas de TV, propagandas, *sites*, etc. Reflita sobre esse assunto e debata com os colegas. Metade da turma deve defender essa situação e a outra deve refutá-la. Aproveite o momento para justificar sua posição acerca do assunto com ideias e proposições. Ao término da atividade, escreva, em uma folha de papel à parte, o que concluiu sobre o tema e guarde o registro no portfólio.

**Portfólio** é uma pasta ou caixa em que você vai colocar e deixar organizados textos, imagens, CDs, DVDs e outros registros que produzir no decorrer deste projeto. Esse recurso será útil para acompanhar seu percurso e avaliar suas aprendizagens. Siga as orientações do professor para construí-lo.

A cultura relaciona-se às práticas sociais, aos costumes e às manifestações das diferentes linguagens, aspectos que são mantidos e renovados por meio da educação das novas gerações. Ela se manifesta no cotidiano e nos momentos de celebração, como rituais e festejos, e caracteriza-se pela diversidade, ou seja, manifesta-se em diversos locais e contextos socioeconômicos. Dessa forma, podemos afirmar que existem culturas que variam conforme o poder político e econômico de seus integrantes.

Outro aspecto importante é que a cultura está sempre em transformação, em razão dos encontros e das trocas entre pessoas e grupos, hoje e em outros tempos.

Nesse sentido, as diferentes culturas são fruto desses encontros e, muitas vezes, uma ou mais culturas podem desaparecer conforme os jogos de poder entre os grupos sociais.

Isso fica muito claro quando pensamos no modo como culturas menos favorecidas técnica e economicamente acabaram desaparecendo ou sendo totalmente transformadas quando do encontro com outras culturas.

## PARA PESQUISAR

- » Forme grupo com três colegas e façam uma pesquisa sobre culturas extintas após o encontro com outras: olmeca, rapanui, harappa, khmer, maia. Sigam este roteiro: valores, rituais, vestimentas, alimentação, arquitetura e decoração. Para mostrar o que foi pesquisado, montem um seminário, revezando-se na apresentação. Depois das apresentações, sintetizem individualmente, em uma folha à parte, o que foi apresentado. Guardem o registro no portfólio.

Depois de dialogar sobre os diversos aspectos da cultura, chegaremos ao nosso problema: **Como criar um vídeo com o passo a passo de receitas brasileiras e saudáveis?** Mas, antes, que tal contextualizar esse assunto?

Não escreva no livro.

# TRAMAS E ENREDOS

A História e a Antropologia nos mostram que, quando culturas distintas se encontram, elas também acabam por se unir, num processo de **hibridização**. Diferentemente do conceito de sincretismo, o conceito de hibridização considera os jogos de poder no processo de troca cultural.

Em razão da globalização comercial e do desenvolvimento das tecnologias de comunicação e informação, a hibridização cultural vem acontecendo de forma muito rápida nos últimos dois séculos. Assim, as diferentes culturas contemporâneas vêm se transformando numa grande cultura planetária e híbrida, principalmente nos grandes centros urbanos, como em Tóquio e São Paulo.



Pessoas em Tóquio,  
no Japão, 2016.



Pessoas em São Paulo,  
no Brasil, 2017.

## MUNDO DO TRABALHO

O arqueólogo é o profissional que estuda e pesquisa a cultura das diversas sociedades, atuais e do passado, por meio da análise de suas produções materiais. Essas produções podem ser móveis, como artefatos, utensílios e obras de arte, ou imóveis, como prédios e construções. A Arqueologia é uma disciplina da Antropologia; por isso, o arqueólogo é também antropólogo.

Pessoas do mundo todo têm se vestido da mesma maneira, têm morado em casas parecidas e têm consumido os mesmos produtos, mantendo os mesmos hábitos de higiene e alimentação, entre outras práticas. Isso acontece porque, desde o começo do século XX, tem havido intensa produção industrial, que se caracteriza por produzir e comercializar produtos prontos e em grandes quantidades.

Uma das práticas culturais mais afetadas pela globalização e pela produção de itens prontos é, sem dúvida, a alimentação, cuja matéria-prima é muitas vezes transformada com conservantes e outros produtos químicos que fazem mal à saúde de seus consumidores.

Além disso, os produtos industrializados geram muito lixo, pois possuem embalagens e invólucros, como o plástico, que demoram muito para se desfazer na natureza.

### E COMO ESSE PROCESSO AFETOU A NOSSA ALIMENTAÇÃO?

Até meados do século XX, a alimentação das diversas culturas tinha diferenças muito marcadas. No Brasil, por exemplo, é comum que cada região tenha seus pratos típicos.

Com o desenvolvimento tecnológico da produção de alimentos, cada vez mais comidas enlatadas, conservadas e empacotadas têm chegado aos lares do mundo todo. Isso acaba por desestimular o trabalho doméstico de cozinhar os alimentos, afinal é muito mais rápido satisfazer a necessidade de comer comprando um produto pronto do que esperando horas para cozinhar um alimento, não é mesmo?

Em outras palavras, quando falamos sobre alimentação, estamos tratando tanto da cultura como da necessidade que as pessoas têm de se alimentar. Tradicionalmente, os alimentos coletados e produzidos por um grupo social relacionam-se com a natureza em torno de suas comunidades e com a produção agrícola e pecuária que esse grupo é capaz de realizar. Por isso, os povos tradicionais, em todo o mundo, sempre tiveram como limite para sua produção de alimentos as condições climáticas e ambientais locais.



Acarajé, prato típico da culinária baiana.

Iara Venanzi/Pulsar Imagens



Churrasco de chão, típico da culinária gaúcha.

Tales Azzí/Pulsar Imagens

### Para explorar

O documentário brasileiro *Muito além do peso*, dirigido por Estela Renner (Brasil, 2012, 1h23min), traz uma análise sobre os hábitos que têm levado ao crescimento da obesidade infantil.

Disponível em:  
<https://youtu.be/8UGe5GiHCT4>.  
Acesso em: 2 jan. 2020.

De acordo com o *site* do Ministério da Cidadania (<http://mds.gov.br/asuntos/seguranca-alimentar/direito-a-alimentacao/povos-e-comunidades-tradicionais>; acesso em: 2 jan. 2020), os povos tradicionais são “grupos culturalmente diferenciados e que se reconhecem como tais, que possuem formas próprias de organização social, que ocupam e usam territórios e recursos naturais como condição para sua reprodução cultural, social, religiosa, ancestral e econômica, utilizando conhecimentos, inovações e práticas gerados e transmitidos pela tradição”.

Os povos tradicionais, por sua necessidade de alimentação, resguardam saberes muito importantes sobre como e onde plantar frutas, legumes e verduras, quando colher, como criar animais, como extrair deles leite, carne, ovos, como conservar alimentos cozidos, etc. Além disso, como costumam respeitar o meio ambiente, a fim de conservá-lo para as gerações futuras, eles têm diversos conhecimentos sobre preservação ambiental.

Percebe-se, portanto, a importância e a urgência de resgatar e valorizar os saberes tradicionais sobre alimentação. É preciso ouvir e organizar essas informações e aprender com elas para conseguir reverter os problemas ambientais e realizar produções sustentáveis.

A sustentabilidade ambiental visa à preservação do ambiente natural e cultural, para que o bem-estar das novas gerações não seja comprometido. Por isso, ela deve ser nosso principal objetivo em busca de um futuro com qualidade de vida.

#### PARA PESQUISAR

» **Forme grupo com quatro colegas e façam uma pesquisa sobre as práticas alimentares de uma comunidade ou de um povo tradicional brasileiro, como caboclos, caiçaras, extrativistas, indígenas, jangadeiros, pescadores, quilombolas, ribeirinhos e seringueiros.**

**Sigam este roteiro: agricultura; pecuária; modos de preparo de alimentos.**

**Realizem um seminário para mostrar o que foi pesquisado, revezando-se na apresentação.**

**Depois das apresentações, sintetizem individualmente, em uma folha de papel à parte, o que foi apresentado. Guardem o registro no portfólio.**

## E O QUE AS LINGUAGENS TÊM A VER COM ISSO?

As linguagens têm tudo a ver com cultura: sem elas não existiria a materialização dos valores e costumes culturais. Além disso, é papel das linguagens conservar saberes, seja por meio de livros, seja por meio de vídeos, seja por fotografias, seja por *sites*, seja por *podcasts*, etc. É por meio das linguagens, de suas manifestações e de seus produtos, além das tecnologias de comunicação e informação e da preservação dos espaços de divulgação cultural, que é possível pesquisar, manter, recriar e divulgar saberes que podem ser muito úteis para as gerações futuras, mas que correm o risco de desaparecer.

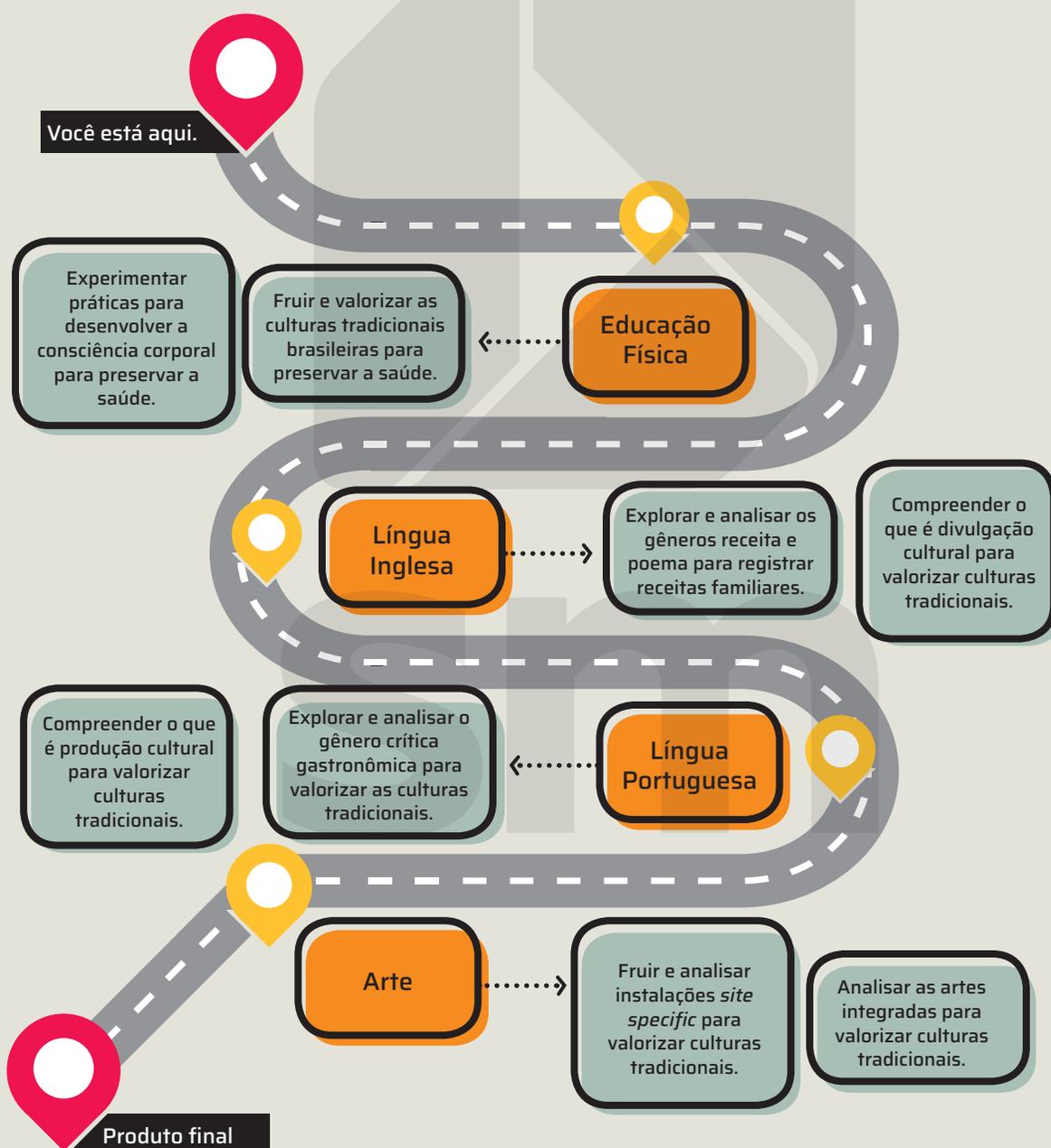
A criatividade precisa de subsídios, ou seja, de fontes de inspiração. E as culturas tradicionais podem ser o combustível para que encontremos saídas para os problemas de sustentabilidade ambiental, que têm impacto direto em nossa alimentação.

# TRAÇANDO A ROTA

O **objetivo** deste projeto é refletir sobre cultura e alimentação, planejar, produzir e divulgar um vídeo com o passo a passo de receitas brasileiras e saudáveis. Ele se **justifica** porque, num contexto de globalização e de produção de alimentos industrializados, é preciso buscar saídas para a coleta, a produção e o consumo de alimentos saudáveis.

Para responder ao problema do projeto, **Como criar um vídeo com o passo a passo de receitas brasileiras e saudáveis?**, você vai percorrer diferentes caminhos.

ID/BR



**Criar um vídeo com o passo a passo de receitas brasileiras e saudáveis.**  
**Organizar um festival gastronômico-cultural na escola.**

# SOLUÇÕES POSSÍVEIS E IMAGINÁVEIS

## TRILHA EDUCAÇÃO FÍSICA

### FRUIR E COMPREENDER

Nesta Trilha, investigaremos práticas que contribuem para o desenvolvimento da consciência corporal. Analisaremos como o corpo é compreendido na atualidade e como os povos indígenas brasileiros encaram o corpo e a saúde.



Praticantes de ginástica.

Observe a imagem e converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.

1. Descreva a imagem.  
*Espera-se que os alunos relatem que veem pessoas fazendo atividade física em uma academia.*
2. Descreva o corpo dessas pessoas.  
*Espera-se que os estudantes percebam que os praticantes são esbeltos, musculosos, e estão usando roupas de ginástica.*
3. Em sua opinião, que atividade física essas pessoas estão praticando? Justifique.  
*Resposta pessoal. Espera-se que os alunos percebam, observando os gestos dessas pessoas, que se trata de uma prática de alta intensidade, provavelmente treinamento funcional.*
4. Como você acha que são os movimentos realizados pelas pessoas da imagem?

*Resposta pessoal. Espera-se que os alunos notem que essas pessoas fazem movimentos de força e resistência de membros superiores.*

*Não escreva no livro.*

A imagem de abertura desta Trilha apresenta praticantes em uma academia de ginástica. No Brasil, as academias tiveram grande crescimento nas últimas décadas e hoje oferecem diversas práticas corporais a seus frequentadores.

A diversidade de propostas de condicionamento físico e de ginástica hoje presente nas academias foi um ponto importante para a democratização de seu acesso a diferentes públicos. O discurso sobre corpo ideal e vida saudável é o grande pilar desses ambientes. Muitas das práticas incorporadas às academias são antigas, como a ginástica, originada na Grécia, onde se tornou uma atividade cujo objetivo era manter o corpo e a mente saudáveis.

A noção de corpo saudável já estava ligada à beleza corporal, que se baseava na chamada **proporção ideal**, que propunha que a altura de um ser humano deveria corresponder a oito vezes a medida de sua cabeça. Para conquistar esse modelo corporal, era preciso ter um corpo longilíneo. Por isso, os homens gregos passavam até oito horas fazendo ginástica e condicionamento físico nas academias. As mulheres gregas, no entanto, eram proibidas de frequentar esses locais.

A base da alimentação na Grécia antiga era encontrada na natureza. As pessoas consumiam uma espécie de mingau preparado com cevada ou trigo misturados com água, azeite e mel, além de peixes, leite e queijo de cabra e de ovelha, carne de porco, azeitonas, legumes e uvas.

Podemos afirmar que a busca por corpo e mente são continua sendo idealizada. Como sabemos, e apesar das atuais campanhas de valorização da diversidade corporal, esse ideal ainda existe e é exibido no corpo de celebridades, influenciando comportamentos e atitudes e, muitas vezes, levando pessoas a passar por cirurgias e outros procedimentos a fim de ter um corpo considerado belo. Ao mesmo tempo, consumimos alimentos industrializados que engordam e nos deixam com a saúde debilitada. Por isso, alcançar o modelo de beleza ocidental está cada vez mais difícil.

## Para explorar

Caso em seu bairro existam academias de ginástica, faça uma visita cultural para analisar os tipos de prática disponibilizados.

## MUNDO DO TRABALHO

O instrutor físico é o profissional da área de Educação Física que analisa, desenvolve e orienta treinamentos físicos em academias, clubes e associações. Esse profissional pode se especializar em várias modalidades de treinamento físico, como *fitness*, pilates, musculação, condicionamento físico e muitas outras.

## PARA REFLETIR

- » Considerando que a maioria dos seres humanos continua sendo influenciada por valores da Antiguidade, mas apresenta uma alimentação não saudável, forme grupo com dois colegas e reflitam: O que é possível fazer em relação à nossa alimentação para que possamos alcançar nossos ideais de beleza e saúde? Existe apenas um ideal de beleza? Escolham um representante para apresentar suas conclusões para a turma. Aproveitem o momento para realizar um debate e justificar sua posição acerca do assunto com ideias e proposições. Escrevam individualmente, em uma folha de papel à parte, o que concluíram do debate e guardem o registro no portfólio.

## CONSTRUIR VALORES

Os povos indígenas brasileiros também valorizavam, e continuam valorizando, o corpo belo e saudável, mas de forma diversa à da cultura ocidental. Leia o texto a seguir.

A escolha do corpo e das representações a ele associadas não é aleatória. O corpo é mais que um instrumento de produção da vida diária indígena, é material simbólico pelo qual se produzem ideias, valores éticos e estéticos.

O corpo é produzido, fabricado, constituído pela sociedade. É cortado, adornado, nomeado, perfurado, pintado, tornando-se mais do que corpo. Ganha, assim, uma imaterialidade, traduzida naquilo que se liga a ele, nas suas produções no mundo, naquilo que o anima, a alma. [...]

GONÇALVES, Marco Antônio. O simbolismo do corpo na cultura indígena. Museu do Índio. Disponível em: [www.museudoindio.gov.br/educativo/pesquisa-escolar/52-o-simbolismo-do-corpo-na-cultura-indigena](http://www.museudoindio.gov.br/educativo/pesquisa-escolar/52-o-simbolismo-do-corpo-na-cultura-indigena). Acesso em: 2 jan. 2020.



Jogos Mundiais dos Povos Indígenas. Tocantins, 2015.

As tradições culturais indígenas passam pelo corpo por meio das danças, dos jogos e brincadeiras, das lutas e caças, das pinturas corporais e dos artefatos que o enfeitam e que apresentam uma simbologia identificando o gênero, a idade, a aldeia a que pertence e a posição social de um indígena.

O corpo indígena também é trabalhado em práticas corporais cotidianas, como os jogos e as brincadeiras, que variam conforme os rituais de cada etnia.

A valorização da diversidade de jogos acontece anualmente durante os Jogos dos Povos Indígenas. A primeira edição

desses jogos ocorreu em 1996 e foi organizada pelo Comitê Intertribal Indígena, com apoio do Ministério dos Esportes. Para os indígenas, mais do que competir, esse encontro permite celebrar a diversidade e valorizar suas práticas tradicionais.

Além dos Jogos dos Povos Indígenas brasileiros, ocorrem desde 2005 os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, com a participação de povos de países de todos os continentes.

### PARA PESQUISAR

- » Forme grupo com dois colegas e façam uma pesquisa sobre as diferentes modalidades dos Jogos Indígenas, como arco e flecha, arremesso de lança, cabo de guerra, corrida de tora, lutas, futebol, atletismo e *xikunahati*. Sigam este roteiro: número de jogadores, regras e objetivos e artefatos utilizados. Realizem um seminário para mostrar o que foi pesquisado, revezando-se na apresentação. Depois das apresentações, sintetizem, em uma folha de papel à parte, o que foi apresentado e guardem o registro no portfólio.

Tradicionalmente, a base da alimentação dos povos indígenas brasileiros é composta de tubérculos, legumes e grãos cultivados ou coletados na natureza presente nas reservas indígenas. Também se alimentam de frutas e verduras cultivadas e coletadas, além de carnes de caça, também presentes na natureza. Por isso, é tão importante preservar as reservas indígenas: é delas que os diferentes povos retiram grande parte de sua alimentação, considerada saudável e balanceada. Os costumes variam de povo para povo, dependendo de suas práticas culturais.

Assim como se dá com os adornos e as pinturas corporais, a alimentação expressa as relações sociais, como o cuidado com crianças e idosos, os festejos, etc.

## INVESTIGAR

O corpo humano foi feito para se movimentar. Nossa estrutura corporal tem articulações que fazem com que o esqueleto se mexa com a ajuda dos músculos. Por isso, precisamos de uma alimentação balanceada, evitando o consumo de alimentos que não trazem benefícios à saúde.

Em nossa cultura, o conceito de *fitness* – que enfatiza a dimensão biológica com o desenvolvimento do condicionamento físico, tendo a estética como seu principal foco – ganhou muita força. Mas é o conceito de *wellness* que busca a qualidade de vida e o bem-estar.

As academias que trabalham com o *wellness* enfocam conhecimentos sobre a relação entre atividade física, saúde, nutrição balanceada e adequação do plano de exercícios, buscando o equilíbrio corporal e mental. Nessa linha, novas propostas ganharam espaço nas academias e nas mídias. Esse é o caso do **pilates**.

O alemão Joseph Hubertus Pilates (1883-1967) foi quem desenvolveu toda a metodologia aplicada na prática corporal que leva seu sobrenome. Sua técnica foi desenvolvida e aprimorada, principalmente no período em que esteve preso em um campo de concentração em Lancaster, Inglaterra, durante a **Primeira Guerra Mundial**. Nesse período, aplicou sua técnica nos colegas presos com ele, utilizando as molas dos colchões para trabalhar a resistência muscular, daí a origem das molas nos aparelhos de pilates.

Após ser liberto do campo de concentração, Pilates foi para Nova York, nos Estados Unidos, e aprimorou sua técnica, trabalhando na reabilitação e no condicionamento físico de bailarinos. Desenvolveu, nesse período, diversos aparelhos e a fundamentação da técnica utilizada até os dias de hoje.

O pilates é uma metodologia de treinamento que trabalha força, alongamento, concentração, respiração e consciência corporal, o que protege o corpo de lesões. Por trabalhar o corpo como um todo, desenvolve qualidade de vida e saúde.

Conheça a seguir os seis princípios do pilates:

**Concentração** – Os movimentos são realizados com atenção, tomando consciência dos gestos motores e dos grupos musculares trabalhados.

**Centralização** – Proporciona o fortalecimento de toda a musculatura que sustenta a coluna, desenvolvendo uma postura estável e um melhor funcionamento de órgãos como pulmões, bexiga e intestinos.

**Precisão** – Integra as ações corporais de percepção, visuais e auditivas, aprimorando a consciência corporal.

Não escreva no livro.



Joseph Hubertus Pilates em seu estúdio, em Nova York, Estados Unidos, 1961.

**Primeira Guerra Mundial:** conflito que se estendeu de 1914 a 1918 e envolveu as maiores potências da época.

Conheça os movimentos básicos do pilates. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=3l40LsqTou8](http://www.youtube.com/watch?v=3l40LsqTou8). Acesso em: 8 dez. 2019.

**Respiração** - Auxilia na percepção das fases da respiração: inspiração, retenção do ar, expiração. A dinâmica desenvolve uma respiração profunda, ampliando a capacidade pulmonar.

**Controle** - Ajuda a perceber o posicionamento do corpo durante as práticas, desenvolvendo a estabilidade da coluna vertebral, o alinhamento do corpo e as articulações dos membros superiores e inferiores.

**Fluidez** - Proporciona a percepção da execução de cada movimento, desenvolvendo a consciência, a cognição e a autoconfiança.

## EXPERIMENTAR

No pilates, existem vários movimentos corporais, como The Hundred e Rolling Back. Que tal experimentá-los?

### MATERIAL

- Colchonete ou tatame de EVA
1. Para realizar a atividade, o professor apresentará os gestos corporais explicando como executar as propostas. Primeiro, forme dupla com um colega e organizem um espaço, com o colchonete ou tatame, onde serão executados os movimentos. Tudo pronto?

### ***The Hundred***

Deitado de barriga para cima, com quadril e joelhos flexionados a 90 graus, braços ao longo do corpo com cotovelos estendidos. Mantenha a coluna cervical e torácica flexionadas e as plantas dos pés em contato com os do colega.

Inspire e realize pequenos movimentos de flexão e extensão de ombros, por 5 vezes. Em seguida, expire realizando o mesmo movimento de membros superiores por mais 5 vezes, enquanto mantém a flexão de coluna torácica e cervical isometricamente.

Repita os 10 movimentos de ombros com os joelhos estendidos. [...]

### ***Rolling Back***

Sentado um ao lado do outro com os joelhos flexionados a 90 graus, os pés em flexão plantar, e as mãos envolvendo os tornozelos, mantenha os ombros abduzidos.

Inspire e comece a rolar para trás, mobilizando a coluna vertebral até apoiar as escápulas no solo. Expire retornando à posição inicial trocando de direção com o colega.

Não toque o solo com os pés. Pode ser realizado o contato das palmas das mãos entre as repetições. [...]

Pilates clássico: conheça os 12 exercícios do método original. *Revista Pilates*, 20 ago. 2019. Disponível em: <https://revistapilates.com.br/pilates-classico-2/>. Acesso em: 2 jan. 2020.

2. Depois de executarem os movimentos diversas vezes, organizem-se em grupos para poder avaliar quais foram as sensações em cada uma das propostas, quais foram os músculos trabalhados e qual foi a percepção da respiração, da contração e da relaxação muscular.

Não escreva no livro.

## Criando uma sequência de pilates

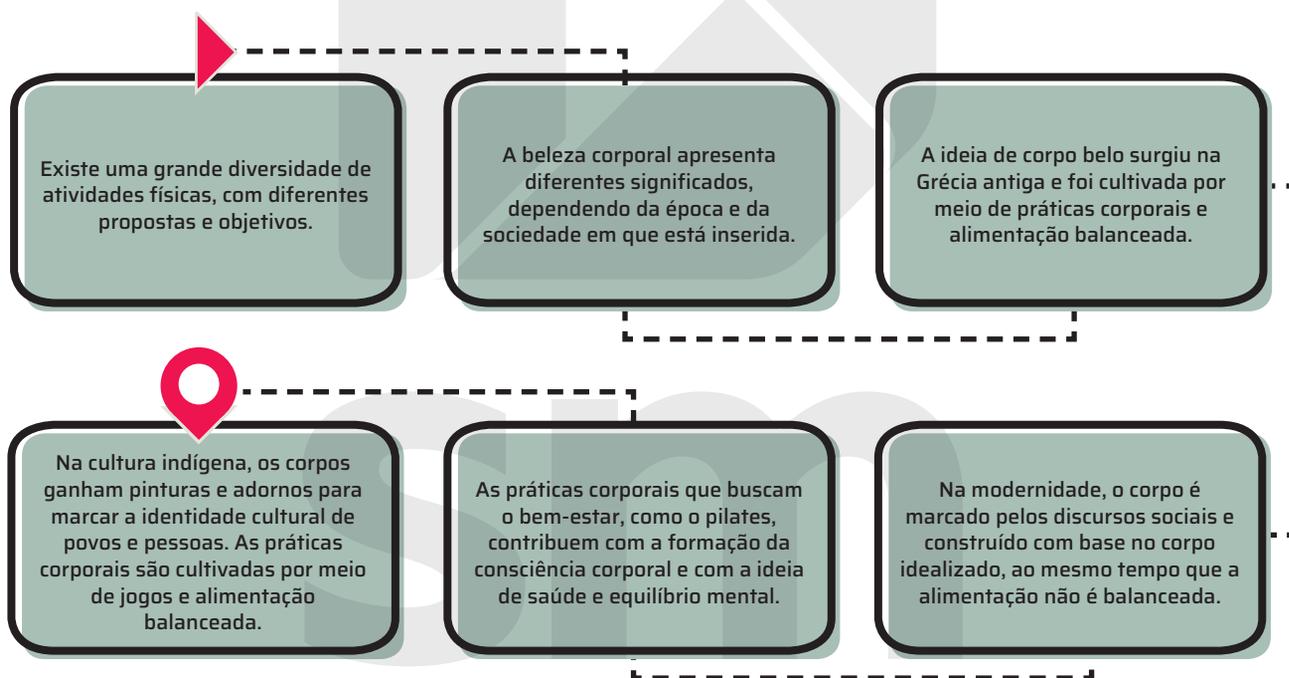
Agora, vamos criar uma sequência de exercícios de pilates para promover práticas corporais que desenvolvam a saúde e a consciência corporal.

### MATERIAL

- Filmadora ou celular
- Forme, com os colegas, um grupo de no máximo dez integrantes. Vocês vão criar uma sequência de exercícios de pilates com base nos movimentos aprendidos na seção.
  - Considerem as seguintes orientações: objetivo - criar um registro audiovisual ou uma videoaula, com atividades do pilates; grupo-alvo - jovens e adultos, preferencialmente iniciantes na proposta do pilates; tempo de atividade - vídeo de 3 a 5 minutos de duração; roteiro - as práticas que farão parte do vídeo; filmagem - o processo de registro; produto - videoaula de pilates.

## TRAÇANDO O MAPA

Agora, vamos verificar nossa rota inicial e traçar o mapa do que estudamos até aqui.



## AVALIAÇÃO

Responda às perguntas a seguir e guarde as respostas em seu portfólio.

- Quais foram os conceitos estudados sobre a construção do corpo na modernidade? Justifique.
- Com base nos conceitos trabalhados, quais são as diferenças entre *fitness* e *wellness*?
- Descreva o papel do pilates como proposta de atividade de consciência corporal, saúde e equilíbrio.
- De que forma as propostas práticas contribuíram com seus saberes?

Resposta pessoal.  
Não escreva no livro.

- Espera-se que os alunos constatem que existem diversos discursos sobre corpos e saúde e que eles são construídos por meio das relações com a alimentação e com o exercício físico.
- Espera-se que os alunos apresentem os conceitos trabalhados durante o projeto: *fitness* diz respeito ao desenvolvimento do condicionamento físico, tendo a estética como seu principal foco, ao passo que *wellness* busca a qualidade de vida e o bem-estar.
- Espera-se que haja o entendimento de que o pilates trabalha com o conceito de conscientização corporal com o objetivo de desenvolver equilíbrio e saúde em seus praticantes.



# TRILHA LÍNGUA INGLESA

## READING AND LISTENING

In this Trail, we will talk about recipes and food around the world.

Na abertura desta Trilha, propomos uma discussão sobre diferentes oportunidades de acesso à alimentação pelo mundo. Sugerimos trazer várias fontes em inglês para complementar a análise comparativa proposta nesta primeira atividade.



© Peter Menzel/menzelphoto.com



© Peter Menzel/menzelphoto.com

Families with a week's worth of food.

Compare the images above and answer the questions.

Respostas pessoais.

### FIRST TALKS

1. Where do you think those people in the pictures are from?
2. Do you recognize the items displayed in front of the families? In which picture can you recognize more items?
3. Which family spends the most money per week in nutrition? Why do you think that?
4. If your family were in a picture like that, what kind of food would be represented?

3. Espera-se que os alunos respondam que a família alemã investe mais dinheiro em alimentos. A família do Mali gasta por volta de R\$ 120,00 por semana com alimentação, ao passo que a família alemã da foto gasta R\$ 538,00 por semana para comer. A intenção é que a comparação provoque, na classe, uma reflexão sobre a oferta de alimentos, o poder aquisitivo e os hábitos de alimentação ligados à industrialização.

Não escreva no livro.

Espera-se que os alunos apontem que conhecidos e familiares também reaproveitam alimentos preparados para produzir novas receitas. Alguns exemplos são bolinho de arroz e bife à milanesa. Espera-se que eles compreendam que o reaproveitamento de alimentos é importante para uma vida mais sustentável e com menos desperdícios.

## PRACTICING - LISTENING

- » The Indian YouTube channel *Simple Living Wise Thinking* shared Indian recipes made with leftovers. Watch the video “Indian Recipes from Leftover Foods”, available at: [www.youtube.com/watch?v=1o9tu18qmyk](http://www.youtube.com/watch?v=1o9tu18qmyk). Accessed on: January 10<sup>th</sup>, 2020. Do you know any recipe made from leftovers? Which ingredients seem most different from what you are used to? Do you think it is important to use leftovers in daily life cooking? Why?

## PRACTICING - READING ACTIVITY

- » Look at the text below, without reading it yet. Try to guess what it is about, considering what you have already discussed with your classmates and teacher. What kind of text does it look like? Now, read the text and reflect on the following questions.

### Poetry Prompt: Recipe Poem

Today's poetry prompt is a recipe for disaster! Or a recipe for happiness, hope, making the perfect snow angel... You decide! All you need is a recipe and an idea.

To create a recipe poem, you might want to pull a few cookbooks off your shelves for inspiration on recipe terminology. You'll need plenty of good food-related language to spice up your poem!

[...] The options are as endless as your imagination.

Then, brainstorm your “ingredients” and the steps it takes. For example, check out the ingredients for creating an Evil Villain™.

- 4 cups goal
- 3 cups motivation
- 6 tablespoons backstory, sifted
- 2 handfuls minor villains
- 1.5 teaspoons weakness
- ½ cup accessories
- 1 pinch gold or lapis lazuli

[...]

Once you've brainstormed your ingredients and steps, write them all out in lines as a poem, and voila! [...]

Available at: <https://poetryteatime.com/blog/poetry-prompt-recipe-poem>. Accessed on: December 9<sup>th</sup>, 2019.

Now, answer the questions: What is this text about? According to the text, what are the two most important things you need in order to write a poem in the form of a recipe?

É possível que parte dos alunos aponte que se trata de uma receita. Um motivo provável é a topicalização de ingredientes, uma característica concreta de receitas. O texto, porém, é uma receita peculiar: receita para escrever poemas em formato de receita. Já as duas coisas mais importantes são uma receita e uma ideia de poema para escrever. A ideia do texto é desmistificar e simplificar a poesia.

## UNDERSTANDING ENGLISH

### Suffixes

Are you hungry now? Pay attention to the structure of the adjectives used in the scale on the right.

Adjectives are useful words that give more information about everything: people, places and even food. In English, it is common to create adjectives out of nouns, verbs or other adjectives by changing the structure of the word.

It is possible to change the meaning and the function of words adding **suffixes**.

Sugerimos que nesta seção seja explorada a estrutura morfológica do adjetivo em língua inglesa. Recomendamos que este momento da

Trilha seja amparado pelo uso de dicionários monolíngues, de preferência, ou bilíngues, e de outras ferramentas de

### Change of meaning:

- **-less**: without something. “Hopeless” means “without hope”, and it is formed from the noun “hope”. Other examples: homeless, careless. → I am hopeless about this situation.

Não escreva no livro.

pesquisa, como o [site disponível em: www.linguee.com.br](http://www.linguee.com.br) (acesso em: 6 fev. 2020), para que os alunos possam explorar palavras, suas origens, relações e significados.



THE HUNGER SCALE

Incentive os alunos a ampliar o repertório procurando na internet outros exemplos de adjetivos formados por sufixos em inglês. Eles podem compartilhar as descobertas com os demais colegas.

- **-ful**: to have something. “Hopeful”, on the other hand, means “full of hope”. Other examples: beautiful, careful. You are always so careful with others!

**Attention:** a noun can't always attach to both suffixes. Example: there is the word “beautiful”, but the word “beautiless” doesn't exist.

### Change of function:

- **-able**: refers to something or somebody capable of, fit for or tending to. Examples: adaptable, drinkable, comfortable. → This chair is so comfortable!
- **-ous**: refers to something full of the quality represented by a noun. Examples: marvelous, nauseous. → This dish is so marvelous!

The following table shows some examples of adjectives formed from nouns and from verbs by suffix adding.

### PRACTICING

- » Choose your favorite dish. What do you like to eat the most? Write a brief paragraph describing it. Use adjectives formed by adding suffixes. Exchange your paragraph with a classmate. Do you enjoy their favorite food too?

Sugerimos modelar exemplos de frases descritivas no quadro de giz para apoiar a produção escrita da prática desta seção.

## INTERCULTURAL DIMENSION

Have you ever read about a recipe and wanted to taste it? So did this journalist:

### Food in books: Jollof Rice from *Americanah* by Chimamanda Ngozi Adichie

*A second reading of Adichie's novel has Kate Young exploring new culinary territory and trying out this homely Nigerian dish*

*Americanah*, Chimamanda Ngozi Adichie

[...] After a week eating different variations of the recipe below, this is one that's going to be added to my regular repertoire.

#### Jollof Rice: the recipe

**Serves 4 as a meal, or more as a side**

#### Ingredients

- 5 small tomatoes (or one tin chopped tomatoes if you can't find ones that smell like tomatoes)
- 2 small red peppers
- 2 scotch bonnet chillies (this is very much to taste – add more or less as you fancy)
- 1 red onion
- Large pinch flaked sea salt
- 3tbsp rapeseed oil
- 250g basmati rice
- 4tbsp tomato paste
- 2tsp curry powder
- 1 stock cube [...]
- Pinch nutmeg
- 1 small red pepper (chopped into small dice)
- 1 small green pepper (chopped into small dice)

[...]

1 Remove the seeds from the peppers and chillies and chop into large chunks. Slice the tomatoes into quarters and remove their seeds. Top and tail and peel the onion, and

slice into large chunks. Place these, along with the salt, into the processor/mortar and blitz or pound to a paste. This can be messy. [...]

- 2 Warm the oil in the frying pan, and tip in the paste. Lower the heat and reduce it until thick, which should take around ten minutes, stirring regularly to prevent it sticking.
- 3 Meanwhile, you should cook the rice. Rinse it three times in cold water, and then add enough fresh water to cover the rice by 2cm. [...]
- 4 Add the tomato paste, crumbled stock cube, spices and chopped peppers to the paste mixture. Continue to cook for the next five minutes on a low heat, until the pepper has softened to your taste. Remove from the heat, stir the cooked rice through and serve immediately with meat, fish, or on its own.

Available at: [www.theguardian.com/books/little-library-cafe/2016/mar/03/food-in-books-jollof-rice-from-americanah-by-chimamanda-ngozi-adichie](http://www.theguardian.com/books/little-library-cafe/2016/mar/03/food-in-books-jollof-rice-from-americanah-by-chimamanda-ngozi-adichie). Accessed on: December 9<sup>th</sup>, 2019.

## REFLECTING

1. After reading the recipe, do you feel like eating Jollof Rice? Why? *Respostas pessoais.*
2. Does it remind you of something you have already eaten?
3. What else do you think people from Nigeria eat in their daily life? *Sugerimos que a turma produza um livro com as receitas mais importantes das famílias dos alunos. Assim, será criado um ambiente de troca de um importante elemento da união familiar: a comida.*

## WRITING AND SPEAKING

When you think about a dish that brings back family memories... What dish is it? Here is a challenge for you: choose your favorite meal or family dish and write down its recipe in English. You will have to pay attention to the translation of the ingredients and also to the proportions of the recipe. Then, gather all the recipes brought by your classmates and create a cookbook of your own. You can share it with your school community.

## MAPPING OUR ROUTE

Now, let's check our starting route and draw the map of what we have studied so far?



## EVALUATION

1. Espera-se que a pergunta incentive os alunos a conversar sobre a importância das receitas, porque são relíquias de família e porque podem ser a chave de uma alimentação saudável.

- Answer the following questions, writing the answers down.
1. Do you consider that being able to write and understand recipes is important?
  2. What have you learned about how people around the world eat?
  3. How did you contribute to the final activity? *Resposta pessoal.*

Não escreva no livro.

2. Espera-se que alguns estudantes se lembrem de arroz de forno, por exemplo, ou risoto.
3. Alguns exemplos de pratos típicos nigerianos são: sopa de vitela acompanhada de inhame, pimentão vermelho, pimenta-malagueta, tomate e mais ingredientes básicos, banana frita (ou "dodo") e peixe assado na brasa. Recomendamos trazer referências de pratos típicos nigerianos com fotografias para mostrar aos alunos.

## Exploring

In the book *Purple hibiscus*, Chimamanda tells the story of Kambili and her family. In her books, Chimamanda describes Nigerian food very often and shares with her readers how life in some Nigerian cities is. Read the book and see it for yourself!

## TRILHA LÍNGUA PORTUGUESA

### LER E OUVIR

Beliscar, petiscar, comer e saborear um bom prato podem ser ótimas maneiras de aprender sobre o que nos define como brasileiros.



Fabio Colombini/Acervo do fotógrafo

Baiana de acarajé, Bahia, 2018.

#### PRIMEIRAS TROCAS

Observe a imagem e converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.

1. O que você vê na imagem?
2. Você conhece o produto vendido?
3. Como se caracteriza a pessoa que está vendendo esse produto?
4. Você já experimentou alguma comida típica da culinária baiana? Conte como foi essa experiência.

1. Espera-se que os alunos respondam que a imagem traz uma vendedora de acarajé.
2. Resposta pessoal. Espera-se que os alunos identifiquem que se trata do acarajé, um prato típico muito apreciado no Nordeste do país, sobretudo na Bahia.
3. É uma mulher, com uma roupa branca rendada e acessórios coloridos.
4. Resposta pessoal.

Não escreva no livro.

O termo “acarajé” tem origem ioruba e quer dizer “bola de fogo”. Esse nome tem relação com seu sabor, fortemente apimentado, e com a divindade a que ele é geralmente oferecido, Iansã, deusa feminina ligada aos raios e tempestades. Esse prato tipicamente baiano, bem como o ofício de quem o produz, a baiana de acarajé, foram tombados como Patrimônio Cultural do Brasil entre 2004 e 2005. Podemos dizer que, ao comê-lo, nos conectamos a diversos anos de práticas culturais ligadas aos povos negros que vieram escravizados para o Brasil e lutaram para preservar suas origens.

Experimentar uma comida, portanto, também é um modo de aprender. Para pensar nisso, que tal entender a diferença entre gosto e sabor? Leia a reportagem a seguir.

Oriente os alunos a se aterem aos conceitos tais como são apresentados no texto. Quando lerem a parte que se refere aos sabores, convide-os a se lembrarem de pratos saborosos que sabem fazer ou que seus familiares costumam fazer para eles. Seria interessante, então, associar cada sabor às características que o tornam único ou às pessoas que o produzem.

## Você sabe a diferença entre gosto e sabor?

*Na maioria das vezes, os dois conceitos são usados de forma equivocada como sinônimos. Entenda as diferenças!*

Pouca gente sabe, mas gosto não é o mesmo que sabor. Gostos existem apenas cinco: doce, salgado, azedo, amargo e *umami*, que podem ser identificados pelo sentido do paladar. Já o sabor é uma mistura de sensações mais complexa, pois envolve outros sentidos.

De acordo com Hellen Maluly, professora de Bromatologia e Toxicologia de Alimentos da Faculdade Oswaldo Cruz, a sensação do gosto é identificada pelas papilas gustativas presentes na língua e em seguida é enviada ao cérebro.

Em relação à percepção do sabor, além do sentido do paladar, outros sentidos são necessários. “O sabor é a interação entre gosto e os outros sentidos, principalmente o olfato”, diz Hellen.

A especialista propõe um teste simples para entender as diferenças:

- Pegue uma bala de hortelã;
- Coloque a bala na boca e permaneça com o nariz tapado;
- Tape o nariz;
- Após alguns segundos destape o nariz.

Segundo a professora, quando a bala é colocada na boca com o nariz tapado, é possível sentir apenas o gosto doce. Mas quando o nariz é destapado, além do gosto doce, é possível sentir o sabor da bala, neste caso de hortelã, através da interação entre o paladar e o olfato. [...]

O *umami* é o quinto gosto básico do paladar humano. A palavra *umami* é de origem japonesa e pode ser traduzida como delicioso ou saboroso. [...]

Basicamente três substâncias são responsáveis por proporcionar o quinto gosto básico, o ácido glutâmico, o inosinato e o guanilato, que podem ser encontradas naturalmente em determinados alimentos, sobretudo os ricos em proteína. Queijos fortes, carnes, sardinhas, leite, tomates e cogumelos são apenas alguns exemplos de alimentos que apresentam alto teor destas “substâncias *umami*”. [...]

Você sabe a diferença entre gosto e sabor? *Bonde*, 30 nov. 2011. Disponível em: [www.bonde.com.br/gastronomia/cursos-e-eventos/voce-sabe-a-diferenca-entre-gosto-e-sabor-201723.html](http://www.bonde.com.br/gastronomia/cursos-e-eventos/voce-sabe-a-diferenca-entre-gosto-e-sabor-201723.html). Acesso em: 2 jan. 2020.

## PARA PRATICAR

» Formem uma roda, releiam o texto que explica as diferenças entre gosto e sabor e elaborem um mapa mental.

No centro de uma folha de sulfite, escrevam as duas palavras, **gosto e sabor**, e façam setas associando a cada uma delas apenas os conceitos adequados.

Jorge Amado (1912-2001) foi um escritor brasileiro que, em seus diversos livros, retratou a Bahia como um lugar mágico e repleto de contradições e belezas.

Tendo escrito cerca de 49 livros traduzidos para mais de 80 idiomas, Jorge Amado descreveu como ninguém as baianas de acarajé. Ele criou diversas narrativas, de contos curtos a romances longos, em que a culinária baiana aparece de diversas maneiras, quase como uma personagem dessas histórias.

Não escreva no livro.

A filha do escritor, Paloma Jorge Amado, fez uma pesquisa muito interessante sobre a obra do pai e compilou todas as receitas mencionadas pelas personagens. Leia uma das críticas culinárias escritas em seu livro.

## Dos tira-gostos

O tira-gosto é aquela comidinha saboreada com calma, dando tempo à boca e ao coração para sentir todo o prazer. Em outros tempos, aconselharia uma ida à Lagoa do Abaeté, mais além de Itapuã, pertinho da casa em que morava Calasans Neto. Lá, vendo a beleza que é a lagoa, estava Olga, por trás de seu tabuleiro, fritando acarajés. Se não quisesse acarajé, tinha abará [...]. Mas se por infelicidade você estiver longe da Bahia, não se aperte não: faça seu acarajé, um bolinho de carne, adapte a receita de lambreta com os mariscos locais – não é tão difícil assim – e convide os amigos para provar, conversar e dar risada.

AMADO, Paloma Jorge. *A comida baiana de Jorge Amado ou O livro de cozinha de Pedro Archanjo com as merendas de Dona Flor*. São Paulo: Panelinha, 2014. p. 37.

## PARA PESQUISAR

- » Forme um grupo de três a cinco pessoas e, com base na leitura do texto de Paloma Jorge Amado, façam uma pesquisa sobre as seguintes questões: Existe alguma comida típica do bairro ou do estado onde vocês vivem tão marcante como os pratos mencionados? Entre vocês, há alguém que se lembre de um prato delicioso feito por alguma pessoa que more no entorno da escola ou em uma região específica? Realizem um seminário para mostrar o que foi pesquisado, revezando-se na apresentação. Escrevam individualmente, em uma folha à parte, o que vocês descobriram e guardem o registro no portfólio.

## Para explorar

Panelinha é o site da chef de cozinha e apresentadora de TV Rita Lobo. Esse nome também identifica sua editora, responsável por publicar o livro de Paloma Jorge Amado.

Disponível em: [www.panelinha.com.br](http://www.panelinha.com.br).  
Acesso em: 2 jan. 2020.

## PARA REFLETIR

- » Diversas culturas ao redor do planeta têm pratos semelhantes. O faláfel, típico do Oriente Médio, assim como o acarajé, é um bolinho frito feito de grãos. Que tal refletir um pouco mais sobre as semelhanças e as diferenças entre as culinárias? Forme uma roda com seus colegas e dialoguem sobre as principais características das culinárias carnista, vegana e vegetariana. Depois, registrem individualmente o que concluíram em uma folha à parte e guardem-na em seus portfólios.

É importante orientar os alunos sobre a existência de diversas práticas alimentares que vêm afetando o meio ambiente, uma vez que o consumo de carne é uma das práticas mais relacionadas ao uso e ao desperdício de água em todo o planeta. Chame a atenção para como o veganismo e o vegetarianismo se apresentam como opções a essas práticas mais tradicionais de alimentação e para o fato de que se enquadram em movimentos sociais que problematizam a qualidade do que comemos e as escolhas alimentares que fazemos.

## ENTENDENDO A LÍNGUA PORTUGUESA

### A crítica culinária

Comer pode ser uma deliciosa maneira de aprender novas práticas culturais e conhecer costumes diferentes dos nossos, ampliando nosso olhar e o paladar.

Agora que já entendemos como a comida pode ser um meio de conhecer diversas culturas, vamos aprofundar o estudo do gênero textual crítica culinária.

Todo gênero textual pode ser entendido com base em três aspectos, que simplificaremos aqui como forma, tema e estilo.

Como **forma**, entendemos a maneira como um texto se estrutura. No caso da crítica culinária, não há uma regra ou padrão quanto a isso. Paloma Jorge Amado utiliza uma linguagem mais poética para criticar e convidar o leitor a experimentar os tira-gostos baianos, mas também é possível encontrar críticas gastronômicas que empregam certa ironia na linguagem e são divididas por intertítulos que indicam aspectos diferentes do prato, como a aparência, a textura e o sabor. Vale ressaltar que, embora a forma seja ampla, toda crítica gastronômica se refere a prato específico.

Assim, em relação ao **tema**, também encontraremos uma abordagem diversa do que será explorado pelo autor, porém sempre estabelecendo certo juízo de valor no modo como um prato é retratado. Paloma, por exemplo, convida o leitor a comer o acarajé, o abará e a lambreta como se fossem as comidas mais deliciosas que se pode experimentar.

Por fim, o **estilo** são as escolhas que fazemos ao produzir determinado texto. Isso fica explícito no modo poético como Paloma se refere aos pratos que pesquisou na obra de seu pai, quase como se os tomasse como pontos obrigatórios de passagem para conhecer a Bahia.

## Adjetivos simples e compostos

Agora que aprendemos como se organiza e se estrutura o gênero textual crítica gastronômica, é hora de estudar e revisar como funciona uma parte específica do português: os **substantivos simples e compostos**.

Para designar os pratos típicos encontrados na Bahia, Paloma usa uma palavra formada de outras duas, que têm o sentido modificado quando juntas: **tira-gosto**. Há diversos tipos de substantivo, mas aqui vamos nos ater a dois deles: o simples e o composto.

**Substantivo** é a classe de palavras que dá nome a objetos, sentimentos, seres reais e imaginários.

TIPO DE SUBSTANTIVO	DEFINIÇÃO	EXEMPLOS
<b>Simples</b>	Palavra que nomeia seres e objetos com um único termo.	Hambúrguer, acarajé, abará, lambreta.
<b>Composto</b>	Grupo de duas ou mais palavras que, juntas, têm função de substantivo.	Tira-gosto, couve-flor, castanha-de-caju.

### PARA PESQUISAR

» Junte-se a um colega e pesquisem outros substantivos simples e compostos utilizados no universo da gastronomia. Registrem, em uma folha de papel à parte, o resultado da pesquisa e apresentem aos demais colegas da turma. Ao término da atividade, guardem o registro no portfólio.

Outra classe de palavras que usamos com frequência em críticas culinárias são os **adjetivos**, termos que caracterizam os substantivos. Quando dizemos que os pratos são quentes, frios, doces ou salgados, nós estamos utilizando adjetivos.

Outro dado interessante sobre essa classe de palavras é que dois termos podem ter a mesma função morfológica. Podemos dizer, por exemplo, “pão salgado” ou “pão de sal”. A expressão “de sal”, composta de duas palavras, também funciona como adjetivo, e nós a chamamos de **locução adjetiva**.

CLASSE DE PALAVRAS	DEFINIÇÃO	EXEMPLOS
<b>Adjetivo</b>	Palavra que caracteriza os seres e objetos.	Doce, salgado, azedo, amargo.
<b>Locução adjetiva</b>	Quando duas ou mais palavras têm função de adjetivo.	De sal (equivalendo a “salgado”), de açúcar (equivalendo a “doce”).

Há momentos ainda em que somente um adjetivo ou locução adjetiva não dão conta do tanto de informações que precisamos atribuir a um ser ou objeto. Nesse caso, também podemos usar orações adjetivas. Elas podem ser restritivas ou explicativas. Como neste exemplo: “O faláfel **que é produzido no Oriente Médio** é um prato delicioso”.

A oração destacada caracteriza o termo substantivo que a antecede – no caso, “faláfel”. Ao não usarmos vírgulas para separar o substantivo dos termos destacados, sinalizamos que se trata de uma informação essencial (o fato de ser especificamente o faláfel produzido no Oriente Médio). Trata-se, portanto, de uma **oração adjetiva restritiva**.

Há ainda outro uso possível dessa oração, como neste exemplo: “O faláfel, **que é produzido no Oriente Médio**, é um prato delicioso.”

Note como, nesse caso, a expressão em destaque está entre vírgulas e não traz uma informação essencial, mas acessória ao que veio anteriormente, de modo que a frase continua com sentido se a retirarmos. Trata-se, portanto, de uma **oração adjetiva explicativa**.

## ESCREVER E FALAR

Agora chegou a hora de você criar sua própria crítica gastronômica!

1. Para começar, escolha um prato saboroso sobre o qual pretende escrever.
2. Lembre-se: seu texto pode ser estruturado com base em diversas abordagens. Você pode, por exemplo, falar sobre a textura, o aroma e o sabor em seções diferentes, marcadas por um ou mais intertítulos, ou criar um texto mais poético sobre quem o prepara e a experiência de saborear esse prato.
3. Vale descrever uma receita marcante feita por sua avó ou algo que sua família costuma comer sempre que se reúne. O mais importante é entender que os atos de cozinhar um prato e partilhá-lo com determinadas pessoas são práticas muito saudáveis, que podem mudar nossa relação com a alimentação e com as pessoas que preparam o que consumimos.
4. Fotografe o processo de produzir a receita com as pessoas que escolheu ou mesmo o prato finalizado. Uma vez que o sabor envolve a percepção de mais de um sentido, é importante aproximar seu leitor da questão visual.

## TRAÇANDO O MAPA

Que tal retomar o que aprendemos ao longo desta Trilha?



## AVALIAÇÃO

Responda às perguntas a seguir, anotando as respostas em seu portfólio.

*Respostas pessoais.*

1. Depois de passar por todas essas atividades, como você acha que é possível aprender algo comendo ou escrevendo sobre um prato específico?
2. O que você aprendeu sobre as diversas culturas enquanto escrevia suas críticas e dialogava sobre as questões propostas?
3. Quais substantivos (simples ou compostos) dão nome aos pratos escolhidos por você para escrever a crítica?

## APRECIAR

Nesta Trilha, você vai conhecer um artista que incorpora a alimentação em sua obra e refletir, com os colegas, sobre como alimentação e arte se relacionam, abordando temas como aspectos culturais da comida, saúde e sustentabilidade. Você também vai entender o que é *site specific*, uma modalidade de produção artística característica da arte contemporânea.

Ao final, você e os colegas vão criar uma experiência de sabores com ingredientes da região, que fará parte do festival gastronômico-cultural com a exposição dos produtos deste projeto.

E então, vamos começar nosso percurso?

*Restaura*, instalação *site specific* do artista brasileiro Jorge Menna Barreto na 32ª Bienal Internacional de São Paulo, 2016.



Janaína Miranda/Acervo do artista

### PRIMEIRAS TROCAS

Observe a imagem e converse com os colegas e o professor sobre as questões a seguir.

1. Descreva o que você vê na imagem.
2. Quais são os elementos arquitetônicos e decorativos que vemos na imagem? Que tipo de lugar é esse?
3. O que você acha do hábito de as pessoas comerem juntas? Em que momentos isso acontece? Você conhece situações nas quais comer junto faça parte de uma rotina, de uma festa, de uma celebração?
4. Você se lembra de memórias ou tradições culturais que estejam ligadas à comida? Quais?

1. Os estudantes devem identificar que se trata de um restaurante ou refeitório e perceber uma situação coletiva de alimentação.

2. Espera-se que os estudantes descrevam o que veem, associando a cena da fotografia a diferentes lugares relacionados à alimentação, como restaurantes, lanchonetes, refeitórios, etc. O objetivo desta questão é conversar sobre os lugares onde as pessoas comem. Na leitura do texto, mais adiante, os estudantes serão informados de que esse restaurante está montado em uma exposição de arte.

3. Respostas pessoais. É desejado que os estudantes citem desde situações cotidianas, como lanche na escola, almoço e jantar em família, até festas, folguedos e celebrações das quais a comida faça parte, como as festas juninas e regionais, as ceias religiosas, etc. A conversa sobre o papel social das refeições, proposta nesta questão e na seguinte, é uma estratégia para contextualizar a obra de Jorge Menna Barreto, que trata desse tema. 4. Respostas pessoais. Para essa discussão, retome o que foi apresentado na introdução

Não escreva no livro. [deste projeto, sobre a comida e a cultura, e as conversas sobre a questão anterior, destacando de que modo a comida faz parte da permanência de tradições e costumes e das culturas familiares, regionais e nacionais.](#)

Caso em seu município existam museus com exposições de instalações artísticas, combine uma visita cultural com o professor e os colegas.

## Um restaurante que também é arte

A imagem que apresentamos na abertura desta Trilha mostra a instalação *Restauro*, do artista plástico brasileiro Jorge Menna Barreto (1970-). Mais do que uma instalação artística, ela é também um *site specific* (algo como “lugar ou localização específica”, em português), porque sua estrutura foi pensada especialmente para o contexto em que foi apresentada: o restaurante da Bienal Internacional de Artes de São Paulo. A proposta foi criar um restaurante diferente, no qual o artista proporciona uma experiência gastronômica ligada a reflexões sobre a natureza, a sustentabilidade e o papel da comida em nossa vida e na cultura. Todos os alimentos foram trazidos de agroflorestas e de produtores orgânicos.

### PARA REFLETIR

- » Você vai refletir sobre a obra *Restauro*. Para isso, junte-se a quatro colegas e discutam estas questões: Como as escolhas que fazemos sobre a comida podem afetar o meio ambiente? Ações de conscientização a respeito da qualidade do que comemos ou do impacto ambiental da produção de alimentos são capazes de mudar nossos hábitos? Apresentem suas ideias e argumentos sobre cada uma das questões e ouçam as respostas dos colegas. Ao término da atividade, façam uma síntese da conversa e guardem o registro no portfólio.

## TÉCNICAS E TECNOLOGIAS

A agricultura orgânica lança mão de sistemas sustentáveis de plantio que não utilizam produtos químicos sintéticos, como alguns agrotóxicos. Além disso, os agricultores orgânicos não trabalham com vegetais geneticamente modificados, os transgênicos.

### PARA REFLETIR

a) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes apresentem seus conhecimentos sobre o impacto da agropecuária de grande escala nos ecossistemas, identificando possíveis efeitos negativos desse processo.

- » Agora, observe mais uma imagem da instalação e responda às questões:



Jenaina Miranda/Acervo do artista

- a) Como você acha que a produção de alimentos impacta o meio ambiente?  
b) Como você interpreta o nome *Restauro*? O que ele significa?

Refeição orgânica servida em *Restauro*, instalação *site specific* do artista brasileiro Jorge Menna Barreto na 32ª Bienal Internacional de São Paulo, 2016.

A imagem mostra uma refeição servida em *Restauro*, feita com ingredientes orgânicos e preparada com cereais, grãos, verduras e raízes. Menna Barreto e os envolvidos no projeto propuseram o preço mínimo, suficiente para cobrir os custos dos produtores e manter a sustentabilidade.

b) Resposta pessoal. O objetivo é provocar a troca de hipóteses dos estudantes, incentivando associações com base no título da obra: *Restauro* lembra restaurante, ou seja, refere-se a restaurar energias ao comer, mas também pode se referir a restaurar a natureza por meio de uma agricultura consciente e a renovar a relação das pessoas com esses aspectos.

Não escreva no livro.

## REFLETIR E CRITICAR

Janaina Miranda/Acervo do artista



Cozinheiros preparam as refeições de *Restaura*, na 32ª Bienal Internacional de São Paulo, 2016.

Em seu trabalho, Menna Barreto estabelece um diálogo entre arte, comida, natureza, sustentabilidade e cultura. Tendo em mente que a comida desempenha um importante papel cultural e que muitas pessoas têm ligações afetivas com ela, o artista propõe, por meio da refeição, uma reflexão sobre todas essas questões, levando os visitantes a pensar sobre todo o trajeto dos ingredientes que chegam à mesa. Para isso, ele criou esse *site specific*, uma obra conceitual pensada exclusivamente para o lugar onde está, apropriou-se do espaço do restaurante da Bienal e, tendo por base a função original deste, ampliou suas possibilidades de ação.

Proponha uma pesquisa para que os estudantes conheçam mais obras e instalações caracterizadas como *site specific*.

### Para explorar

Visite a página oficial da 32ª Bienal Internacional de São Paulo para saber mais sobre *Restaura*, de Jorge Menna Barreto.

Disponível em:  
[www.32bienal.org.br/pt/participants/o/2564](http://www.32bienal.org.br/pt/participants/o/2564).  
Acesso em: 2 jan. 2020.

Para tratar dos sentidos do *site specific* aqui apresentado, retome a questão proposta sobre as interpretações dos estudantes em relação ao título da obra. Se achar interessante, retome essa discussão após a leitura do texto, falando novamente sobre os significados e interpretações da palavra “restaura”.

## UM POUCO DE HISTÓRIA

O termo “*site specific*” foi criado na década de 1960 para explicar as esculturas que não eram colocadas em pedestais, mas diretamente no chão, ocupando o espaço de uma galeria, de um museu ou de um ambiente aberto. Dessa forma, esses espaços passavam a interferir e a compor as obras de arte.

O *site specific* está relacionado à instalação e à arte conceitual, surgidas no fim da década de 1960 nos Estados Unidos e na Europa. O termo foi utilizado pela primeira vez pelo músico, escritor, ativista e filósofo estadunidense Henry Flynt (1940-) em 1961, em um texto no qual ele defende que os conceitos são a matéria da arte. Assim, essa vertente considera a ideia ou a mensagem apresentada como a essência e o valor de uma obra: os materiais usados ou a destreza técnica do artista devem ser meios para transmitir os conceitos.

### PARA PESQUISAR

Organize as apresentações dos estudantes e, ao final, converse sobre as pessoas filmadas e seus depoimentos, procurando destacar a importância da comida na memória familiar e afetiva.

- » Que tal compartilhar com os colegas uma receita marcante de sua vida em família? O objetivo é compartilhar não só a receita, mas também a história desse prato. Para isso, você pode utilizar o audiovisual. Com uma câmera ou um celular com câmera, grave uma entrevista com a pessoa de sua família que prepara esse prato. Pergunte: Como e com quem ela aprendeu a receita? De onde e de que época é essa receita? Peça também que fale sobre os ingredientes e, se possível, grave-a preparando a receita. Não se esqueça de conversar sobre as memórias da família em relação a esse prato: em que ocasiões é servido, quem mais gosta dele, etc. Traga seu vídeo para a sala de aula e compartilhe sua história culinária com toda a classe.

Além das relações dos alimentos e receitas com nossas culturas tradicionais, hábitos e memórias, pensar na sua cadeia de produção em relação à sustentabilidade também é uma forma de relacionar comida, arte e cultura. Afinal, a preocupação com o meio ambiente é uma questão de mudança cultural.

Se praticada sem responsabilidade, a agropecuária moderna pode prejudicar a água, o solo e a biodiversidade. *Restauração* discute os hábitos alimentares e sua relação com o ambiente, a paisagem, o clima e a vida na terra, com experiências de digestão tanto física quanto mental: por meio de áudios, conversas e oficinas apresentadas no restaurante, os visitantes absorvem tanto os nutrientes das refeições quanto as ideias apresentadas pelo artista.

*Restauração* também é um trabalho que parte de nossos laços culturais e afetivos com a comida e a situação de comer em grupo, em uma refeição coletiva, para ampliar as reflexões acerca da vida no planeta e de nosso papel nesse contexto, considerando nossa própria saúde. Menna Barreto chama a atenção para os efeitos positivos tanto da produção responsável de alimentos como do consumo consciente e equilibrado. Além disso, ele valoriza ingredientes e produtores locais nos pratos servidos em seu restaurante-arte.

#### PARA REFLETIR

- » Pense sobre a obra *Restauração* e, com base nas anotações presentes em seu portfólio, elabore um texto sobre o que você descobriu e aprendeu. Siga o roteiro: no que consiste o trabalho *Restauração*, de Menna Barreto, e quais são suas características? Quais foram as reflexões propostas? Qual é o papel da comida na configuração da cultura? De que forma nos relacionamos com a comida e que relações podem ser estabelecidas entre comida, saúde, natureza e sustentabilidade? O que é um *site específico* na arte?

Anote suas reflexões em uma folha de papel e guarde-a em seu portfólio.

## CRIAR

### Experiência sensorial com sabores

#### MATERIAIS

- Pratos reutilizáveis
- Copos reutilizáveis
- Guardanapos
- Utensílios de cozinha
- Alimentos vegetais diversos, característicos da região: frutas, cereais, legumes, verduras, folhas
- Temperos

Assim como Jorge Menna Barreto, você e os colegas podem criar um restaurante-arte. Pesquisem ingredientes típicos de sua região, que despertem as memórias das pessoas, para preparar pratos e degustações com ingredientes que respeitem a sustentabilidade e a natureza.

Forme um grupo com quatro colegas e preparem um ou mais pratos para seu restaurante de experiências sensoriais, dependendo da pesquisa que vocês realizarem. Para isso, sigam o roteiro:

## 1. Pesquisa e levantamento de ingredientes

Vocês devem começar pesquisando e conhecendo ingredientes naturais típicos de sua região: frutas, cereais, legumes, folhas, verduras, sementes, etc. Quais são os mais comuns, mais acessíveis e mais consumidos? Vocês podem se basear em pesquisas da culinária regional, identificando os ingredientes mais comuns. Retomem também as pesquisas acerca das receitas de família. Nelas, vocês poderão identificar alguns dos ingredientes usados por sua família e pelas dos colegas e que fazem parte da história da região.

## 2. Seleção dos ingredientes

Finalizada a pesquisa, façam uma lista dos ingredientes que querem usar. Não é necessário utilizar todos os ingredientes pesquisados, mas é interessante fazer uma seleção que garanta diversidade e variedade em alguns aspectos: cor – selecionem ingredientes de cores diferentes; textura – procurem variar entre alimentos macios e crocantes, secos e suculentos, lisos e rugosos; densidade – as variações de alimentos grandes e leves, como as folhas, ou pequenos e mais densos; forma – optem por alimentos nas mais diversas formas que, quando cortados, têm as fatias em formatos interessantes. Pensem nisso ao selecionar seus ingredientes!

## 3. Preparo dos pratos

Com os ingredientes selecionados, é hora de combiná-los em diferentes refeições.

Se for necessário cozinhar algum ingrediente, pensem em como farão isso.

Vocês podem cozinhá-los em casa e trazê-los já prontos para montar os pratos, ou, se houver uma cozinha que possa ser usada na escola, com a ajuda de um profissional, vocês podem prepará-los nela. Escolham também alguns temperos, como sal, pimenta, cominho, orégano, tomilho, manjericão, etc. Perguntem a seus familiares quais são os temperos que eles costumam usar e peçam dicas de como podem fazê-lo.

Para montar as refeições, utilizem pratos reutilizáveis. E lembrem-se: o visual é muito importante!

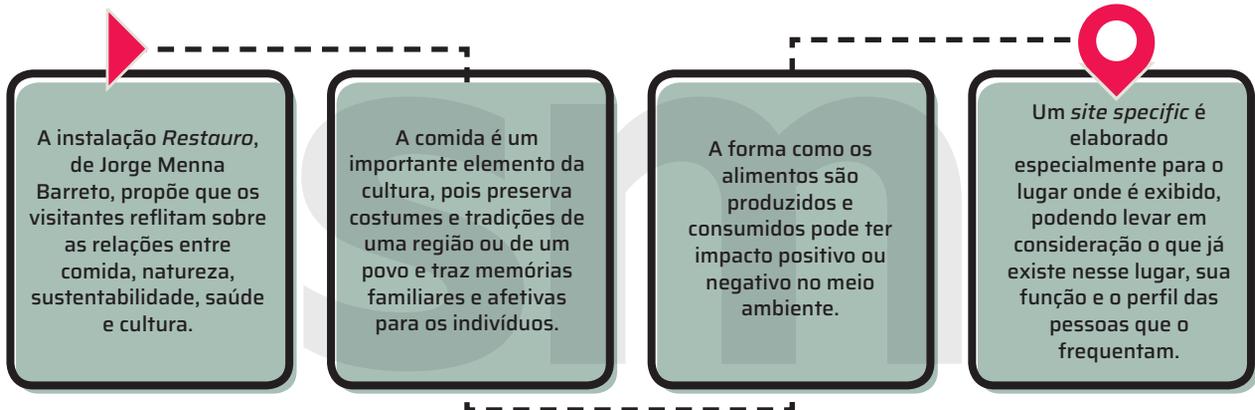
1. É importante deixar claro para os estudantes que, neste levantamento, devem ser priorizados os ingredientes naturais, de preferência produzidos com responsabilidade. O objetivo é pesquisar alimentos que sejam ao mesmo tempo saudáveis e se relacionem com as receitas e a cultura da região.

2. O objetivo desta etapa é que, após pesquisarem sobre os alimentos característicos e ingredientes típicos da região, os grupos se apropriem deles, selecionando-os por suas características para criarem suas próprias combinações para o vídeo com o passo a passo de receitas brasileiras e saudáveis, unindo seu significado cultural a seus benefícios à saúde.

3. Oriente os grupos na elaboração dos pratos. Prefira que criem pratos com ingredientes frios (como saladas, tapiocas, saladas de frutas, sucos, etc.). O fazer gastronômico e o fazer artístico se aproximam em seus processos por serem ambos caracterizados pelas preocupações estéticas e relacionados ao prazer que proporcionam aos sentidos.

## TRAÇANDO O MAPA

Agora, vamos verificar nossa rota inicial e desenhar o mapa do que estudamos até aqui?



## AVALIAÇÃO

Responda às perguntas a seguir, anotando as respostas e guardando-as em seu portfólio.

1. Por que Jorge Menna Barreto escolheu criar uma obra em forma de restaurante para propor a reflexão sobre questões como saúde, sustentabilidade e cultura?
2. O que é *site specific* e quais são suas características?
3. Qual é a importância das pesquisas, das atividades e dos aprendizados desta Trilha para a realização do vídeo com o passo a passo de receitas brasileiras e saudáveis?

1. É desejável que os alunos compreendam o papel cultural da comida e as relações afetivas em torno dela; a relação direta entre o que e como consumimos e nossa saúde; as implicações negativas e positivas das diferentes formas de produção de alimentos no meio ambiente.
2. Os estudantes devem retomar o que foi estudado sobre essa modalidade artística, apontando que um *site specific* é uma obra de arte ou instalação artística elaborada especialmente para o lugar onde é exibida, podendo levar em consideração o que já existe nesse lugar, sua função e o perfil das pessoas que o frequentam.

Não escreva no livro. 3. É desejável que os estudantes identifiquem as relações entre comida, memória, cultura, sustentabilidade e saúde. Além disso, devem compreender a importância da proposta da seção **Criar** para a realização do vídeo com o passo a passo de receitas brasileiras e saudáveis, proposto como produto final deste projeto.

## PARA CONCLUIR

Ao longo deste projeto, exploramos aspectos das diferentes linguagens, além de contextualizar e analisar nossos valores e atitudes. O problema que norteou nossas investigações foi: **Como criar um vídeo com o passo a passo de receitas brasileiras e saudáveis?**

Para realizar um vídeo com o passo a passo de receitas brasileiras e saudáveis, temos de planejá-lo, pensando onde e quando será realizado.

Então, que tal buscar apoio entre membros da comunidade escolar para a realização desse vídeo e de um festival gastronômico-cultural? Para que seja um sucesso, precisamos contar com toda a comunidade, seguir algumas regras e cumprir determinadas etapas.

### MÃOS À OBRA

Você e seus colegas vão precisar conhecer as comunidades tradicionais do entorno da escola. A primeira orientação é realizar o mapeamento dos hábitos alimentares dessas comunidades.

O *site* oficial da prefeitura dos municípios costuma trazer mapas culturais de comunidades tradicionais (quilombolas, indígenas, caboclas, caiçaras, extrativistas, pescadores, etc.) que possam existir perto de vocês.

1. Formem grupos de até oito integrantes e sigam o roteiro: busquem comunidades tradicionais de sua região e se comuniquem com algum integrante dessa comunidade, fazendo as seguintes perguntas: De onde vem a matéria-prima de seus alimentos? Como eles são cultivados ou coletados? Quais são os pratos e receitas mais representativos de sua comunidade?
2. Cada grupo deve escrever um relatório com os resultados da pesquisa e as informações sobre as práticas culturais da região do entorno da escola.
3. Depois do mapeamento pronto, decidam qual receita será filmada e escolham de que modo ela será preparada.
4. Definam as funções de cada um no grupo:
  - diretor - figura de liderança, responsável pela equipe;
  - diretor de arte - responsável pela criação visual e musical (logotipo, cenário, figurino do apresentador, trilha sonora);
  - redator - responsável pela redação do texto que será apresentado;
  - apresentador(es) - aquele(s) que fará(ão) a receita;
  - diretor de imagem e operador de câmera - responsáveis pela gravação.
5. Em seguida, é preciso escrever o roteiro do vídeo, trazendo informações sobre as imagens e as falas. Para o texto do roteiro, sugerimos que vocês o dividam em três cenas: início, meio e fim. O(s) apresentador(es)

deve(m) dizer ao público quem é (são), o que pretende(m) cozinhar, os ingredientes necessários para preparar o prato e como fazê-lo. Acrescentem informações práticas e histórias da cultura de onde a receita foi retirada, tornando cada parte do roteiro envolvente, criativa e sucinta.

6. Durante a gravação, todos do grupo devem participar ativamente. Vocês podem usar uma câmera de celular ou de gravação de vídeo, lembrando-se de gravar em um local silencioso e com iluminação adequada.
7. Depois da gravação, é hora de editar o vídeo ou a sequência de imagens criada. Para isso, passem para um computador o que vocês filmaram e, em um programa de edição de vídeos, apliquem os recursos que quiserem. Dependendo da ideia e do projeto, criem mais de um vídeo.
8. Se necessário, peçam ajuda ao professor de Informática Educativa ou a algum colega que entenda de edição de vídeo.

Este é um momento importante, no qual os estudantes vão fazer a curadoria de seu festival gastronômico-cultural com base nas informações obtidas pelo mapeamento realizado. É importante que saibam colocar seus pontos de vista, compartilhar suas opiniões e argumentar com base nas pesquisas feitas.

## BOCA NO TROMBONE

1. Com os professores e os colegas, organizem um festival gastronômico-cultural com a exposição dos produtos do projeto. Ao organizarem o espaço da escola para que os visitantes possam conhecer todos esses produtos, sigam o roteiro: criem fichas para explicar o que está sendo apresentado, que devem ficar fixadas em cada espaço; organizem turnos de monitores para explicar as produções.
2. Vocês podem expandir o festival gastronômico-cultural para o entorno da escola.
3. Agora é preciso pensar na programação do evento, que pode ser muito diversa, incluindo oficinas de culinária, degustação, apresentação de receitas, rodas de conversa com cozinheiros, etc.
4. A programação deve ser tratada com *softwares* de edição de texto. Se possível, imprimam esse documento e afixem-no nas paredes da escola, para que todos possam vê-lo.
5. Depois, é preciso definir onde acontecerão as degustações, rodas de conversa e oficinas. Para isso, conversem com a direção da escola para verificar as salas disponíveis.
6. Para que o público compareça, enviem convites via correio ou *e-mail*, ou os distribuam pessoalmente.
7. Durante o evento, registrem o acontecimento por meio de vídeos e fotografias.
8. Depois, disponibilizem no *site* da escola ou nas redes sociais uma publicação com vídeos e textos. Assim, vocês terão participado ativamente do movimento de preservação dos saberes sobre alimentação tradicional e regional, além da produção de soluções para a sustentabilidade ambiental e alimentar de sua região.

A escolha de quem vai entrar em contato com os cozinheiros pode ser voluntária ou indicada por você. No geral, devem ser escolhidos os alunos com habilidades de comunicação e relacionamento mais evidentes, que possam representar a turma.

Oriente os estudantes a registrar todo o processo de planejamento do festival usando máquinas fotográficas ou de vídeo e a registrar, também, todo o festival usando máquinas fotográficas ou de vídeo. Você pode recrutar um grupo de alunos ou mesmo alunos voluntários para isso.

# PARA AVALIAR

## TRAÇANDO O MAPA

Neste projeto, as pesquisas, os debates, as reflexões e as experimentações foram norteados pelo seguinte problema: **Como criar um vídeo com o passo a passo de receitas brasileiras e saudáveis?**

Agora, retome o percurso que você trilhou até chegar ao final deste projeto e aproveite para rever suas aprendizagens.

Você estava aqui.

A beleza corporal apresenta diferentes significados, dependendo da época e da sociedade que a concebe. Na cultura indígena, os corpos ganham pinturas e adornos para marcar a identidade cultural de povos e pessoas.

Na modernidade, o corpo é marcado por discursos sociais e idealizado, ao mesmo tempo que a alimentação é desbalanceada.

As práticas corporais que buscam o bem-estar contribuem com a formação da consciência corporal, a ideia de saúde e o equilíbrio mental.

Educação Física

Língua Inglesa

Pessoas de diferentes regiões comem de maneira distinta e consomem quantidades diferentes de comida por semana.

A poesia de receita é um gênero que mistura a estrutura de uma receita às metáforas e à beleza da poesia para criar significados.

Os adjetivos podem ser formados adicionando sufixos que alteram o significado e a função de substantivos e verbos.

Os gostos são divididos em: doce, salgado, azedo, *umami* e amargo. Sabor é uma experiência sensorial que mistura sentidos diferentes, como o olfato e o paladar.

O acarajé e o ofício da baiana de acarajé são práticas tombadas pelo Iphan como patrimônios culturais do Brasil.

Comer pode ser uma maneira de preservar nossos costumes e práticas culturais em comunidade, conectando-nos a saberes.

A crítica gastronômica é um texto em que analisamos a experiência que podemos ter ao consumir um prato.

Língua Portuguesa

ID/BR

A instalação *Restaura* propôs aos visitantes que refletissem sobre as relações entre comida, natureza, sustentabilidade, saúde e cultura.

A comida preserva costumes e tradições de uma região ou de um povo e traz memórias familiares e afetivas para os indivíduos.

Um *site specific* é uma obra de arte elaborada especialmente para o lugar onde é exibida, podendo considerar o que já existe nesse lugar, sua função e o perfil das pessoas que o frequentam.

Arte

Produto final

Produção e divulgação de um vídeo com o passo a passo de receitas brasileiras e saudáveis.  
Organização de um festival gastronômico-cultural na escola.

Você completou o percurso.

As culturas tradicionais brasileiras podem ser a inspiração para que encontremos saídas para nossos problemas de sustentabilidade ambiental, pois suas práticas alimentares respeitam e conservam o meio ambiente e nossa saúde.

## AUTOAVALIAÇÃO

Responda às perguntas a seguir, anotando as respostas em seu portfólio.

1. Qual é a relação entre alimentação e cultura? Espera-se que os estudantes compreendam que a alimentação faz parte das práticas culturais.
2. O que são culturas tradicionais e como se relacionam com a sustentabilidade ambiental? Espera-se que os alunos respondam que a sustentabilidade ambiental pode se inspirar em práticas tradicionais de alimentação, inventando novos modos de cultivar, colher, preservar, preparar e descartar alimentos.
3. Em sua opinião, de que modo podemos valorizar as culturas tradicionais?  
Resposta pessoal.
4. Em sua opinião, é possível conviver de forma respeitosa com outras culturas?  
Resposta pessoal.

3. Espera-se que os estudantes compreendam que as culturas tradicionais se relacionam com povos que historicamente vêm perdendo espaço social, mas que carregam saberes importantes que precisam ser conservados.

# BIBLIOGRAFIA

## PROJETO 1

BECKER, Marcus. *A lógica do jogo: recriando clássicos da história dos videogames*. São Paulo: Casa do Código, 2016. *E-book*.

O autor apresenta a lógica envolvida em seis jogos clássicos de *videogame* e ensina a desenvolvê-los de maneira didática, explicando o passo a passo da produção de um jogo.

DOMINGUES, Diana (Org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Ed. da Unesp, 2003.

A obra reúne artigos de vários autores que buscam discutir a relação entre a teoria e o fazer artístico contemporâneo, abrangendo a arte e a tecnologia.

KHALED JR., Salah H. *Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

O autor reúne pesquisas, textos e outras bibliografias para argumentar que a relação entre a violência e os jogos de *videogame* é um discurso da imprensa para criminalizar a cultura *gamer* em geral.

SCHREIER, Jason. *Sangue, suor e pixels: os dramas, as vitórias e as curiosas histórias por trás dos videogames*. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2018.

O autor explora alguns dos jogos mais famosos do mundo para contar ao leitor sobre o processo criativo dos produtores de jogos.

## PROJETO 2

CATANI, Afrânio Mendes; GILIOLI, Renato de Sousa Porto. *Culturas juvenis: múltiplos olhares*. São Paulo: Ed. da Unesp, 2004.

Os autores analisam as linguagens, os símbolos, os objetos e as vestimentas de tribos urbanas jovens para mostrar como a juventude cada vez mais ganha força e autonomia para influenciar mudanças sociais.

FRANÇA, Cecília de Campos. *Cultura, linguagem e identidade: reflexões sobre esse movimento*. *Educere et Educare: Revista de Educação*, v. 1, n. 2, p. 213-227, jul.-dez. 2016. Disponível em: <http://e-revista.unioeste.br/index.php/educereeteducare/article/view/265/194>. Acesso em: 20 dez. 2019.

A autora debate o processo de construção cultural que se articula entre linguagem e identidade, refletindo sobre como podemos reforçar ideologias dominantes ou resistir a elas.

## PROJETO 3

CANCLINI, Néstor García. *Consumidores e cidadãos*. Rio de Janeiro: Ed. da UFRJ, 1995.

O autor apresenta dez ensaios que debatem as possíveis relações entre cidadania e consumismo no mundo globalizado, mostrando que os problemas que temos vivido podem estar muito mais relacionados ao modo como consumimos produtos individualmente do que à noção de democracia.

MASCARELLO, Fernando (Org.). *História do cinema mundial*. Campinas: Papirus, 2006.

O autor descreve os variados momentos e marcos que constituem a história do cinema no mundo todo e suas relações com diversas tradições tecnológicas e artísticas que impactaram sua produção.

NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. Campinas: Papirus, 2004.

O autor apresenta o gênero documentário e sua origem, inserindo-o na história do cinema e nos vários tipos e estilos de documentário já produzidos, além de sugerir, no final, como escrever bem sobre um documentário.

## PROJETO 4

BOYES-WATSON, Carolyn; PRANIS, Kay. *No coração da esperança: guia de práticas circulares*. Porto Alegre: Tribunal de Justiça do Estado do Rio Grande do Sul/Departamento de Artes Gráficas, 2011.

Nessa obra é possível conhecer práticas circulares para realizar em diversos lugares, baseadas na comunicação não violenta e na ideia de justiça.

ROSENBERG, Marshall B. *Comunicação não violenta: técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais*. São Paulo: Ágora, 2006.

O autor apresenta a definição e as premissas da comunicação não violenta e analisa diversas situações, visando exemplificar como é necessário compreender como nos comunicamos, prevenindo, assim, práticas e discursos violentos.

## PROJETO 5

EAGLETON, Terry. *A ideia de cultura*. São Paulo: Ed. da Unesp, 2011.

O autor discute o conceito de cultura e as diversas contradições inerentes a ele, relacionando-o à ideia de cultivo e a outras origens, e propõe um debate filosófico sobre o que consideramos cultura ou não e suas implicações políticas.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Lamparina, 2014.

O autor apresenta uma análise do que se convencionou chamar de crise na pós-modernidade, na qual algumas mudanças estruturais da sociedade impactaram o modo como definimos nossas identidades em relação a gênero, classe social, nacionalidade, etc.

TEIXEIRA COELHO. *O que é ação cultural*. São Paulo: Brasiliense, 2001.

O autor investiga, com base na ideia de Mário de Andrade de arte-ação, como seria relacionar o fazer artístico e a cultura a uma utilidade social, ou seja, de que maneira poderíamos nos tornar mais genuinamente brasileiros, e não meros reprodutores da cultura.

## PROJETO 6

AZEVEDO, Elaine de; PELED, Yiftah. "Artevismo" alimentar. *Contemporânea, Revista de Sociologia da UFSCar*, v. 5, n. 2, p. 495-520, 2015. Disponível em: [www.contemporanea.ufscar.br/index.php/contemporanea/article/view/343](http://www.contemporanea.ufscar.br/index.php/contemporanea/article/view/343). Acesso em: 20 dez. 2019.

A autora, partindo do neologismo "artevismo" (arte e ativismo), debate as relações híbridas que se estabelecem entre arte social, ativismo e práticas alimentares mais politizadas, que se embasam em problemas políticos e socioambientais.

CONTRERAS, Jesús; GRACIA, Mabel. *Alimentação, sociedade e cultura*. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2011.

Os autores trazem uma base para pensar o modo como comemos e os significados articulados por essa prática, englobando gastronomia, nutrição e outras áreas do saber, tais como Sociologia e Antropologia.

# MANUAL DO PROFESSOR

## Apresentação da obra

Caro professor,

Esta obra didática é destinada aos estudantes do Ensino Médio, etapa que compreende os três anos finais da Educação Básica. Seu principal objetivo é incentivar uma prática educativa inovadora que busca o protagonismo dos estudantes e o trabalho docente como mediação.

Para que seja realizado um trabalho educativo inovador, esta obra tem como referencial didático-pedagógico o ensino das linguagens por meio de **projetos de trabalho** que respeitam a faixa etária dos estudantes e as culturas juvenis. Além disso, os projetos de trabalho abordam temas que propiciam o estudo de diversos gêneros discursivos e práticas culturais relacionados às diferentes linguagens, propondo fruições, pesquisas, análises e experimentações que resultam em produtos finais relevantes e de interesse para os jovens e para a comunidade escolar.

Assim, este volume apresenta, de modo contextualizado, diferentes projetos de trabalho em que a Língua Portuguesa, a Língua Inglesa, a Arte e a Educação Física – componentes curriculares da área de Linguagens e suas Tecnologias – são trabalhadas de forma integrada, como acontece nas práticas de enunciação da contemporaneidade. Ao mesmo tempo, busca respeitar a didática de cada componente por meio de **Trilhas disciplinares** que auxiliam na solução do problema do projeto e na elaboração do produto final.

Acreditamos que esse diálogo entre as culturas juvenis, as manifestações culturais e artísticas e as produções discursivas – com destaque para as brasileiras – permite um processo educativo significativo tanto para os alunos como para os professores. Promove, ainda, encontros educativos dinâmicos, que estimulam a pesquisa, a reflexão, a crítica e a exploração de materiais e de técnicas, e convidam os estudantes a exercer a liberdade de expressão, fortalecendo sua autonomia e seu protagonismo.

Aprender de forma ativa faz da escola um espaço de empatia e de liberdade, transformando o conhecimento em algo prazeroso e repleto de sentido para os estudantes. Desejamos a você um bom trabalho!

Os autores.

sm

# SUMÁRIO

## ORIENTAÇÕES GERAIS DESTE VOLUME

<b>Projetos de trabalho</b> .....	<b>4</b>
Projetos, temas e problemas.....	5
Projetos, habilidades e competências.....	8
Projetos, argumentação e inferência.....	11
Projetos e diferentes vivências.....	13
Projetos e avaliação.....	17
<b>Referenciais teóricos</b> .....	<b>19</b>
Área de Linguagens e suas Tecnologias.....	19
<b>Estrutura da obra</b> .....	<b>26</b>
<b>Recomendações de leitura</b> .....	<b>27</b>
<b>Bibliografia</b> .....	<b>28</b>

## ORIENTAÇÕES E COMENTÁRIOS ESPECÍFICOS

<b>Projeto 1</b> Jogos e desafios.....	<b>30</b>
<b>Projeto 2</b> Juventudes? Juventudes!.....	<b>43</b>
<b>Projeto 3</b> Luz, câmera, microfone, ação!.....	<b>55</b>
<b>Projeto 4</b> Convivendo!.....	<b>65</b>
<b>Projeto 5</b> Virada cultural.....	<b>76</b>
<b>Projeto 6</b> Fome de quê?.....	<b>86</b>

## Projetos de trabalho

O presente volume organiza o estudo das diferentes linguagens por meio de temas que promovem a retomada e a investigação de saberes e, principalmente, a participação ativa dos estudantes. Por isso, a modalidade didática adotada são os **projetos de trabalho**, metodologia de ensino desenvolvida por Fernando Hernández e Montserrat Ventura.

Essa modalidade educativa se origina nos **Estudos Culturais**, um campo interdisciplinar que envolve diversas áreas do saber, como a Antropologia, a Comunicação Social, a Arte, a Literatura e as Ciências Sociais. Para esse campo de estudos, cultura é a produção e a troca de significados entre membros de determinados grupos sociais. Esses significados podem estar presentes em muitos momentos: nas conversas cotidianas, nas teorias acadêmicas, na TV, nos festejos populares, entre outros.

A cultura, porém, não é somente essa multiplicidade de manifestações e produções. Podemos afirmar que cultura também é um campo de conflitos e de negociação para a validação de significados dados a essas manifestações e produções. Esses conflitos, negociações e validações acontecem tanto no âmbito das linguagens quanto no das práticas sociais.

Os seres humanos agem, pensam e se expressam de forma a validar, ou até mesmo impor, significados preconcebidos para modos de pensar, agir, desejar. A isso chamamos de controle das subjetividades, controle que acontece porque a fonte geradora de sentidos parte de instâncias tanto individuais quanto coletivas, engendradas em jogos de poder e de linguagem.

As culturas juvenis e suas diversas manifestações também estão inseridas em jogos de poder e resistência em que os jovens, em geral, são a parte mais fraca e a que mais sente os paradoxos e as angústias existenciais da contemporaneidade. Por isso, hoje, os jovens estão saindo cada vez mais tarde da chamada adolescência e, muitas vezes, sem um projeto de vida que aceite e integre a insegurança e o risco inerentes à vida adulta. Especialistas apontam que crianças, adolescentes e jovens estão entre os grupos com maior incidência de quadros depressivos, automutilação e, infelizmente, suicídio<sup>1</sup> – índices que podem ter como fatores determinantes desde casos de *bullying* e *cyberbullying*, no contexto escolar, até outras formas de violência física e sexual, LGBTfobia, abandono familiar, etc.

Além disso, neste início do século XXI, nossa sociedade já convive com as consequências do aquecimento global e vem produzindo relações humanas mediadas pelas tecnologias de comunicação e informação de formas que, muitas vezes, não prezam o bem-estar de seus usuários, resultando em práticas de assédio e de violência psicológica, além da divulgação de *fake news* e de informações que ignoram o progresso científico até então conquistado.

A angústia existencial que esse contexto causa e que também é sentida pelos jovens precisa ser **positivada**, ou seja, transformada em um motor para que possibilite ações e atitudes de esperança e de confiança na vida, que só acontecem em relações humanas e processos educativos respeitosos, motivadores, interessantes e flexíveis que os ajudem a ver saídas para esse quadro.

Nesse sentido, a escola, enquanto local de sociabilidade juvenil, pode e deve se tornar o palco do **protagonismo dos estudantes**, pois esses jovens têm saberes previamente construídos, gostos estéticos, valores, desejos e sonhos que precisam ser acolhidos pelos adultos que convivem com eles na escola, durante o Ensino Médio. Esse acolhimento deve se dar em processos dialógicos, momentos em que adultos e jovens podem, juntos, buscar soluções para problemas reais que os afligem.

Ao incentivarmos o protagonismo dos estudantes propondo atividades de reflexão, análise, síntese, criação, produção e divulgação de suas descobertas, que, por sua vez, desenvolvem processos cognitivos e afetivos, estamos, ao mesmo tempo, levando-os a refletir e a planejar seu **projeto de vida**.

Em outras palavras, ao trabalharem por projetos, os estudantes desenvolvem a flexibilidade, a autoconfiança e a resiliência para alterar trajetórias e objetivos, caso necessário. Dessa forma, aprendem a aprender e a ser, a se relacionar com os outros e a respeitar a diversidade, e a compreender que os processos educativos podem trazer prazer e satisfação existencial, além de prepará-los para o mundo do trabalho.

Em um contexto em que a internet e as redes sociais ditam as relações humanas, é preciso, ainda, apropriar-se dessas tecnologias de comunicação e informação para ensinar, aprender e criar

<sup>1</sup> Ver BRASIL. Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos (MDH). Crianças, adolescentes e jovens estão entre os grupos mais suscetíveis ao suicídio e automutilação, apontam especialistas. Brasília, DF: 29 abr. 2019. Disponível em: <https://www.mdh.gov.br/todas-as-noticias/2019/abril/criancas-adolescentes-e-jovens-estao-entre-os-grupos-mais-suscetiveis-ao-suicidio-e-automutilacao-apontam-especialistas>. Acesso em: 22 jan. 2020.

juntas saídas e soluções possíveis para os problemas enfrentados, além de construir e manter relações humanas saudáveis, pautadas pela confiança e pela esperança em um futuro melhor. Esse deve ser o papel da escola e dos educadores de hoje.

Um dos principais referenciais pedagógicos de Fernando Hernández e Montserrat Ventura é o filósofo estadunidense John Dewey<sup>2</sup>. Para esse filósofo, o conhecimento é construído por consensos que resultam de discussões coletivas, da cooperação e do autogoverno dos estudantes, em busca de uma escola democrática em que a educação seja ativa e interessante.

Outra referência é a **Pedagogia Ativa**<sup>3</sup>, baseada na proposta de pedagogos da Escola Nova, como Célestin Freinet, Maria Montessori, Jean-Ovide Decroly e Anísio Teixeira, que visa reforçar a corresponsabilidade, trazer a realidade para dentro da escola, levar a escola para fora de seus muros, estimular o ensino entre pares e valorizar a aprendizagem do aluno não só por meio de aulas expositivas, mas principalmente pela prática e pelo estudo do meio do qual ele participa ativamente.

## Projetos, temas e problemas

Para trabalhar com projetos na escola, é preciso buscar **temas contemporâneos** que sejam adequados à problemática atual, ajudem na construção de valores e possam ser abordados transversalmente em qualquer área ou componente curricular do Ensino Médio. Os temas são: Ciência e Tecnologia; Direitos da Criança e do Adolescente; Diversidade Cultural; Educação Alimentar e Nutricional; Educação Ambiental; Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais brasileiras; Educação em Direitos Humanos; Educação Financeira; Educação Fiscal; Educação para o Consumo; Educação para o Trânsito; Processo de envelhecimento, respeito e valorização do Idoso; Saúde; Vida Familiar e Social<sup>4</sup>.

A incorporação desses temas, que buscam respaldo em um conjunto de leis brasileiras, visa atender às novas demandas sociais atuais e garantir que a escola se transforme num espaço que promova a construção da cidadania. Para isso, é necessária uma prática educacional voltada para a compreensão da realidade social e dos direitos e responsabilidades em relação à vida pessoal, coletiva e ambiental.

Assim, em um projeto temático, o professor deve mediar a apresentação de um tema, pois ele é quem deve dirigir o fio condutor do trabalho, em diálogo com o projeto político-pedagógico da escola e com o universo sociocultural dos estudantes. Segundo Hernández e Ventura:

O critério de escolha de um tema pela turma não se baseia num “porque gostamos”, e sim em sua relação com os trabalhos e temas precedentes, porque permite estabelecer novas formas de conexão com a informação e a elaboração de hipóteses de trabalho, que guiem a organização da ação. Na Etapa Inicial, uma função primordial do docente é mostrar ao grupo ou fazê-lo descobrir as possibilidades do Projeto proposto (o que se pode conhecer), para superar o sentido de querer conhecer o que já sabem.<sup>5</sup>

Por essa via, os temas de um projeto devem tanto partir do interesse dos estudantes quanto serem propostos pelos professores, que, por sua vez, devem organizar o trabalho com base em objetivos, conteúdos e propostas de atividades preestabelecidos. Ainda em Hernández e Ventura:

A perspectiva de globalização que se adota na escola, e que se reflete nos Projetos de trabalho, trata de ensinar o aluno a aprender, a encontrar onexo, a estrutura, o problema que vincula a informação e que permite aprender. Finalidade esta que se pode fazer coincidir com os objetivos finais de cada nível educativo.<sup>6</sup>

Neste projeto, além dos temas contemporâneos, são contemplados seis **temas integradores** que norteiam os estudos e estão listados a seguir.

<sup>2</sup> DEWEY, John. *Democracia e educação: introdução à filosofia da educação*. 3. ed. Tradução: Godofredo Rangel e Anísio Teixeira. São Paulo: Nacional, 1959.

<sup>3</sup> Ver Escola Nova. *Glossário Pedagógico*. Disponível em: <http://www.educacional.com.br/glossariopedagogico/verbete.asp?idPubWiki=9577>. Acesso em: 22 jan. 2020.

<sup>4</sup> BRASIL. Ministério da Educação. *Temas Contemporâneos Transversais na BNCC: contexto histórico e pressupostos pedagógicos*. Brasília, DF: MEC-SEB, 2019.

<sup>5</sup> HERNÁNDEZ, Fernando; VENTURA, Montserrat. *A organização do currículo por projetos de trabalho*. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2017. p. 67.

<sup>6</sup> Idem, p. 66.

## 1 STEAM

Como tema integrador, STEAM (acrônimo em inglês para as áreas de Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática) se caracteriza como estímulo à criatividade dos alunos na resolução de problemas reais. Esse processo pressupõe o desenvolvimento de projetos que articulem essas cinco áreas do conhecimento. Na área de Linguagens, embora de maneira menos óbvia, trabalhar com STEAM envolve a aliança entre tais áreas e as múltiplas linguagens verbais e não verbais, estimulando também a inclusão de tecnologias digitais. O principal objetivo desse tema é aliar Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática na resolução de problemas tanto em contexto escolar como no cotidiano dos alunos em seus diversos campos de atuação social.

## 2 PROTAGONISMO JUVENIL

Como tema integrador, aborda as culturas juvenis e estimula a participação do jovem por meio de uma atitude ativa e de uma perspectiva cidadã. Nesse processo, utilizam-se a arte e a cultura para possibilitar que os jovens conheçam, apreciem e cuidem melhor de si mesmos, dos outros e de seu entorno, reconhecendo e desenvolvendo seu potencial como agentes de transformação de sua própria realidade e do mundo que os cerca. Como objetivo no desenvolvimento do tema, dá-se atenção especial a atividades que envolvam os alunos na criação de manifestações artísticas e culturais voltadas a solucionar problemas reais de sua escola ou comunidade.

## 3 MÍDIAEDUCAÇÃO

Como tema integrador, trabalha-se com o letramento midiático no sentido de dar aos jovens a oportunidade de entender como funciona a produção, circulação e apropriação de informações nas variadas mídias que existem contemporaneamente. Nesse processo, fomenta-se não apenas uma análise crítica (no sentido de diagnóstico), mas também uma análise criativa e propositiva. O principal objetivo no desenvolvimento do tema é, mais do que estudar as diversas mídias, sua respectiva produção, ou seja, aprende-se sobre mídias produzindo mídias.

## 4 MEDIAÇÃO DE CONFLITOS

Como tema integrador, apresenta diferentes caminhos de reflexão e ação para conflitos diários que os estudantes possam viver em seus cotidianos na relação consigo e com os outros. Nesse processo, os conflitos devem ser percebidos como inerentes à vida em sociedade, o que exige, em uma perspectiva cidadã, a busca constante por instrumentos que permitam conciliar diferenças de forma não ingênua ou irreal. O principal objetivo do tema é trabalhar o entendimento da mediação como um modo de agir pessoal e coletivamente em nome de uma cultura de paz, indissociável de valores democráticos e republicanos.

## 5 MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL

Como tema integrador, a mediação e a intervenção sociocultural se caracterizam pelo envolvimento dos estudantes em campos de atuação da vida pública e pelo engajamento deles em projetos de mobilização e intervenção sociocultural que os levem a promover transformações positivas na comunidade em que vivem. Esse processo pressupõe o diagnóstico da realidade sobre a qual se pretende atuar, incluindo a busca de dados oficiais e a escuta da comunidade local; a ampliação de conhecimentos sobre o problema a ser enfrentado; o planejamento, execução e avaliação de uma ação social que responda às necessidades e interesses do contexto; a superação de situações de estranheza, resistência, conflitos interculturais, dentre outros possíveis obstáculos, com necessários ajustes de rota. O principal objetivo desse tema é incentivar os estudantes a participar de uma sociedade desafiada por questões socioculturais cada vez mais complexas, apropriando-se de conhecimentos e habilidades que lhes permitam atuar como agentes de mudanças e de construção de uma sociedade mais ética, justa, democrática, inclusiva e solidária.

## 6 PROCESSOS CRIATIVOS

Como tema integrador, os processos criativos se caracterizam pela identificação e pelo aprofundamento de um tema ou problema, que orientará a posterior elaboração, apresentação e difusão de uma ação, produto, protótipo, modelo ou solução criativa, como obras e espetáculos artísticos e culturais, campanhas e peças de comunicação, entre outros produtos analógicos e digitais. Esse processo pressupõe a utilização e a integração de diferentes linguagens, manifestações sensoriais, vivências artísticas, culturais, midiáticas e científicas aplicadas. O principal objetivo desse tema é incentivar os estudantes a participar de uma sociedade cada vez mais pautada pela criatividade e pela inovação. Os estudantes precisam aprender a utilizar conhecimentos, habilidades e recursos de forma criativa, para propor, inventar, inovar.

Este volume traz, em cada projeto, temas relacionados a questões disparadoras que, por sua vez, mobilizam saberes e a reflexão crítica sobre quem somos nós hoje. Essas questões configuram-se como um **problema** que precisa ser solucionado - no caso da área de Linguagens e suas Tecnologias -

por meio de estudos sobre as diferentes linguagens. Observe no quadro a seguir como os temas integradores, os temas contemporâneos e os problemas se distribuem nos seis projetos do volume.

<b>PROJETO 1</b>	
<b>Jogos e desafios</b>	
<b>Tema integrador</b>	STEAM
<b>Temas contemporâneos</b>	Ciência e Tecnologia, Diversidade Cultural
<b>Problema</b>	Como sair da posição de consumidor para a de produtor de jogos?
<b>PROJETO 2</b>	
<b>Juventudes? Juventudes!</b>	
<b>Tema integrador</b>	Protagonismo juvenil
<b>Temas contemporâneos</b>	Direitos da Criança e do Adolescente, Diversidade Cultural, Educação em Direitos Humanos
<b>Problema</b>	Por que expressar quem somos, sendo jovens?
<b>PROJETO 3</b>	
<b>Luz, câmera, microfone, ação!</b>	
<b>Tema integrador</b>	Mídiaeducação
<b>Temas contemporâneos</b>	Ciência e Tecnologia, Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais brasileiras, Educação em Direitos Humanos, Educação Ambiental
<b>Problema</b>	Como praticar a cidadania por meio das mídias?
<b>PROJETO 4</b>	
<b>Convivendo!</b>	
<b>Tema integrador</b>	Mediação de conflitos
<b>Temas contemporâneos</b>	Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais brasileiras, Educação em Direitos Humanos, Vida Familiar e Social
<b>Problema</b>	Outras formas de convivência são possíveis?
<b>PROJETO 5</b>	
<b>Virada cultural</b>	
<b>Tema integrador</b>	Mediação e intervenção sociocultural
<b>Temas contemporâneos</b>	Diversidade Cultural, Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais brasileiras, Educação em Direitos Humanos
<b>Problema</b>	Como organizar uma virada cultural na escola?
<b>PROJETO 6</b>	
<b>Fome de quê?</b>	
<b>Tema integrador</b>	Processos criativos
<b>Temas contemporâneos</b>	Ciência e Tecnologia, Diversidade Cultural, Educação Alimentar e Nutricional, Educação Ambiental, Educação para valorização do multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais brasileiras, Saúde, Vida Familiar e Social
<b>Problema</b>	Como criar um vídeo com o passo a passo de receitas brasileiras e saudáveis?

## Projetos, habilidades e competências

Um projeto parte de questões consideradas relevantes para os estudantes, mas também para os docentes que visam desenvolver nos alunos habilidades e competências. No caso desta obra, as habilidades e competências específicas da área de Linguagens e suas Tecnologias, e as competências gerais presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC)<sup>7</sup>. Esse documento normativo define etapas e modalidades da Educação Básica e se baseia nos princípios éticos, políticos e estéticos ditados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCN), com vistas a uma educação para a formação humana integral e para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

Segundo a BNCC, habilidade é a articulação de conhecimentos, procedimentos e valores que visa a uma ação, a um agir no mundo. Nesse sentido, ao longo da Educação Básica o estudante deve desenvolver habilidades relativas às diversas áreas do saber, distribuídas nos diversos componentes curriculares. Nesta coleção, as habilidades da área de Linguagens e suas Tecnologias são trabalhadas por meio de atividades que exigem reflexão, debate, pesquisa, experimentação e produção, leituras e análises, propostas em todos os projetos.

Uma competência, por sua vez, é a mobilização dessas habilidades com o objetivo de resolver **demandas complexas** da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho<sup>8</sup>. Em outras palavras, para que um estudante alcance determinada competência, é preciso que ele tenha, antes, desenvolvido diversas habilidades.

Os valores que baseiam a educação brasileira, e que estão presentes neste volume, são os valores e princípios democráticos, além do respeito e da promoção de direitos humanos, da consciência socioambiental e do consumo responsável<sup>9</sup>.

Nesta obra, as habilidades e competências enfocadas são da área de Linguagens e suas Tecnologias. As linguagens, segundo a BNCC, são dinâmicas. Além disso, constroem os conhecimentos humanos, compreendidos aqui como frutos de ações intersubjetivas geradas em atividades coletivas, nas quais as ações dos sujeitos são reguladas por outros sujeitos em relações de poder.

Ainda segundo a BNCC, os atos, manifestações e produtos das linguagens são organizados por diferentes semioses – ou processos de produção de significados – visuais (imagens estáticas e em movimento), sonoras (músicas, ruídos, sonoridades), verbais (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita) e corporais (gestuais, cênicas, dança), inclusive podendo se apresentar de forma integrada ou híbrida, como acontece nas práticas de enunciação da contemporaneidade.

Conheça as habilidades e competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias para o Ensino Médio definidas na BNCC, mostradas no quadro a seguir.

HABILIDADES	COMPETÊNCIAS
(EM13LGG101) Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.	<b>COMPETÊNCIA 1</b> Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.
(EM13LGG102) Analisar visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados nas diferentes mídias, ampliando suas possibilidades de explicação, interpretação e intervenção crítica da/na realidade.	
(EM13LGG103) Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais).	
(EM13LGG104) Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social.	
(EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.	

<sup>7</sup> BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC-SEB, 2018.

<sup>8</sup> Idem.

<sup>9</sup> Idem.

HABILIDADES	COMPETÊNCIAS
(EM13LGG201) Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.	<p><b>COMPETÊNCIA 2</b></p> <p>Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.</p>
(EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.	
(EM13LGG203) Analisar os diálogos e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais).	
(EM13LGG204) Dialogar e produzir entendimento mútuo, nas diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais), com vistas ao interesse comum pautado em princípios e valores de equidade assentados na democracia e nos Direitos Humanos.	
(EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.	<p><b>COMPETÊNCIA 3</b></p> <p>Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.</p>
(EM13LGG302) Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes nos discursos em diferentes linguagens, levando em conta seus contextos de produção e de circulação.	
(EM13LGG303) Debater questões polêmicas de relevância social, analisando diferentes argumentos e opiniões, para formular, negociar e sustentar posições, frente à análise de perspectivas distintas.	
(EM13LGG304) Formular propostas, intervir e tomar decisões que levem em conta o bem comum e os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global.	
(EM13LGG305) Mapear e criar, por meio de práticas de linguagem, possibilidades de atuação social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, discutindo princípios e objetivos dessa atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética.	
(EM13LGG401) Analisar criticamente textos de modo a compreender e caracterizar as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, social, cultural, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.	<p><b>COMPETÊNCIA 4</b></p> <p>Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.</p>
(EM13LGG402) Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de língua adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso, respeitando os usos das línguas por esse(s) interlocutor(es) e sem preconceito linguístico.	
(EM13LGG403) Fazer uso do inglês como língua do mundo global, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo.	
(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.	<p><b>COMPETÊNCIA 5</b></p> <p>Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.</p>
(EM13LGG502) Analisar criticamente preconceitos, estereótipos e relações de poder presentes nas práticas corporais, adotando posicionamento contrário a qualquer manifestação de injustiça e desrespeito a direitos humanos e valores democráticos.	
(EM13LGG503) Vivenciar práticas corporais e significá-las em seu projeto de vida, como forma de autoconhecimento, autocuidado com o corpo e com a saúde, socialização e entretenimento.	

HABILIDADES	COMPETÊNCIAS
(EM13LGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica.	<b>COMPETÊNCIA 6</b> Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.
(EM13LGG602) Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.	
(EM13LGG603) Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas intersecções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.	
(EM13LGG604) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política e econômica e identificar o processo de construção histórica dessas práticas.	
(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.	<b>COMPETÊNCIA 7</b> Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.
(EM13LGG702) Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital.	
(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.	
(EM13LGG704) Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.	

Ao desenvolverem as habilidades e competências específicas do Ensino Médio e do Ensino Fundamental, os estudantes alcançarão as seguintes competências gerais:

### COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

- Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
- Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
- Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
- Utilizar diferentes linguagens - verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital -, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

A relação das competências e habilidades mencionadas na BNCC contempladas em cada projeto deste volume estão detalhadas em suas respectivas orientações específicas.

## Projetos, argumentação e inferência

Os projetos de trabalho apresentados neste volume visam desenvolver principalmente a **competência geral 7** da BNCC para a Educação Básica, que se relaciona à argumentação baseada em direitos humanos, consciência ambiental e consumo responsável.

A argumentação, uma atividade de natureza discursiva e intrinsecamente dialógica, se constitui por meio da justificação de pontos de vista com o objetivo de torná-los aceitáveis para o(s) interlocutor(es), sempre considerando as posições contrárias ao argumento (contra-argumentos).

Um argumento baseia-se na proposição **se - então**, ou seja, depende da habilidade de **inferência**, ou da habilidade do enunciador de estabelecer relações entre as informações contidas num texto (intratextuais) e seu conhecimento de mundo (extratextuais)<sup>10</sup>.

Por essa via, argumentar tem por objetivo gerar efeitos cognitivos na pessoa para quem o argumento é endereçado, e não somente produzir uma aceitação sobre uma conclusão, atitude típica de uma relação/educação autoritária.

Numa educação que busca valorizar a argumentação, as **premissas** de quem argumenta correspondem às **justificativas** de seu ponto de vista. Nesse sentido, as premissas apresentadas por aquele que argumenta devem servir de apoio para levar o(s) interlocutor(es) a chegar a uma conclusão em particular, ou seja, servem de base para gerar um aprendizado no interlocutor, que, por sua vez, pode realizar um contra-argumento.

No caso da competência geral 7 proposta na BNCC, as premissas necessárias para a argumentação são o respeito e a promoção dos direitos humanos, da consciência

socioambiental e do consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta, que, por sua vez, permitem a construção de uma sociedade democrática.

Por isso, mais do que inferir, argumentar e levar o outro a inferir e contra-argumentar, a BNCC nos orienta a construir constantemente valores prévios (respeito e promoção de direitos humanos, consciência socioambiental e consumo responsável).

## Como orientar os alunos para o desenvolvimento do nível inferencial nos processos de leitura

Um aspecto relevante para o alcance das habilidades e competências para a Educação Básica - em especial para o Ensino Médio - é desenvolver nos estudantes a habilidade de inferência durante os processos de leitura, ou seja, de afirmar a verdade de uma proposição por meio de outras proposições já reconhecidas como verdadeiras.

Para que alguém infira sobre um assunto apresentado, ele precisa compreender a lógica inerente à premissa, condicionada pela conjunção condicional **se** na proposição **se - então**.

Um exemplo claro desse processo é a seguinte proposição, criada pelo filósofo grego Aristóteles: "Todos os homens são mortais. Sócrates é um homem. Portanto, Sócrates é mortal!". Nesse exemplo, só se consegue compreender que Sócrates é mortal se, antes, houver a compreensão de que ele é um homem e de que todos os homens são mortais.

Existem três tipos de inferência:

- Analógico-semântica: baseada nas informações textuais e no conhecimento do leitor em relação à língua.
- Lógica: baseada nas relações lógicas e submetidas aos valores presentes nas proposições.
- Pragmático-cultural: baseada nas crenças, nos valores e nas experiências do leitor.

Por isso, a fim de aprimorar o nível inferencial dos estudantes, é preciso que os professores, além de desenvolverem o aprendizado da língua e os valores necessários a

<sup>10</sup> Ver CAVALCANTE, Tícia C. Ferro; LEITÃO, Selma. A natureza argumentativa dos processos inferenciais preditivos na compreensão textual. *Estudos de Psicologia*, v. 17, n. 1, p. 35-42, jan.-abr. 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/epsic/v17n1/05.pdf>. Acesso em: 17 dez. 2019.

convivência democrática, ampliem o repertório discursivo e cultural dos alunos, pois, quanto mais repertório eles tiverem, mais serão capazes de articular conhecimentos prévios e informações textuais e discursivas.

Nesse sentido, os discursos são compreendidos como algo que só se constrói por meio da **coautoria** entre autor e leitor, ou interlocutores (enunciador e enunciatário):

A compreensão da linguagem é então um verdadeiro jogo entre aquilo que está explícito no texto (que é em parte percebido, em parte previsto) e entre aquilo que o leitor insere no texto por conta própria, a partir de inferências que faz, baseado no seu conhecimento do mundo<sup>11</sup>.

Neste volume, busca-se levar os estudantes a envolver-se profundamente com os gêneros textuais/discursivos apresentados justamente porque, a todo momento, sua participação ativa é requisitada por meio de atividades de debate, reflexão, pesquisa, troca, diálogo. Segundo Dell'Isola:

Quando o sujeito-leitor se deixa interagir com o texto, completando-lhe as lacunas com sua própria história, trocando experiências um com o outro, um novo texto surge, uma nova produção se dá, e a verdadeira leitura acontece. O texto permite uma multiplicidade tamanha de leituras quantos múltiplos forem seus leitores, já que cada um gera inferências segundo seu conhecimento de mundo. Conhecimento de mundo engloba componentes emocionais, socioculturais, políticos e econômicos e isso, ou vem sendo desprezado pela escola, ou pior, vem sendo "punido" pelo sistema através da figura do professor que não permite a viagem pelo texto<sup>12</sup>.

Além disso, busca-se ampliar seu repertório cultural, apresentando gêneros textuais/discursivos e campos de atuação social diversos. Outro aspecto importante é a variedade de produções autorais (visuais, sonoras, textuais, corporais), estimulando nos estudantes as múltiplas formas de expressão.

## A importância da pesquisa numa educação para a argumentação

A inferência pode ser resultado tanto da dedução como da indução. Por dedução entende-se a análise lógica que se usa para construir argumentos, utilizando premissas ou mesmo pré-argumentos para obter uma conclusão. Por indução, entende-se a análise que parte de experiências sensíveis vividas pelo enunciador, que busca um caso particular para fazer uma generalização.

As ciências, como a Linguística, e os estudos teóricos sobre Arte e sobre a Cultura Corporal do Movimento produzem **teses** que partem de deduções que têm premissas consideradas verdadeiras e que são comprovadas cientificamente, em situações controladas.

<sup>11</sup> FULGÊNCIO, Lúcia; LIBERATO, Yara. *Como facilitar a leitura*. São Paulo: Contexto, 2003. p. 28.

<sup>12</sup> DELL'ISOLA, Regina L. P. A avaliação da leitura de textos no ensino de Língua Portuguesa. In: DELL'ISOLA, Regina L. P.; MENDES, Eliana A. M. (Orgs.). *Reflexões sobre a Língua Portuguesa: ensino e pesquisa*. Campinas: Pontes, 1997. p. 56.

A esse processo de deduções dá-se o nome de **método científico**, que, por sua vez, implica determinados procedimentos e regras que resultam em teses consideradas comprovadas e verdadeiras.

Um dos principais procedimentos científicos é a criação de **hipóteses** sobre um assunto ou problema a ser pesquisado, ou de possíveis soluções que vão orientar o caminho da pesquisa. Por meio delas, é possível chegar a conclusões parciais que, juntas, auxiliam na construção da tese.

Uma tese, portanto, se difere de uma **falácia**, ou de uma afirmação baseada em premissas não verdadeiras ou em um método de comprovação não científico.

A escola de Ensino Básico também pode ser o espaço para que os jovens realizem inferências baseadas em deduções e procedimentos fundamentados em métodos científicos, ou seja, também é o espaço da pesquisa. Por isso, a BNCC do Ensino Médio orienta que procedimentos próprios das ciências sejam utilizados nas atividades escolares. Segundo esse documento, a escola deve proporcionar aos estudantes:

- compreender e utilizar os conceitos e teorias que compõem a base do conhecimento científico-tecnológico, bem como os procedimentos metodológicos e suas lógicas;
- conscientizar-se quanto à necessidade de continuar aprendendo e aprimorando seus conhecimentos;
- apropriar-se das linguagens científicas e utilizá-las na comunicação e na disseminação desses conhecimentos; [...]<sup>13</sup>

Por isso, cada projeto presente neste livro possui uma **introdução** que desafia os estudantes a criar **hipóteses** sobre o tema a ser pesquisado, além de contextualizar os estudos subsequentes, fazendo com que eles reconheçam a **premissa** das inferências a serem realizadas durante o projeto.

Em cada **Trilha disciplinar**, são propostos diferentes percursos para a descoberta de soluções para o problema, que se manifestam por meio de leituras, debates, criação de hipóteses, pesquisas, experimentações, produções, divulgações, entre outras atividades científicas.

Além disso, o **fechamento** de cada projeto permite que os estudantes cheguem a conclusões baseadas em saberes e verdades científicas relativas a cada tema problematizado, e que foram construídas ao longo do projeto.

Nesse momento, à guisa de síntese, é preciso que os estudantes criem, produzam e divulguem um **produto final**, que expresse aquilo que descobriram e aprenderam no decorrer dos estudos.

## Como desenvolver a inferência em estudantes de diferentes perfis

Para que estudantes de diferentes perfis possam desenvolver a habilidade de inferir, é preciso que, antes, algumas habilidades sejam desenvolvidas, como:

<sup>13</sup> BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC-SEB, 2018. p. 467.

- Dominar as regras do sistema alfabético para ler e escrever;
- Associar adequadamente letras e sons;
- Reconhecer a finalidade do texto com o apoio das características gráficas;
- Reconhecer o assunto de gêneros textuais diversos;
- Ler palavras de diferentes tamanhos e padrões silábicos;
- Ler frases com sintaxe simples;
- Utilizar algumas estratégias que permitem ler textos de curta extensão;
- Ler textos simples, localizando informações, realizando inferências e reconhecendo o assunto ou a finalidade por meio da leitura autônoma desses textos.

Nesse sentido, é preciso realizar **avaliações diagnósticas** com a turma antes de propor atividades complexas, como as sugeridas neste volume. O professor de Língua Portuguesa é o mais indicado para realizá-las e também para realizar interferências que possam auxiliar estudantes que ainda não desenvolveram habilidades básicas. Para tanto, é preciso fazer atividades, de forma constante, em que **procedimentos de leitura** sejam desenvolvidos, como os listados a seguir:

- Antecipar o conteúdo do texto com base em imagens ou outros elementos visuais;
- Rer o texto para verificar o que se compreendeu;
- Marcar palavras-chave;
- Grifar trechos do texto;
- Resumir o texto;
- Fichar o texto;
- Comparar o texto que se leu com outras obras do mesmo ou de outros autores;
- Fazer paráfrases, ou seja, escrever um texto com base em outro para torná-lo mais compreensível ou apresentar um novo enfoque.

Além disso, é preciso propor atividades que levem os estudantes a desenvolver o **comportamento leitor**, que é diferente da competência leitora. O comportamento leitor relaciona-se aos procedimentos que devem ser feitos em relação a um texto, como exposto a seguir:

- Procurar materiais de leitura regularmente;
- Zelar por diferentes materiais de leitura;
- Frequentar bibliotecas;
- Contrastar informações sobre um tema de interesse provenientes de diferentes fontes;
- Acompanhar a produção de um autor preferido;
- Comentar com outros o que se está lendo;
- Socializar critérios de escolha e de apreciação estética de leituras;
- Comentar ou recomendar o que leu, inclusive lendo trechos de textos de que gostou para os colegas;
- Confrontar sua interpretação sobre um livro ou uma notícia com as de outros leitores;
- Atrever-se a ler textos difíceis.

Ao mesmo tempo, todos os docentes da área de Línguas podem promover atividades como:

- Rodas de leitura de livros, canções, imagens, manifestações da cultura corporal do movimento;

- Curadoria de gêneros textuais/ discursivos feita pelos alunos;
- Produções textuais/discursivas realizadas pelos alunos;
- Trabalhos em grupo.

## Projetos e diferentes vivências

### Como trabalhar com grupos de alunos

O trabalho em grupo exige do professor a capacidade de orientar duplas, trios e grupos maiores, e não só indivíduos. Esse trabalho permite que os alunos se organizem espacialmente de forma diferente de uma aula expositiva, unindo mesas individuais. Esse contexto promove a conversa e a troca entre eles, ou seja, não é uma aula silenciosa. Por isso, é necessário impor regras para esse trabalho, previamente decididas com os alunos. É natural que, no começo do trabalho, a turma fique agitada e faça mais barulho. Depois de um tempo, entretanto, o trabalho fluirá e o silêncio começará a acontecer.

Os estudantes do Ensino Médio, em razão de sua idade, já conseguem compreender a importância da cooperação para fazer um bom trabalho. Por isso, é preciso dialogar com eles para que as regras sejam construídas de comum acordo. Seguem alguns exemplos de negociação e de que forma você pode mediar a organização dos grupos:

- Não arrastar as cadeiras e mesas fazendo barulho;
- Falar um de cada vez para que todos sejam ouvidos;
- Criar um canal de comunicação entre todos do grupo para que o trabalho seja realizado;
- Criar as etapas e um cronograma de trabalho;
- Distribuir as etapas entre os integrantes do grupo de forma que todos participem;
- Valorizar os talentos de cada aluno do grupo.

Durante o trabalho com grupos de alunos, é possível que surjam conflitos. Nessas situações, sua presença também é importante, pois é preciso mediá-las com os alunos para que sejam transformadas em momentos produtivos. Com o objetivo de auxiliá-lo nessas situações, sugerimos uma estratégia que estimula o diálogo e a compreensão: a mediação de conflitos.

A mediação de conflitos é um método usado para prevenir, negociar e resolver conflitos relacionados a diferentes questões que permeiam a convivência humana. Trata-se de um processo confidencial no qual o mediador, isto é, uma terceira pessoa neutra e capacitada, busca facilitar a comunicação entre os indivíduos envolvidos em um conflito, ajudando-os a encontrar soluções mutuamente aceitáveis e transformando, assim, a dinâmica adversarial em dinâmica colaborativa.

O papel do mediador não deve ser decidir o que é certo ou errado ou quem é culpado ou inocente, mas tentar ajudar os envolvidos em um conflito a encontrar e aceitar um caminho pacífico para resolver o problema.

Um ponto importante sobre os conflitos é entender a forma como os envolvidos em uma situação conflituosa pensam, agem e sentem de acordo com sua visão do problema. Caso um dos envolvidos tenha uma visão negativa sobre o problema e considere que só existe risco, é comum que

endureça sua posição, dificultando qualquer tentativa de solução. Ao contrário, se ele acreditar que o conflito pode ser resolvido de alguma maneira e tiver uma visão positiva, será mais fácil desenvolver recursos na busca de soluções.

O conflito é um processo sempre construído entre duas ou mais partes e envolve: a posição antagônica entre os interesses; a presença ou ausência de processos agressivos; a disputa como uma etapa do conflito; partes que acreditam que seus interesses não podem ser atendidos simultaneamente; inflexibilidade.

Além disso, os conflitos são inerentes à vida humana. A convivência entre pessoas, grupos e nações é marcada, em todos os tempos, pelo surgimento de conflitos, que podem ter maior ou menor risco, dependendo da maneira positiva ou negativa com as quais as pessoas os veem. Os riscos também dependem dos recursos que as partes envolvidas têm para negociar e estabelecer acordos, criando alternativas pacíficas. Caso contrário, a disputa pode levar à ruptura dos relacionamentos, a impasses nos negócios e até à ocorrência de guerras entre nações.

A mediação de conflitos envolve práticas que consistem em legitimar as diferenças, encontrar soluções que atendam de algum modo aos interesses e necessidades de todos os envolvidos no conflito, possibilitar a colaboração entre as partes, favorecer o empoderamento pessoal e o reconhecimento do outro, incentivar o diálogo e criar contextos favoráveis para a construção de acordos participativos e duradouros.

O mediador pode fazer uso de diferentes técnicas para fazer a mediação de conflitos, como a técnica restaurativa, conhecida como Círculo de classe/Hora do círculo, de Belinda Hopkins<sup>14</sup>. Segundo essa técnica, quando há um conflito escolar, o mediador deve organizar um círculo com os envolvidos e iniciar um diálogo com estas perguntas: De seu ponto de vista, o que aconteceu? O que cada um está sentindo/pensando? Quem mais foi afetado ou sofreu algum dano? Do que eu preciso para que as coisas fiquem bem? O que eu posso fazer para ajudar? Como se pode dar uma oportunidade aos envolvidos de repararem o dano e colocarem as coisas em ordem? O que você pode aprender desse fato? Como você poderia ter feito isso de outra maneira? Como você acha que a vítima se sente? O que pensa? Que soluções podem beneficiar mais cada um dos envolvidos? O que você pensou no momento do acontecimento? Estava tentando conseguir o que naquele momento? Houve mudanças em sua vida depois do incidente?

Essas perguntas incentivam uma escuta ativa, ou seja, uma forma de ouvir que possibilita ao ouvinte entender a história do interlocutor e o reconhecimento de seus pensamentos, sentimentos e necessidades em dado momento. Assim, podemos entender que o "perguntar restaurativo" permite que o interlocutor reflita sobre o que ocorreu e sobre suas consequências no futuro; promove a reflexão e a expressão de sentimentos, pensamentos, ações, comportamentos e necessidades; e auxilia na busca de uma solução pacífica.

Dessa forma, com essa técnica, é esperado que os envolvidos no conflito contem sua versão do ocorrido, expressem seus sentimentos, compreendam melhor o que aconteceu, busquem formas de evitar que o problema ocorra novamente, sintam-se compreendidos pelos outros envolvidos, reconheçam os danos causados e encontrem maneiras de conviver e de se sentir melhor em relação a si mesmo e aos outros.

## Como orientar debates entre os estudantes

Um aspecto relevante para o alcance das competências e habilidades do Ensino Básico, e em especial das do Ensino Médio, é desenvolver nos estudantes a habilidade de debater entre si, a fim de chegar a consensos e conclusões parciais. Os debates, ou discussões mediadas, são essenciais para uma educação crítica e criativa, e quem faz essa mediação é o professor<sup>15</sup>.

É preciso ter em mente que, num debate, um argumento pode ser superior a outro, e o consenso quanto a isso deve ser mediado pelo juiz, que pode ser o professor ou um grupo de alunos.

Portanto, a estrutura de um debate formal envolve três grupos distintos:

- os que defendem uma resolução de um problema previamente levantado;
- os que se opõem à resolução apresentada;
- os que julgam a qualidade das evidências apresentadas e as argumentações.

Antes de um debate, é papel do professor realizar uma apresentação do tema a ser debatido, fornecendo subsídios aos alunos para que possam realizar suas argumentações, como textos, filmes, imagens, etc.

Após a apresentação, é preciso criar duas hipóteses de resolução do problema para que os estudantes as defendam. Para tanto, deve-se registrar no quadro de giz o problema e as duas hipóteses.

É importante deixar claro também quais serão os parâmetros éticos que vão guiar o julgamento do juiz, como os valores democráticos, os direitos humanos e o respeito à diversidade, por exemplo.

Além disso, as regras do debate devem ser estipuladas, incluindo tempo de preparação para o debate, tempo de exposição de cada grupo e quantidade de réplicas e tréplicas, momento em que os contra-argumentos deverão ser apresentados.

É importante ressaltar que não deve haver intromissões nas falas dos debatedores. O professor deve mediar, de forma que a cada debatedor seja garantida a integridade da fala.

Após o debate, o professor pode convidar os alunos que não façam parte de nenhum grupo a fazer perguntas para os grupos de debatedores. Os membros dos grupos podem refletir sobre suas argumentações e pontos expostos pelo grupo opositor, com a ajuda do professor.

<sup>14</sup> HOPKINS, Belinda. *Just schools: a whole school approach to restorative justice*. London and Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers, 2004.

<sup>15</sup> Ver OLIVEIRA, Lucas. Como organizar um debate formal em sala de aula. *Brasil Escala*. Disponível em: <https://educador.brasilescola.uol.com.br/estrategias-ensino/como-organizar-conduzir-um-debate-formal-sala-aula.htm>. Acesso em: 19 dez. 2019.

O debate estará concluído quando o juiz declarar quem é o vencedor. Esse momento, numa sala de aula, deve contar com a participação de todos, de forma respeitosa.

## Como orientar pesquisas e apresentações de seminário

Nos projetos de trabalho também é muito importante que os estudantes apresentem os resultados de pesquisas e descobertas em forma de seminário, para que possam divulgar o que pesquisaram, os métodos e as fontes utilizados na pesquisa, e as conclusões a que chegaram.

Nesta obra, muitas vezes as pesquisas culminam em seminários. Para pesquisas em livros, revistas e jornais, você pode orientar os alunos a:

- ler cuidadosamente o sumário (nas páginas iniciais) ou o índice (nas páginas finais) e escolher o que será útil, considerando o que eles procuram;
- ler todo o capítulo, para que tenham uma visão de conjunto, antes de começarem a tomar notas;
- anotar em um caderno, durante a leitura, algumas abreviaturas que os ajudem a encontrar mais facilmente as páginas ou os parágrafos que pretendem reler. Por exemplo: p. 67 do livro tal;
- sublinhar a lápis frases ou trechos que considerem importantes, caso o material seja dos próprios estudantes. Nas margens da publicação, eles podem anotar uma palavra ou expressão-chave sobre o conteúdo desse trecho e, assim, quando forem fazer as anotações, poderão ler apenas as páginas ou os trechos destacados;
- tomar cuidado para não repetir ideias durante as anotações.

Comente com os estudantes que, quanto mais completas forem as anotações, a possibilidade de a pesquisa ser mais rica será maior.

Caso os estudantes prefiram levantar informações na internet, é fundamental orientá-los sobre como fazer esse tipo de pesquisa. Mesmo que muitos deles tenham familiaridade com recursos digitais, ainda assim precisam ser direcionados a pesquisar em *sites* e fontes confiáveis e a não copiar os textos.

Para a criação de textos autorais, verifique se os estudantes conhecem as ferramentas de busca, quais são os melhores métodos e quais caminhos devem percorrer para reunir informações e elaborar os próprios textos. Acompanhe o desenvolvimento das pesquisas, observando como os alunos as realizam e perguntando sobre as informações encontradas e sobre o andamento e o encaminhamento do trabalho.

Esclareça que, ao usar a internet, é preciso selecionar as informações para que não se perca o foco da pesquisa. Para isso, pode-se manter o histórico dos *sites* visitados. Já para verificar se os dados e informações veiculados nas páginas são corretos, é necessário avaliar a origem do *site* e a autoria do texto. Oriente os estudantes a dar preferência a *sites* de escolas, empresas, instituições de pesquisa e órgãos oficiais.

Caso ache interessante, antes de qualquer pesquisa na internet, você também pode informar aos alunos que os

buscadores costumam ter abas informando a categoria do que será pesquisado. Geralmente, as categorias são notícias, imagens, mapas, vídeos e livros. O usuário pode filtrar a pesquisa usando essas abas. Além disso, quando se busca um texto ou termo específico, pode-se escrevê-lo entre aspas. Para isso, é oportuno usar palavras-chave, que permitirão encontrar resultados mais próximos daquilo que se espera. Por exemplo, em vez de escrever “artistas brasileiros que trabalham com instalação”, escrever “instalações artista brasileiro”.

Após as pesquisas, explique aos estudantes que eles devem criar um texto autoral usando as informações que encontraram e oriente-os sobre como planejar a apresentação dos seminários. Converse com eles sobre as vivências que já tiveram relacionadas a seminários e sobre quem deve estar em uma apresentação assim: apresentadores ou expositores, público e professor.

Esclareça que um seminário tem por objetivo permitir a um apresentador/expositor apresentar informações a um público sobre determinado tema. Para isso, é preciso usar a linguagem oral e recursos visuais de apoio, como cartazes, vídeos e apresentações digitais.

Na preparação do seminário, os estudantes devem retomar os textos produzidos com base nos conteúdos pesquisados para preparar a apresentação. Peça a eles que façam um resumo dos textos e elaborem um esquema orientador da fala, utilizando palavras-chave. Caso julgue necessário, você pode ajudá-los a preparar cartazes ou apresentações digitais, destacando a importância da disposição das imagens e das frases de síntese. Se considerar pertinente, peça auxílio ao professor de Informática da escola.

Quando os recursos da apresentação estiverem prontos, oriente os alunos a revisá-los e revise-os você também. Antes das apresentações, incentive os alunos a estudar o assunto do seminário em casa e, de acordo com o número de grupos, reserve mais ou menos tempo para as apresentações. Ao final das explicações, proponha uma conversa sobre o que concluíram, fazendo uma síntese do processo de aprendizado.

## Visitas culturais

Para favorecer a ampliação do repertório cultural dos estudantes, um importante recurso educativo são as **visitas culturais**. Entre outros benefícios, o estudo do meio possibilita a reintegração da escola aos meios físico, social e cultural em que está inserida e também leva à compreensão e ao reconhecimento da importância dos processos e fatos históricos que constituem sua realidade. Isso contribui para que se faça uma reflexão sobre o papel de cada um enquanto membro da escola e cidadão.

As visitas culturais visam aprofundar um tema ou um conteúdo trabalhado na escola e incentivar a investigação e a pesquisa por parte dos estudantes. Elas têm um importante papel no processo de construção de conceitos e do pensamento crítico sobre as linguagens, pois desenvolvem a capacidade de observar, descobrir, documentar, analisar, criticar e utilizar diferentes meios de expressão.

Para realizar as visitas culturais, é interessante você ficar atento às opções que seu município ou estado oferece. Os locais visitados podem ser diversos, como parques, praças, cinemas, fábricas, igrejas, centros históricos e culturais, teatros, estúdios, ateliês, feiras populares, aldeias indígenas, quilombos, entre outros.

Após a visita, organize com os alunos rodas de conversa para desvelar o que eles acharam da vivência e o que apreenderam com ela, além de verificar as opiniões deles sobre atividades realizadas fora da escola. Você pode sugerir que, depois dessa dinâmica, eles façam registros escritos ou em vídeo ou fotografia para sintetizar o que foi discutido.

As atividades que exigem saídas culturais podem gerar expectativa, envolvimento e animação por parte dos estudantes. Uma ideia é produzir com eles um jornal sobre a visita, no qual podem reconhecer a importância de comunicar aos outros suas descobertas e seus aprendizados. Outra opção é fazer registros em vídeo, como um documentário, ou mesmo um relato de viagem para criar um livro sobre a visita.

## Como desenvolver o pensamento computacional nos estudantes do Ensino Médio

A BNCC orienta que os estudos dos diversos componentes curriculares sejam contextualizados em temas relativos à contemporaneidade e às culturas juvenis. A computação, área do saber que estuda soluções para os problemas com base em entradas (*inputs*) processadas por meio de cálculos chamados algoritmos (*outputs*), é um deles.

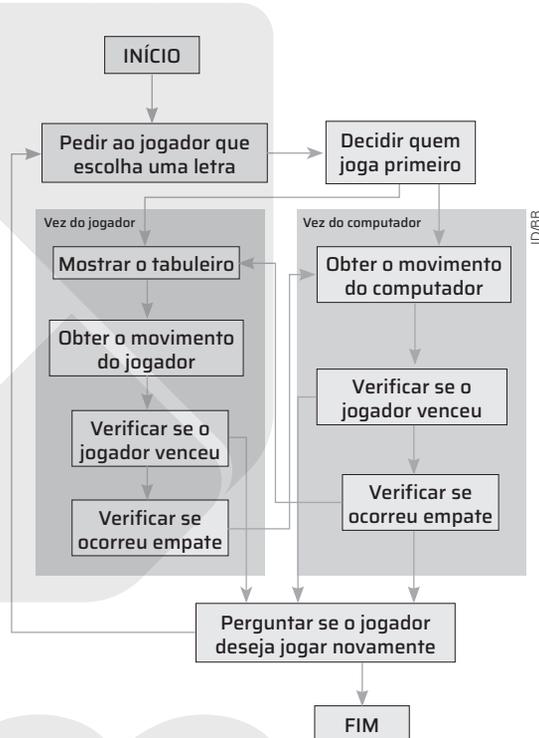
Um algoritmo é uma sequência finita de ações executáveis que visa obter solução para determinado tipo de problema. Durante milênios, essa prática era realizada por pessoas utilizando um suporte e algum material para registro, como o papel e o lápis. Mas há pelo menos três décadas esse procedimento vem sendo realizado por máquinas, em especial, os computadores. Entretanto, eles nada mais fazem do que efetuar uma série de cálculos de forma rápida.

Atualmente, existem *softwares* de vários tipos que fazem diferentes cálculos que, por sua vez, conseguem solucionar problemas. Por exemplo: um *software* de texto realiza procedimentos como corrigir a ortografia e alguns elementos sintáticos, organizar listas em ordem alfabética, etc. Assim, podemos dizer que o pensamento computacional é a capacidade criativa, crítica e estratégica de usar os fundamentos da computação nas mais diversas áreas de conhecimento com a finalidade de resolver problemas de maneira individual ou colaborativa.

Esse tipo de pensamento baseia-se em quatro pilares que orientam o processo de solução de problemas. O primeiro pilar é a **decomposição**, ou a quebra de um problema complexo em partes menores. O segundo pilar é o **reconhecimento de padrões**, que busca a identificação de similaridades em diferentes processos para solucionar o problema de maneira mais eficiente e rápida. O terceiro

pilar é a **abstração**, que envolve o processo de análise dos elementos relevantes e dos que podem ser ignorados. O quarto pilar são os **algoritmos**, que englobam todos os pilares anteriores e se manifestam como um conjunto de regras para a resolução do problema.

Um bom exemplo dessa forma de pensar é a transformação de um jogo, como o jogo da velha, em um jogo de computador. Como sabemos, esse jogo desafia os jogadores a formar uma linha completa num tabuleiro formado por nove quadrados. Para tanto, o programador precisa, inicialmente, decompor o passo a passo do jogo, seus padrões e objetivo. Depois, usando algoritmos, precisa criar comandos para que um jogador jogue com o computador.



### Decomposição do jogo da velha

```

3 #include<iostream>
4 #include<stdlib.h>
5 #include<stdio.h>
6 #include<stdlib.h>
7 #include<conio.c>
8
9 using namespace std;
10
11 #define DIM 3
12
13 char matriz[DIM][DIM];
14 int i,j;
15 char p1,p2;
16 int ganhou=false;
17 int jogada=0, turno=1;
18 int certo=false, fim = false;
19 int v1 = 0, v2 = 0;

```

Alguns algoritmos usados no programa do jogo da velha.

Nesta obra, voltada à área de Linguagens, esse pensamento é focado no Projeto 1 - STEAM. Com o título **Jogos e desafios**, esse projeto auxilia no desenvolvimento do pensamento computacional pelo viés das linguagens.

## ■ Como desenvolver o pensamento computacional em estudantes de diferentes perfis

Para respeitar os diferentes modos de aprendizagem de seus alunos em relação ao pensamento computacional, é importante reforçar o trabalho “desplugado”, ou seja, sem o uso de tecnologias. Assim, é possível propor atividades de:

- decomposição de uma ação/situação: quais são suas causas? Quais são seus efeitos em determinado contexto? Qual é o seu objetivo?
- reconhecimento de padrões: que regras a ação ou situação carrega? Que procedimentos se repetem ou são constantes? Quais são considerados imprescindíveis? Quais são dispensáveis?
- abstração: que etapas são realmente cruciais para criar uma solução para essa ação/situação? Como é possível adaptá-las para um programa de computador?

A proposta aqui é que as situações e ações sejam corriqueiras, como escovar os dentes, vestir uma blusa, ou mesmo tentar encontrar trajetórias em um tabuleiro entre diferentes pontos. Para tanto, os estudantes podem utilizar a linguagem verbal oral e escrita, mas também as outras formas de linguagem, exercitando a decomposição de ações, o reconhecimento de padrões e a abstração.

Ao exercitarem essa forma de pensar, que pode e deve ser desenvolvida nas aulas dos componentes curriculares da área de Linguagens, e ao aprenderem sobre algoritmos nas aulas de Matemática, os estudantes serão capazes de alcançar a **competência geral 2** da BNCC para a Educação Básica.

## Projetos e avaliação

Em um projeto, os estudantes criam diversos produtos que podem ajudar o professor a realizar a avaliação do aprendizado, auxiliando-o a identificar as descobertas, as dúvidas, as dificuldades e os sucessos que ocorreram no decorrer dos estudos. Esse processo de avaliação contínua e processual possibilita ao professor participar ativamente do projeto, indicando fontes de pesquisa, avaliando cada etapa do trabalho e ajudando os alunos no que for necessário.

Para fazer o acompanhamento das aprendizagens, a avaliação e a autoavaliação, o principal instrumento é o **portfólio**, uma pasta ou caixa na qual os estudantes devem arquivar os registros das pesquisas e das reflexões realizadas e os diversos produtos criados. Antes de iniciar os projetos propostos nesta obra, oriente os alunos a escolher uma pasta ou uma caixa de tamanho médio ou grande na qual eles devem guardar esses registros e produtos, em ordem cronológica. A seleção do que vai compor o portfólio é sugerida no decorrer deste livro, mas

você pode fazer acréscimos ou alterações nessas propostas, adequando o uso desse instrumento ao que julgar mais significativo em relação aos objetivos estabelecidos, aos propósitos de cada atividade e à relevância que a atividade teve para o grupo.

Assim, a avaliação do desempenho dos estudantes e de sua relação com os conhecimentos e conteúdos propostos nesta obra deve ser realizada de maneira formativa e constante. Nesta obra, você pode avaliar os alunos por meio das atividades de debate, pesquisa, experimentação, leitura e redação de textos, da participação em atividades de movimento corporal e de criação artística, além dos produtos finais de cada projeto.

O processo de autoavaliação também é proposto nesta obra e pode servir como um instrumento para que os alunos verifiquem seu desenvolvimento. A avaliação pode ser individual ou em grupo e não deve ser restringir a atitudes e valores; os estudantes devem refletir criticamente sobre os avanços relativos às suas aprendizagens específicas.

A seguir, propomos uma sequência de avaliações com perguntas que podem ser feitas em cada etapa do estudo, desde uma avaliação diagnóstica, que antecede os trabalhos da obra, até uma avaliação do próprio trabalho desempenhado em sala de aula, ao final da sequência didática. Algumas dessas perguntas também são propostas ao longo dos projetos, mas você pode determinar outros momentos para usá-las.

## Avaliação diagnóstica

Antes de iniciar o projeto, você pode levantar alguns questionamentos para fazer uma avaliação diagnóstica de seus alunos. Sugerimos as seguintes perguntas, que podem ser alteradas, ampliadas e desenvolvidas de acordo com sua proposta e as respostas dos estudantes:

- O que vocês conhecem sobre o trabalho com projetos temáticos? O que acham desse modo de aprender?
- Vocês consideram importante pesquisar sobre problemas atuais, que envolvam todos nós? Por quê?
- O que pensam sobre vários professores trabalharem com o mesmo tema?
- Que experiência vocês têm em relação ao trabalho em grupo? Vocês acham importante trabalhar em conjunto com seus colegas? Por quê?
- Que experiência vocês têm em relação à pesquisa em grupo? E à individual?
- Vocês já realizaram seminários? Em caso positivo, o que acharam da experiência?
- Já participaram de debates em sala de aula? Em caso positivo, o que acharam da participação?
- Vocês já conhecem o portfólio? Caso conheçam, podem explicar para o grupo como ele é e para que ele serve?
- Vocês acham importante pesquisar sobre o (tema do projeto)? Por quê?
- O tema faz parte do cotidiano de vocês ou tem alguma relação com ele? Como se dá essa relação?
- Como vocês acham que é possível solucionar o problema proposto pelo projeto?

Por meio da avaliação diagnóstica, é possível determinar alguns dos rumos e enfoques que devem ser dados durante as aulas. Além disso, também serve para que você possa conhecer um pouco mais os alunos e o repertório deles antes de começar os estudos.

## Avaliação processual

### ■ Antes da sequência didática

Antes da apresentação dos conteúdos, é interessante investigar os conhecimentos prévios dos alunos sobre o que será trabalhado no projeto. Para isso, sugerimos as perguntas a seguir, que ajudam a fornecer pistas sobre o que deve ter maior enfoque durante as aulas:

- O que vocês acham do assunto apresentado na(s) Trilha(s)? Por quê? Quais são os pontos que despertam mais sua curiosidade?
- O assunto abordado na(s) Trilha(s) é significativo? Por quê? Existe alguma relação entre ele e o cotidiano? Em caso positivo, qual?
- O que conhecem sobre o gênero textual/discursivo ou a prática cultural que estudarão na Trilha de (componente curricular)?
- Esse gênero textual/discursivo ou essa prática cultural fazem parte ou têm alguma relação com o cotidiano de vocês? De que forma se dá essa relação?
- Como esse gênero textual/discursivo ou prática cultural se estruturam? Em que situações do cotidiano são usados? Onde circulam?

### ■ Durante a sequência didática

No decorrer do estudo da sequência didática, você pode avaliar se os estudantes compreenderam e assimilaram os conteúdos apresentados, antes de avançar para a próxima etapa. Sugerimos que sejam feitos alguns questionamentos, como:

- Como vocês compreendem a estrutura que envolve o gênero textual/discursivo ou a prática cultural em questão? De que forma compreender essa estrutura ajuda em seu estudo?
- Como compreendem o contexto sociocultural e histórico que envolve esse gênero textual/discursivo ou prática cultural? De que forma esses contextos ajudam em sua compreensão?
- Identificam em seu cotidiano a presença do gênero textual/discursivo ou prática cultural e da(s) linguagem(ns) estudada(s)? Em caso positivo, de que forma esse gênero textual/discursivo ou essa prática cultural podem se relacionar ao cotidiano de vocês?
- Qual é a relação entre o gênero textual/discursivo ou a prática cultural em questão e o tema do projeto?
- Vocês participam de debates ativamente? Em caso negativo, como poderiam melhorar o envolvimento nesse tipo de atividade?
- Participam ativamente nas pesquisas? Em caso negativo, como poderiam melhorar o envolvimento nessas atividades?

- Participam ativamente de seminários? Em caso negativo, como podem se envolver mais nessas atividades?
- Participam ativamente das experimentações? Como poderiam melhorar o envolvimento nesse tipo de atividade?
- Cuidam do portfólio? Organizam seus trabalhos?

### ■ Depois da sequência didática

Ao finalizar cada uma das sequências didáticas apresentadas, avalie o que os alunos compreenderam dos conceitos e que relações estabeleceram no decorrer do estudo. Para isso, sugerimos algumas questões que podem clarear o encaminhamento dessa avaliação:

- Depois dos estudos, o conhecimento sobre o gênero textual/discursivo ou sobre a prática cultural estudada mudou? Como?
- De que forma os conteúdos apresentados modificaram a primeira impressão do gênero textual/discursivo ou da prática cultural estudada?
- Como se relacionaram com a própria produção durante as atividades? Ficaram satisfeitos?
- Apropriaram-se dos procedimentos trabalhados?
- Envolveram-se em pesquisas e experimentações com os materiais, técnicas e tecnologias?
- Consideram que sua produção expressa suas opiniões, sentimentos e emoções?
- Consideram importante expor e divulgar seu trabalho e se envolver em eventuais montagens e apresentações de seus trabalhos? Por quê?
- Quais foram suas maiores dificuldades ao longo do projeto?

## Avaliação final – para o professor

O processo de ensino-aprendizagem deve ser constantemente aprimorado. Para aperfeiçoar o encaminhamento das sequências didáticas e estabelecer melhorias no percurso dos estudantes, é importante que você também faça uma autoavaliação de seu trabalho, relacionando-o às respostas dos alunos nas avaliações. Sugerimos alguns questionamentos sobre os quais você pode refletir ao final de cada sequência didática:

- Você realizou a avaliação diagnóstica? De que forma ela auxiliou seu plano de ensino?
- Foi possível criar conexões com conteúdos estudados nos outros componentes curriculares?
- Qual linguagem foi mais bem aceita e compreendida pelos estudantes?
- Os recursos materiais existentes na escola foram disponibilizados para o seu trabalho com os estudantes? Quais recursos foram utilizados com êxito?
- Os espaços físicos da escola foram disponibilizados e estavam preparados para ser utilizados em suas aulas?
- A avaliação processual foi realizada? Como você utilizou a avaliação processual nas atividades de ensino?
- Até que ponto sua prática educativa foi alterada por causa da avaliação processual? Reflita se ao longo do

processo você mudou de estratégia, elaborou novas atividades ou alterou alguma que já estava em andamento ao observar que os estudantes estavam com dificuldades, ou, então, se mudou o planejamento porque os estudantes se entusiasmaram e aderiram à proposta, envolvendo-se mais do que o esperado.

- Elenque as alterações que realizou em seus procedimentos de ensino baseando-se na avaliação processual.
- Essas alterações resultaram na melhoria da aprendizagem dos estudantes?
- Você auxiliou os estudantes a realizar uma autoavaliação sobre as produções?
- Promoveu saídas culturais? Em caso positivo, de que forma essas atividades contribuíram para o aprendizado dos alunos?
- Os objetivos planejados foram alcançados?
- Conseguiu realizar mostras, exposições e festivais na escola? Em caso positivo, de que forma esses recursos contribuíram para o aprendizado dos alunos?

Depois de todas essas avaliações, você pode alterar a ordem das sequências didáticas propostas nas Trilhas de cada projeto, ou mesmo acrescentar ou retirar propostas do livro, tendo o cuidado de manter o alcance dos objetivos de cada sequência, expostos nas orientações específicas deste Manual.

Nesse sentido, é sempre importante relacionar o que a turma já sabe às atividades, pois elas podem ser redundantes, diminuindo o interesse dos alunos, ou ser muito difíceis para eles.

No início de cada aula, é importante retomar o que foi estudado na aula anterior e, no final, adiantar o que vai acontecer na próxima aula. Dessa forma, você pode avaliar se eles estão acompanhando o processo ou não.

## Referenciais teóricos

### Área de Linguagens e suas Tecnologias

Neste livro, de acordo com a BNCC, compreende-se que os gêneros textuais/discursivos e as práticas culturais têm elementos composicionais e formais que os estruturam, ou seja, são sistemas de signos que dão significado às coisas da vida e às relações humanas. Eles permitem a interação social, possuem condições de produção e fazem parte de campos de atividade humana. Além disso, são construídos por pessoas que, por sua vez, têm papéis sociais e culturais diversos.

Nesse sentido, tanto os gêneros discursivos como as práticas culturais são passíveis de ser analisados<sup>16</sup>:

Considerando que uma semiose é um sistema de signos em sua organização própria, é importante que os jovens, ao explorarem as possibilidades expressivas das diversas linguagens, possam realizar reflexões que envolvam o exercício de análise de elementos discursivos, composicionais e formais de enunciados nas diferentes semioses – visuais (imagens estáticas e em movimento), sonoras (música, ruídos, sonoridades), verbais (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita) e corporais (gestuais, cênicas, dança)<sup>17</sup>.

Esse processo de análise abarca quatro práticas sociais relacionadas ao campo das linguagens:

- Leitura/fruição/apreciação;
- Contextualização/crítica;
- Análise linguística e semiótica/Experimentação;
- Criação/Produção/Divulgação.

A análise desses processos influencia diretamente o modo como se ensinam e se aprendem as linguagens na escola. Assim, na Língua Portuguesa e na Língua Inglesa, a didática visa ao estudo dos enunciados/textos e à sua contextualização; na Arte, ao estudo das obras de arte/produtos culturais e à sua contextualização; e, na Educação Física, ao estudo das práticas corporais e à sua contextualização. Na BNCC, esses processos estão resumidos nos eixos/dimensões presentes no quadro a seguir:

<sup>16</sup> Aqui, destacamos as teorias de análise discursiva de Michel Foucault e de Michel Pêcheux. Ver BARONAS, Roberto Leiser. Efeito de sentido de pertencimento à análise de discurso. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/analisedodiscurso/anaisdosead/2SEAD/SIMPOSIOS/RobertoLeiserBaronas.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2020.

<sup>17</sup> BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC-SEB, 2018. p. 486.

LÍNGUA PORTUGUESA E LÍNGUA INGLESA					
Leitura/Escuta	Análise linguística e semiótica			Escrita/Oralidade	
ARTE					
Fruição	Estesia	Reflexão	Crítica	Criação	Expressão
EDUCAÇÃO FÍSICA					
Fruição	Análise e compreensão	Uso e apropriação/ Reflexão sobre a ação	Construção de valores/ Protagonismo comunitário		Experimentação

Assim, neste volume, os procedimentos de ensino e aprendizagem próprios de cada componente curricular da área de Linguagens e suas Tecnologias estão organizados em **Trilhas disciplinares** que podem correr em paralelo ou de forma sequencial ao longo do tempo destinado ao projeto. Isso quer dizer que cada professor de cada componente curricular realizará procedimentos para que os estudantes possam compreender o enfoque de seu componente curricular em relação ao tema estudado e aos outros componentes da área.

Nessa forma de entender o processo de ensino-aprendizagem, cada professor de cada componente curricular organiza e coordena situações de aprendizagem em espaços variados, e não apenas expõe conteúdo aos alunos em sala de aula.

Cada componente curricular possui um lugar e uma ação no espaço social: a Educação Física é praticada em quadras e espaços abertos e naturais; a Língua Portuguesa e a Língua Inglesa são pesquisadas e pensadas em salas de aula, bibliotecas, filmotecas e bancos de imagens; e a Arte ocupa ateliês, teatros, estúdios, discotecas e espaços de divulgação cultural.

Esses locais permitem colocar em prática os conceitos e as teorias de cada componente curricular, ou seja, mantêm e renovam determinados procedimentos singulares que se ensinam e se aprendem de geração em geração. Sem experimentar procedimentos, os estudantes não conseguem assimilar completamente os conteúdos. Por exemplo: quando se ensina e se aprende sobre as artes visuais, é importante o acesso a ateliês de artistas e a museus de arte.

## Língua Portuguesa

Neste volume, compreendemos o estudo da linguagem com base na teoria dialógica de Bakhtin<sup>18</sup> e do conceito de multiletramentos, articulado pelo Grupo de Nova Londres<sup>19</sup>, que, por sua vez, segundo Rojo, defende que:

[...] uma educação linguística adequada a um alunado multicultural se configura, segundo a proposta, como aquela que possa trazer aos alunos “projetos (*designs*) de futuro” (passim, tradução nossa) que considerem três dimensões: a da diversidade produtiva (no âmbito do trabalho), a do pluralismo cívico (no âmbito da cidadania) e a das identidades multifacetadas (no âmbito da vida pessoal)<sup>20</sup>.

Nesse sentido, a concepção de linguagem e letramento das Trilhas de Língua Portuguesa alinha-se à BNCC ao considerar a pedagogia dos multiletramentos e dos novos multiletramentos e o modo como as diversas semioses coabitam e ocupam diferentes espaços na vida social e cotidiana de nossos alunos. É preciso compreender, portanto, que o prefixo “multi-” – do termo “multiletramento”, se baseia em três concepções de linguagem:

- A multimodalidade, ou multisemiótica da linguagem, ou seja, o modo como as diversas linguagens se articulam de maneira híbrida;
- O multiculturalismo, uma vez que, com o advento das novas tecnologias, os limites e fronteiras de tempo e espaço entre diferentes culturas, bem como o que se considera cultura erudita ou popular são “borrados” pelas possibilidades de contato viabilizadas pela internet contemporânea;
- O multilinguismo, ou plurilinguismo, que consiste em considerar as diversas interfaces e relações estabelecidas entre idiomas diversos que também coabitam em novos gêneros textuais/discursivos da contemporaneidade.

<sup>18</sup> Ver DI FANTI, Maria da Glória C. A linguagem em Bakhtin: pontos e pespontos. *Veredas - Revista de Estudos Linguísticos*, Juiz de Fora, MG, v. 7, n. 1-2, p. 95-111, jan.-dez. 2003.

<sup>19</sup> ROJO, Roxane. A teoria dos gêneros discursivos do Círculo de Bakhtin e os multiletramentos. Disponível em: [https://poslp135.files.wordpress.com/2014/10/rojo\\_gc3aanero-bakhtin-multiletramentos.pdf](https://poslp135.files.wordpress.com/2014/10/rojo_gc3aanero-bakhtin-multiletramentos.pdf). Acesso em: 19 jan. 2020.

<sup>20</sup> Idem, p. 1.

Outro enfoque mais tradicional já consolidado em livros didáticos é uma abordagem mais canônica do ensino de conteúdos gramaticais, em que os conceitos são estudados de modo metalinguístico, ou seja, aprender, por exemplo, a classificar substantivos mais do que analisar e conhecer a língua portuguesa como fenômeno linguístico contextualizado em textos autênticos de circulação real de uso de nossos estudantes. Por esse motivo, as Trilhas vão tratar da língua por meio de uma abordagem mais epilinguística, ou seja, considerando-a em seus usos e contextos reais de enunciação e discurso.

Nesse sentido, o trabalho de percepção de conhecimentos linguísticos aparecerá imbricado aos gêneros textuais/discursivos estudados e a situações de uso que sejam reais ou verossímeis com base no que os estudantes vivenciam em sua vida prática, não apenas teorizando sobre conceitos linguísticos tradicionais.

Quanto ao letramento literário, sabemos também que o ensino de literatura muitas vezes se pauta numa compreensão historiográfica das diversas obras literárias produzidas pela humanidade, desde as primeiras manifestações coloniais até os romances do período moderno.

Nossa proposta, nesta obra, no entanto, é descolonizar essa concepção de leitura literária, compreendendo as origens que antecedem a estrutura colonial, como a tradição oral e as literaturas indígenas e africanas em língua portuguesa, de modo a apresentar para o aluno um panorama mais amplo das obras produzidas em nosso país e que costumam ser descartadas em abordagens mais tradicionais, sem desconsiderar, no entanto, obras tidas como canônicas, que sejam leituras obrigatórias para grandes vestibulares. A proposta será, portanto, aproximar as literaturas que representam o repertório mais erudito das expressões populares e contemporâneas juvenis, a fim de aproximar os alunos de uma prática de leitura mais significativa.

Por fim, em relação às produções textuais, além de nos apoiarmos nos multiletramentos e nos novos multiletramentos, a ideia é que se organizem pequenas sequências didáticas baseadas na proposta bakhtiniana de articulação do texto, considerando os diversos tipos de texto trabalhados no livro com base nos conceitos de tema, forma composicional e estilo. Concebemos tema como o conteúdo que o texto transmite para reproduzir determinado valor, acentuado por seus autores; já a forma composicional diz respeito a como um autor pode estruturar seu texto para se expressar, como a forma e a estrutura do texto foram organizadas; o estilo, por sua vez, está relacionado às escolhas linguísticas feitas pelo autor para expressar o que deseja.

Geralmente, o estilo e a forma composicional são tratados de maneira isolada, sem considerar o tema que há por trás dessa estrutura. Dessa forma, numa aula mais expositiva, analisamos como os anúncios publicitários se organizam por meio de verbos no imperativo, sem refletir, no entanto, sobre o motivo, ou seja, o tema que é inerente a

essa escolha lexical. É por essa razão que as Trilhas propõem o caminho inverso a esse, trazendo o tema como base para a estrutura dos gêneros textuais/discursivos.

## Língua Inglesa

A língua inglesa é abordada, nesta obra, da perspectiva de língua franca (ou *english as a lingua franca*, sigla ELF), em oposição ao inglês como segunda língua ou como língua estrangeira, conforme conceituam Friedrich e Matsuda<sup>21</sup>. Nessa concepção, a língua inglesa aparece com função comunicativa em contextos multilingues e enquanto patrimônio cultural e linguístico da humanidade. Dessa forma, alguns aspectos trabalhados dentro da perspectiva de língua inglesa como segunda língua ou língua estrangeira, como o ensino focado em uma variedade padrão, deixam de fazer sentido e dão espaço para o foco no uso da língua inglesa por falantes e ouvintes de diversas partes do mundo, com diversas bagagens e contextos linguísticos próprios. As variedades de língua inglesa, nessa perspectiva, dependem muito do falante e perdem o estigma que prevalece em outras práticas pedagógicas do estudo sistemático e normativo de uma só variedade padrão, muitas vezes longe do vernáculo da língua estudada.

Do ponto de vista metodológico, adotamos a visão de Jenkins, que postula que o ensino de ELF não pode pender para uma visão hegemônica do uso do inglês, como se fosse possível adequar falantes do “inglês do mundo”, ou “world englishes”, para a autora, a uma só variedade e a um só arcabouço cultural. Tampouco pode pender para uma visão de que não há padrões a serem seguidos nem estruturas preservadas que linguisticamente são relevantes e conferem proficiência no sentido da capacidade de adequação dos falantes às diferentes situações conversacionais e de uso<sup>22</sup>.

Nesse sentido, esta obra apresenta aspectos linguísticos e conteúdos considerados relevantes para que, dentro da perspectiva de gramática de Sírio Possenti, os estudantes possam se apropriar da língua inglesa, usando-a da melhor forma porque conhecem sua estrutura.

Possenti defende que conteúdos de gramática normativa, prescritiva, devem escapar do ambiente escolar e dar lugar à mobilização de conceitos linguísticos com o objetivo de capacitar falantes e ouvintes de uma língua a usá-la em sua vida real. Longe da concepção normativa do ensino gramatical, o autor considera outro o papel da gramática na escola e, segundo a leitura crítica de Ilari, apresenta o perfil de egresso de estudantes formados com base em sua concepção de língua e ensino de gramática. Segundo Ilari:

<sup>21</sup> FRIEDRICH, Patricia; MATSUDA, Aya. When five words are not enough: a conceptual and terminological discussion of English as a Lingua Franca. *International Multilingual Research Journal*, v. 4, n. 1, p. 20-30, Feb. 2010.

<sup>22</sup> JENKINS, Jennifer. English as a Lingua Franca: interpretations and attitudes. *World Englishes*, v. 28, n. 2, p. 200-207, June 2009.

[...] se distinguem antes por ter uma cabeça bem feita do que por tê-la bem cheia: as informações técnicas, linguísticas ou não, são importantes como fonte de reflexão [...], mas a disposição para refletir sobre elas é ainda mais importante, e a disposição para aprender é condição para ensinar<sup>23</sup>.

Sendo assim, os alunos serão convidados a conhecer as estruturas linguísticas da língua inglesa com o olhar da curiosidade de quem vê a língua como um objeto científico de interesse para investigação.

Outro aspecto relevante é a importância do **Listening** dentro de nossa proposta. Ao ouvirem falantes de língua inglesa ou de outros idiomas, os estudantes são capazes de aprender, além dos sons, a entonação, a organização do discurso, a sintaxe, o vocabulário, as pausas, hesitações e outros aspectos que diferem os registros formal e informal, por exemplo.

Nesta obra, com sua mediação, os alunos precisam ser protagonistas para acessar os vídeos e os áudios sugeridos, bem como para exercitar a escuta no decorrer do volume, pois as atividades de **Listening** são parte imprescindível no aprendizado da língua inglesa.

É comum a essa perspectiva traçar comparações entre a língua inglesa e outros idiomas, comumente com a língua materna dos estudantes, para ampliar as possibilidades de investigação linguística. Acredita-se que essa abordagem contribui muito para o estudo dos gêneros do discurso, numa perspectiva bakhtiniana, porque instrumentaliza os alunos com conhecimentos linguísticos que permitem avanços na investigação das estruturas dos textos e das possibilidades de seus significados em situações de uso real.

Além disso, nesta obra é considerada a visão que Foucault tem de discurso. Essa visão se preocupa com as relações de poder entre interlocutores. Reforçando uma visão bakhtiniana de gêneros do discurso, a linha teórica de Foucault aplicada ao ensino de ELF permite aprofundar discussões sobre as relações culturais que a língua inglesa reforça, suprime, amplia, e assim por diante. Assim, é uma preocupação, nessa linha teórica, analisar as práticas discursivas, os sujeitos do discurso em relação aos seus enunciados e às relações de poder que derivam e/ou podem ser extraídas das situações discursivas. Com especial preocupação com os desdobramentos da teoria foucaultiana na educação, compreendemos que a releitura de Fischer sobre a obra de Foucault ajuda a nortear as escolhas metodológicas desta obra<sup>24</sup>.

<sup>23</sup> ILARI, Rodolfo. Por que (não) ensinar gramática na escola. *Educação & Sociedade*, Campinas, SP, v. 18, n. 60, p. 173-182, dez. 1997. p. 175. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-73301997000300011](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73301997000300011). Acesso em: 4 nov. 2019.

<sup>24</sup> FISCHER, Rosa Maria Bueno. Foucault e a análise do discurso em educação. *Cadernos de Pesquisa*, São Paulo, n. 114, p. 197-223, nov. 2001. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-15742001000300009&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-15742001000300009&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 4 nov. 2019.

Considerando os aspectos sociais de uso da língua inglesa em diferentes nações e entre diferentes povos, bem como as relações de poder entre eles, consideramos crucial essa perspectiva de análise dentro das atividades propostas. Na prática, isso aparece em atividades que incentivam os estudantes a se questionarem sobre os diferentes enunciadores e seus lugares de poder, sobre linguagem e acesso, sobre hegemonias e globalização, sempre privilegiando um olhar crítico que fomente o desejo pela investigação alinhado à concepção de ensino por projetos.

## Educação Física

O estudo das linguagens corporais, objeto do componente curricular Educação Física, deve levar os estudantes a explorar, descobrir e ressignificar o movimento e os gestos corporais, apresentados aqui como manifestações de diferentes grupos culturais.

Essa proposta se baseia na perspectiva multicultural<sup>25</sup>, que visa levar os estudantes a compreender o seu papel de cidadãos e de protagonistas no espaço comunitário, e a reconhecer e valorizar a diversidade da cultura corporal. Por essa via, esse componente tem como objetivo aprofundar o estudo sobre os processos de identificação, de análise e de compreensão de discursos e valores presentes nas manifestações da cultura corporal do movimento.

Nesse sentido, busca respaldo nas teorias pedagógicas pós-críticas:

Em contraste com as teorias críticas, as teorias pós-críticas não limitam a análise do poder ao campo das relações econômicas do capitalismo. Com as teorias pós-críticas, o mapa do poder é ampliado para incluir os processos de dominação centrados na raça, na etnia, no gênero e na sexualidade<sup>26</sup>.

Com base nesse referencial, que busca uma crítica expandida, o professor de Educação Física deve apresentar proposições que possibilitem aos alunos compreender, apreciar e produzir/ressignificar manifestações culturais de uma forma complexa, ou que os levem:

[...] à identificação de suas origens e dos modos como podem ser aprendidas; ao reconhecimento dos modos de viver e perceber o mundo a elas subjacentes; ao compartilhamento de valores, condutas e emoções nelas expressos; à percepção das marcas identitárias e à desconstrução de preconceitos e estereótipos nelas presentes; e, também, à reflexão crítica a respeito das relações práticas corporais, mídia e consumo, como também quanto a padrões de beleza, exercício, desempenho físico e saúde<sup>27</sup>.

<sup>25</sup> SILVA, Tomaz Tadeu da. *Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo*. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

<sup>26</sup> Idem.

<sup>27</sup> BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC-SEB, 2018. p. 483.

Assim, no Ensino Médio, aprofunda-se o processo de desenvolvimento de competências e habilidades por meio de oito dimensões do conhecimento: experimentação, uso e apropriação, fruição, reflexão sobre a ação, construção de valores, análise, compreensão e protagonismo comunitário.

Além disso, como afirmam os Parâmetros Curriculares Nacionais, a organização dos conteúdos do componente curricular se dá por meio de unidades temáticas:

Entende-se a Educação Física como uma área de conhecimento da cultura corporal de movimento e a Educação Física escolar como uma disciplina que introduz e integra o aluno na cultura corporal de movimento, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, instrumentalizando-o para usufruir dos jogos, dos esportes, das danças, das lutas e das ginásticas em benefício do exercício crítico da cidadania e da melhoria da qualidade de vida<sup>28</sup>.

Dessa forma, a Educação Física escolar visa contribuir para a formação de sujeitos capazes de analisar e ressignificar suas práticas corporais, com base em valores éticos e morais.

## Arte

O ensino de Arte engloba as linguagens artísticas visual, audiovisual, musical, corporal e teatral, que se caracterizam pela liberdade em relação à expressão e à interpretação, pois um artista pode criar seu próprio sistema de signos muitas vezes fazendo uso das linguagens verbais e não verbais ao mesmo tempo, e um apreciador de arte pode interpretá-la conforme seu repertório cultural.

Essa liberdade torna essa vivência artística uma **experiência poética**, na qual se articulam os elementos subjetivos (significados) e os elementos objetivos das obras de arte (técnicas, materiais, formas, cores, movimento, textura, entre outros). Do mesmo modo, o ensino de Arte nesta obra convida os estudantes a experimentar os mais diversos procedimentos artísticos, articulando-os aos significados dos produtos realizados.

As linguagens artísticas devem ser lidas e interpretadas. Para que isso aconteça, é necessário ter momentos dedicados à **fruição estética** nos quais os estudantes possam fazer a leitura das obras de arte e se aprofundar mais sobre elas. Nesta obra, a fruição estética está presente em momentos de apreciação e de leitura de obras de arte diversas, como instalações, peças de teatro, músicas, filmes e vídeos.

Durante a apreciação de um objeto artístico, os estudantes serão afetados pelos signos presentes nas obras de arte, que podem provocar emoções e despertar pensamentos e ideias que levem a leituras diversas da realidade. A fruição estética possibilita a todos uma livre

interpretação das obras de arte, conceituando o que chamamos de **polissemia de sentidos**.

A fruição estética envolve, de forma processual, sensação, emoção e razão e pode ser expressa tanto pelas linguagens não verbais (corporais, gestuais, visuais, etc.) como pela linguagem verbal. Cada estudante pode responder de modo próprio aos estímulos da fruição estética. Alguns ficam animados e alegres; outros, tímidos. É importante que você acompanhe atentamente as respostas de seus estudantes para, assim, gradualmente, conseguir avaliar o quanto cada um se envolveu ou não com as atividades e, também, perceber o gosto estético de cada um. Partindo do princípio de que a expressão artística e a fruição dependem do repertório cultural de cada um, acreditamos que a escola tem papel imprescindível na construção desse repertório.

Dito isso, é papel da escola planejar **mediações educativas** que levem os estudantes a vivenciar momentos de fruição estética e de reflexão sobre os temas das obras, as linguagens, os materiais e as técnicas que as compõem, sobre a intenção do artista, sobre os valores que essas obras carregam e sobre o contexto em que foram produzidas. Desse modo, os estudantes ampliam seu conhecimento artístico e estético e seu repertório cultural. Os diálogos propostos os levam à reflexão e à elaboração de juízos de valor sobre as obras e sobre o trabalho dos artistas, relacionando-os com seus valores e sua experiência de vida.

Outro aspecto relevante é o caráter **interdisciplinar** entre as linguagens artísticas, compreendendo que a interdisciplinaridade depende do aprofundamento em cada uma dessas linguagens: visuais, audiovisuais, musicais, do teatro e da dança. Para tanto, como mencionado anteriormente, em nossa obra buscamos trabalhar com temas ou eixos temáticos que unem essas linguagens artísticas e valorizam a especificidade delas. A seguir, detalhamos nossa abordagem de cada uma das linguagens artísticas trabalhadas.

### ■ Linguagem visual

Os estudantes da etapa final da Educação Básica apresentam um grande repertório visual oriundo da interação que têm com as muitas produções artísticas que circulam na sociedade, como as imagens veiculadas pela televisão, pelo cinema e por *sites*, além das obras expostas em revistas, livros, museus ou outros espaços de divulgação. Há também todo o repertório assimilado e construído nas etapas anteriores de sua educação formal. Em outras palavras, ao participarem da cultura e da vida escolar, esses estudantes vêm construindo seu repertório sobre artes visuais.

Em linhas gerais, a percepção dos estudantes sobre o jogo de luz e sombra, de tonalidades e de formas já está desenvolvida. Esses jovens já são capazes de

<sup>28</sup> BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física*. Brasília, DF: MEC-SEF, 1998.

representar a figura humana com articulações e de desenhar o espaço explorando as diferenças entre os tamanhos dos objetos, utilizando-se das perspectivas linear e atmosférica. No entanto, sua produção em artes visuais é reflexo da capacidade de enxergar a si e de sua relação com o mundo. Assim, ao expressarem por meio da linguagem visual – com desenhos, pinturas, colagens, esculturas, fotografias, etc. –, os alunos revelam muito daquilo que sabem e sentem em relação aos objetos, às pessoas, à vida.

De acordo com as Orientações Curriculares para o Ensino Médio, os estudantes dessa faixa etária valorizam o conhecimento acerca do procedimento que resultou em uma manifestação artística. São também criativos e gostam de explorar procedimentos, a fim de perceber alguma mudança no resultado final. Desse modo, a pressão que o grupo exerce no indivíduo, principalmente nessa idade, pode ser encarada como uma oportunidade positiva de transformação, caso o grupo seja estimulado a criar, a desafiar seus limites e a dialogar. O gosto pessoal e a crítica devem ser incentivados por meio de debates, pesquisas e experimentações. A motivação para o aprendizado da arte deve estar ligada à contribuição que cada estudante pode dar à conclusão de um projeto.

Quando leem e interpretam obras de arte visual, os alunos expressam sua experiência, seu conhecimento prévio e seu repertório cultural. Segundo Michael Parsons, em seu livro *Compreender a arte*<sup>29</sup>, a leitura de uma obra de arte visual sempre busca significações e sentidos. Edmund Feldman, em seu livro *Becoming human through art* (Tornando-se humano por meio da arte), identifica os diferentes tipos de olhar que podem ser suscitados no leitor que desenvolveu a crítica de arte. No campo das pesquisas brasileiras sobre leitura de imagens, temos as realizadas por Ana Mae Barbosa, Rosa Lavelberg, Terezinha Franz, Anamelia Bueno Buoro, entre outros estudiosos, que concebem as imagens como objetos de conhecimento e destacam a necessidade de desvelar aos estudantes as imbricações entre arte e cultura.

Assim, durante a leitura de imagens, os alunos devem ser livres para se expressar. Por meio de sua escuta respeitosa e do diálogo estabelecido com você e os colegas, eles desenvolverão a capacidade de questionamento, competência importante para a formação de um leitor que interpreta os textos que estão à sua volta. Destacamos ainda que, para mediar conhecimentos, é preciso conduzir o olhar dos estudantes e ressaltar aspectos formais das obras, como linhas, cores, formas, volume, proporção, movimento, etc., e aspectos relativos aos conteúdos (conceituais, factuais, procedimentais) considerados relevantes para o aprendizado dos estudantes.

<sup>29</sup> PARSONS, Michael. *Compreender a arte*. Portugal: Editorial Presença, 1992.

Segundo Buoro<sup>30</sup>, existem sete momentos importantes para a mediação de leitura de imagem:

- descrição da imagem;
- descoberta de percursos visuais sobre a imagem a fim de perceber toda a estruturação da composição e possibilitar o afloramento de questões e significações pertinentes e inerentes ao texto visual;
- percepção das relações entre a obra focalizada e a produção anterior realizada pelo artista produtor;
- pesquisa a fim de aproximar-se mais do significado visual, saindo em busca das respostas que surgiram no processo de leitura;
- comparação ou diálogo entre obras da mesma época e produção atual;
- construção de texto verbal com registro do percurso empreendido, o qual abarque a significação do texto visual lido;
- abordagem do conceito de produção artística como construção de linguagem e trabalho humano.

A pesquisa de Buoro foi a inspiração para a leitura de imagens que desenvolvemos nesta obra, uma vez que ela dialoga com a perspectiva crítica da Arte-Educação baseada na cultura visual, principalmente no que tange à pesquisa, à significação do texto visual lido e à abordagem da obra de arte como construção da linguagem e fruto do trabalho humano.

## ■ Linguagem musical

Com a intenção de ampliar a percepção e a consciência do indivíduo e contribuir para a superação de preconceitos, posturas individualistas e visões de mundo dualistas, três eixos de trabalho fazem parte da prática adotada para o ensino da linguagem musical neste livro: a audição atenta da obra, sua contextualização e a *performance* e a criação musicais, que podem ser entendidas como a produção, dentro da proposta didática aqui apresentada. Para isso, é preciso criar contextos educacionais que respeitem e estimulem o sentir, o questionar e o criar, além de promover situações para o debate relacionado à música.

O ato de ouvir e fruir músicas e canções consiste em receber estímulos sonoros, transformá-los em percepções e, então, inseri-las em nosso contexto mental (psíquico, afetivo, cultural, entre outros). Essa inserção se dá mediante a estruturação de novas configurações mentais. Nossa reação à música é, assim, um ato de (re) criação. Segundo Moraes<sup>31</sup>, a música atua por meio de três dimensões: a corpóreo-sensorial, a afetivo-subjetiva e a estético-social. Essas dimensões são indissociáveis e integram aspectos fisiológicos, psicológicos e socioculturais.

<sup>30</sup> BUORO, Anamelia Bueno. *O olhar em construção*. São Paulo: Cortez, 1996.

<sup>31</sup> MORAES, J. J. de. *O que é música*. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1991.

A dimensão **corpóreo-sensorial** é epidérmica, está relacionada ao ritmo e é acompanhada pelo ato de dançar. A **afetivo-subjetiva** relaciona-se a sensações, lembranças, emoções e sentimentos, difíceis de definir verbalmente. Por sua vez, a **estético-social** engloba a apreciação musical baseada em determinadas estruturas e formas estéticas compartilhadas, e que são estabelecidas historicamente e socialmente por meio do contato com diferentes músicas e canções. Acreditamos, assim, que a mediação escolar pode e deve diversificar e ampliar a escuta musical.

O jogo permite aos estudantes realizar experimentações com materiais sonoros, instrumentos musicais, o corpo e a voz. Ao participarem desse tipo de sensibilização, eles desenvolvem habilidades relacionadas tanto à escuta musical como à *performance* e à criação. A escuta sonora e musical desenvolve o que Murray Schafer<sup>32</sup> chamou de “ouvido pensante”: mais do que simplesmente ouvir, a escuta atenta e sensível leva os alunos a perceber, analisar e pensar o mundo a sua volta e sobre as produções musicais.

Por isso, um aspecto relevante é a importância da escuta dentro da nossa proposta. Nesta obra, com sua mediação, os alunos precisam ser protagonistas para acessar os vídeos e os áudios sugeridos no decorrer do volume, pois as atividades de escuta são parte imprescindível do aprendizado da música.

A *performance*, por sua vez, não é tratada como atividade delegada apenas a instrumentistas talentosos ou “gênios” musicais, mas como uma atividade criativa e ativa, o que inclui a participação envolvida e comprometida dos estudantes. Nessa perspectiva, a improvisação e a composição mais complexa são equivalentes na criação musical. Isto é: a criação musical se relaciona a uma organização de ideias que podem ou não seguir princípios de estilo. Mais uma vez, o engajamento dos estudantes é essencial – é preciso ter consciência de que se está criando uma sequência de sons e ter essa intenção, além do fato de essa sequência conseguir expressar seus pensamentos e emoções. Para Hans-Joachim Koellreutter<sup>33</sup>, a improvisação está sempre relacionada com a autodisciplina, a concentração, o trabalho em equipe, a memória e o senso crítico.

Nesta obra, portanto, valorizamos o processo de ensino e aprendizagem de música como uma visão global e integradora do mundo e dos processos de escuta, experimentação e criação, englobando o diálogo com músicas e canções da estética contemporânea e das culturas não ocidentais.

<sup>32</sup> SCHAFFER, R. Murray. *Le paysage sonore*. Paris: J. C. Lattès, 1979; \_\_\_\_\_. *O ouvido pensante*. São Paulo: Ed. da Unesp, 1991.

<sup>33</sup> KOELLREUTTER, H. J. *Movimentos em direção à modernidade*. São Paulo: Musa/Atravez, 2001.

## ■ Linguagem corporal

Diferentemente da visão dualista que coloca corpo e alma como domínios opostos, a dança-educação visa contribuir para o aprendizado e a formação do cidadão, ao compreender que o corpo pensa e que podemos desenvolver a consciência corporal. É essa compreensão que embasa as sequências didáticas sobre a linguagem corporal.

Alguns estudiosos da dança e do movimento humano, como Rudolf Laban, Gerda Alexander, Peter Brook, Angel Vianna, Lenira Rengel e Isabel Marques, entendem a dança como o “pensamento do corpo”, sugerindo que essa visão dualista seja abandonada e tornando o processo educativo mais holístico e produtivo. Como afirma Isabel Marques<sup>34</sup>, é possível “pensar dançando e dançar pensando”.

Para possibilitar que isso aconteça, é preciso compreender o ato de dançar como uma forma de o sujeito conhecer seu corpo e a si mesmo. É preciso desenvolver, portanto, a consciência corporal dos educandos, e não habilidades relativas a um tipo específico de dança, como o balé clássico. Assim, não existem os que “sabem” e os que “não sabem” dançar: a dança é um dos aspectos que compõem a existência de qualquer pessoa, uma vez que o movimento é a base de todas as ações humanas. Nosso corpo, mesmo quando parece estar parado, precisa estar em movimento para estar vivo (essa é, a propósito, uma das questões centrais para muitos artistas da dança contemporânea, que incluem em seus trabalhos a importância do movimento interno dos órgãos e dos fluidos do corpo). É essa consciência que a dança-educação busca desenvolver.

Neste livro, entendemos que a dança é uma forma de o ser humano se expressar por meio do movimento corporal. É também uma maneira de conhecer a si mesmo e de interagir com as outras pessoas. O trabalho com a dança na escola pode (e deve) tornar-se uma maneira de criar elos mais estreitos entre professores e estudantes. Para isso, é fundamental reservar momentos para debater as práticas propostas, de acordo com aquilo que avalie ser necessário para cada turma. Promovendo exercícios de consciência corporal, como os que constam nesta obra, e discutindo essas práticas, é possível conhecer e compreender a expressão corporal dos estudantes e aproximar-se deles, além de proporcionar uma maior integração entre eles.

Incorporando a dança às aulas de Arte, é possível explorar as possibilidades de movimento e as relações entre tais possibilidades e a expressão individual. Trabalham-se a relação entre os diferentes corpos e a relação entre o corpo e o espaço. Esse tipo de trabalho

<sup>34</sup> MARQUES, Isabel. *A dança no contexto: uma proposta para a educação contemporânea*. Tese de doutorado. Universidade de São Paulo, São Paulo, 1996.

estimula a coordenação motora, o equilíbrio e o tônus muscular, além de abrir espaço para o exercício da imaginação, a capacidade lúdica e a socialização.

Descobrir maneiras de se movimentar para além daquelas com as quais estamos habituados no cotidiano constitui a criação estética que é a dança. E é exatamente a busca por novas possibilidades, para além do usual, que permite aos estudantes imaginar e dar forma a um mundo diferente, não restrito àquilo que já está estabelecido.

Entendemos, ainda, a dança como uma das expressões que nos atingem visualmente, portanto passível de análise e crítica. Por isso, os eixos de ensino que estruturam as atividades de dança são os mesmos das artes visuais: desvelar e fruir espetáculos de dança ou trechos deles, contextualizá-los e criar coreografias por meio de exercícios de consciência corporal.

## ■ Linguagem teatral

Para Viola Spolin<sup>35</sup>, o objetivo do trabalho com a linguagem teatral na escola não é formar um estudante como ator, mas abrir caminho para que cada um descubra a si mesmo e reconheça a importância da arte em sua vida. O teatro auxilia os alunos a desenvolver maior domínio do tempo, do corpo, da verbalização e da expressão. Longe de ser apenas instrutivo, o teatro é, sobretudo, uma forma de arte que deve ser explorada por seu caráter estético. Quando se pensa em teatro como arte, deve-se preocupar também com a qualidade artística oferecida pelas peças.

<sup>35</sup> SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1979; *Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin*. São Paulo: Perspectiva, 2001; *O jogo teatral no livro do diretor*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

Como linguagem artística, o teatro em sala de aula põe o estudante em contato com uma das mais antigas manifestações culturais, que aborda diversos temas, podendo discutir questões essenciais da vivência humana. Nessa perspectiva, o teatro tem função estética, catártica, questionadora, social e política. Existem, então, algumas facetas do teatro que podemos explorar, como a criação da personagem, o espaço cênico e a ação teatral, presentes nos jogos teatrais desenvolvidos por Viola Spolin e trazidos ao Brasil pela professora Ingrid Koudela. Baseados na improvisação, os jogos constituem um recurso importante para desenvolver capacidades como atenção, concentração e observação.

Nas produções teatrais em ambiente escolar, é essencial que se compreenda a diferença entre improvisação e dramatização. A improvisação define-se pela experimentação livre. Já a dramatização se caracteriza pela construção intencional de uma peça de teatro, com todos os elementos que lhe são próprios: espaço cênico (cenário, figurino, maquiagem, iluminação, etc.), personagens e ação teatral.

Conclui-se que o trabalho com teatro na escola articula o discurso falado e escrito, a expressão corporal, as expressões plástica, visual e sonora, na elaboração de dramatizações; contribui para o desenvolvimento da comunicação e da expressão; ajuda o aluno a desenvolver suas potencialidades; coloca-o em contato com um novo gênero literário; e favorece a produção coletiva de conhecimento da cultura.

Entendemos, também, o teatro como uma das expressões que nos atingem visualmente, portanto passível de análise e crítica. Por isso, os eixos de ensino que estruturam os conteúdos dessa linguagem são os mesmos das artes visuais: ler, contextualizar e fazer arte.

## Estrutura da obra

Esta obra está organizada em volume único e estruturada em seis projetos integradores que abordam todas as linguagens do currículo do Ensino Médio.

É importante notar que os projetos presentes neste volume podem ser trabalhados independentemente, sem ordenação sequencial, pois cada um deles enfoca um tema específico, que pode, inclusive, ser ampliado por você e suas turmas. Nesse sentido, cada projeto pode e deve ter sua participação e interferência, professor, adequando-os às suas necessidades e ao planejamento pedagógico de sua escola.

Cada um dos projetos é formado pela estrutura de seções e boxes a seguir.

- **Qual é o problema?** – Apresenta o problema a ser resolvido durante o projeto integrador.
- **Tramas e enredos** – Contextualiza a relação do problema com a área de Linguagens e suas Tecnologias.

- **Soluções possíveis e imagináveis** – Traz as Trilhas disciplinares de cada componente curricular de Linguagens e suas Tecnologias. Essas Trilhas apresentam diversos temas relacionados ao projeto e possibilitam diferentes percursos para resolver o problema proposto.

### **Trilha Língua Portuguesa:**

Com base na didática da Língua Portuguesa, propõe conteúdos e atividades que podem ajudar a solucionar o problema. Essa Trilha está estruturada nas seções: **Ler e ouvir, Entendendo a Língua Portuguesa e Escrever e falar.**

### **Trilha Língua Inglesa:**

Com base na didática da Língua Inglesa, propõe conteúdos e atividades que podem ajudar a solucionar o problema. Essa Trilha está estruturada nas seguintes seções: **Reading and listening, Understanding**

**English, Intercultural dimension e Writing and speaking.**

**Trilha Arte:**

Baseando-se na didática da Arte, propõe conteúdos e atividades que podem ajudar a solucionar o problema. Essa Trilha apresenta as seguintes seções: **Apreciar, Refletir e criticar e Criar.**

**Trilha Educação Física:**

Com base na didática da Educação Física, propõe conteúdos e atividades que podem ajudar a solucionar o problema. Essa Trilha está estruturada com base nas seções **Fruir e compreender, Construir valores, Investigar e Experimentar.**

- **Para concluir** – A seção apresenta o **Mãos à obra**, que traz a proposta de atividade de produção final do projeto, e o **Boca no trombone**, proposta de divulgação e compartilhamento dos produtos finais criados pelos estudantes.
- **Para avaliar** – A seção apresenta o **Traçando o mapa**, que traz um mapa mental com os conteúdos abordados em cada Trilha e a síntese final. Além disso,

apresenta a **Autoavaliação**, na qual os alunos devem refletir sobre seus aprendizados durante os estudos dos projetos.

A coleção traz os seguintes boxes:

**Para explorar (Exploring**, na Trilha Língua Inglesa): apresenta sugestões de livros, vídeos, artigos, filmes e *sites* para auxiliar nas pesquisas e ampliar o repertório dos alunos.

**Um pouco de história (A little bit of history**, na Trilha Língua Inglesa): traz um recorte histórico sobre os conteúdos abordados.

**Técnicas e tecnologias (Techniques and Technologies**, na Trilha Língua Inglesa): aborda um aspecto técnico importante relacionado às linguagens e aos assuntos discutidos no projeto.

**Mundo do trabalho (Work world**, na Trilha Língua Inglesa): traz informações sobre uma profissão ligada à área de Linguagens e suas Tecnologias.

A coleção apresenta ainda os boxes **Para refletir, Para praticar e Para explorar**, que trazem atividades diversas para os alunos.

## Recomendações de leitura

BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, F. (Orgs.). *Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.

Neste livro, a autora traz pesquisas, relatos de experiências e debates sobre a Abordagem Triangular no ensino de Arte e em outras áreas do conhecimento.

CAGE, John. *De segunda a um ano*. São Paulo: Cobogó, 2013.

Neste livro, o autor trata de política, música, poesia e arte, dispondo os textos de uma maneira visual que chama a atenção do leitor.

CONDEMARIN, Mabel; MEDINA, Alejandra. *Avaliação autêntica: um meio para melhorar as competências em linguagem e comunicação*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

Nesta obra, as autoras propõem um novo modo de avaliar as aprendizagens dos estudantes e apresentam as características e as bases teóricas que fomentam a avaliação autêntica.

DAOLIO, J. *Da cultura do corpo*. Campinas: Papyrus, 1995.

A obra discute a construção cultural do corpo humano por meio de um referencial da Antropologia Social. É nessa perspectiva que o autor analisa as representações sobre o corpo, que rege e orienta as práticas escolares dos professores de Educação Física.

DE SÁ, A. P. S. Por que (não) ensinar o cânone escolar: a(s) literatura(s) nas versões preliminares da BNCC. *Cadernos de Letras da UFF*, v. 27, n. 55, p. 209-236, 2017. Disponível em: <<http://www.cadernosdeletras.uff.br/index.php/cadernosdeletras/article/view/494>>. Acesso em: 3 nov. 2019

Nesse artigo, a autora debate, nas versões preliminares da Base Nacional Curricular Comum, o modo como os conteúdos de literatura foram tratados em cada versão e os contextos envolvidos em cada alteração.

DEWEY, John. *A arte como experiência*. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 2010.

Na obra, o autor faz um apanhado de escritos sobre palestras que trataram de discutir a estrutura da arte e sua relação com o público leitor.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

Este livro fundamenta e explica os elementos e as características da linguagem visual com o objetivo de ensinar a ver e a ler dados visuais presentes em imagens, obras de arte, objetos, entre outros.

EAGLETON, Terry. *A ideia de cultura*. 2. ed. São Paulo: Ed. da Unesp, 2011.

Nesta obra, o autor faz um estudo sobre os significados de cultura, investigando as origens dos diferentes sentidos dados a esse termo.

EFLAND, Arthur D.; FREEDMAN, Kerry; STUHR, Patricia. *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós, 2003.

Os autores fazem um estudo sobre modernidade, multiculturalismo e teoria cultural para mostrar que a filosofia pós-moderna tem influenciado a educação, em especial as áreas de Ciências Humanas e da Arte.

ESCOSTEGUY, A. C. D. Estudos Culturais: uma introdução. In: SILVA, T. T. *O que é, afinal, Estudos Culturais?* Belo Horizonte: Autêntica, 2006. p. 113-166.

O autor apresenta os fundamentos teóricos do movimento britânico denominado de Estudos Culturais.

FAZENDA, Ivani C. A. *Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa*. 18. ed. Campinas: Papirus, 2016.

A autora apresenta um estudo sobre a interdisciplinaridade, abordando a história do conceito desse termo, o surgimento e a consolidação de um grupo de pesquisas sobre interdisciplinaridade e um apanhado de pesquisas realizadas nessa área.

FOUCAULT, M. *A Arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense, 1986.

Em sua obra icônica, Foucault trata dos sistemas de pensamento e conhecimento, que chama de “epistemes” ou “formações discursivas”, e apresenta as regras que operam sobre os sujeitos, influenciando os limites do pensamento e o uso da linguagem.

\_\_\_\_\_. *A ordem do discurso: aula inaugural no Collège de France*, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. São Paulo: Loyola, 2019.

No livro que transcreve a ilustre palestra em sua aula inaugural na Collège de France, Foucault apresenta suas ideias e sua concepção a respeito da produção de discursos na sociedade.

NEIRA, M. G.; NUNES, M. L. F. *Educação Física, currículo e cultura*. São Paulo: Phorte, 2009.

Com um olhar sobre a herança deixada pelos pressupostos teórico-práticos na disciplina de Educação Física, os autores apresentam a importância da perspectiva cultural por meio de uma posição pós-crítica e provocam o leitor a uma nova “escrita curricular”.

READ, Herbert. *A educação pela arte*. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

Neste livro, o autor retoma as ideias de Platão sobre a arte ser a base da educação com o objetivo de formular uma teoria que abarque todos os modos de expressão (artística, musical, literária, etc.) de maneira contextualizada: uma educação pautada nos sentidos sobre os quais se baseia a consciência e o raciocínio humano.

RICHTER, Ivone M. *Interculturalidade e estética do cotidiano no ensino das artes visuais*. Campinas: Mercado de Letras, 2003.

A autora apresenta uma visão do ensino de artes visuais na escola com base no multiculturalismo e na estética feminina cotidiana, discutindo tendências sobre a educação intercultural e o ensino de artes visuais.

ROJO, R.H.R. *Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos*. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

Essa obra é válida para conhecer os conceitos de multiletramento que embasam algumas atividades das Trilhas de Língua Portuguesa apresentadas neste livro, relacionando-as ao estudo dos gêneros discursivos.

## Bibliografia

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC-SEB, 2018.

O documento define as aprendizagens essenciais a serem trabalhadas em escolas públicas e privadas que ofertam a Educação Básica.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica*. Brasília: MEC-SEB, 2013.

O documento traz as diretrizes que regem a Educação Básica brasileira com o objetivo de garantir que conteúdos básicos sejam ensinados a todos os alunos.

DELL'ISOLA, R. L. P.; MENDES, E. A. M. (Orgs.). *Reflexões sobre a língua portuguesa: ensino e pesquisa*. Campinas, SP: Pontes, 1997.

O livro traz diversos artigos com estudos e reflexões sobre o ensino de Língua Portuguesa.

DEWEY, J. *Democracia e educação: introdução à filosofia da educação*. 3. ed. Trad. Godofredo Rangel e Anísio Teixeira. São Paulo: Nacional, 1959.

O livro traz os principais aspectos do pensamento do filósofo John Dewey sobre a educação.

DI FANTI, M. *A linguagem em Bakhtin: pontos e pespontos*. *Veredas - Revista de Estudos Linguísticos*, Juiz de Fora, MG, v. 7, n. 1-2, p. 95-111, jan.-dez. 2003.

O artigo apresenta reflexões sobre a concepção de linguagem na teoria dialógica do discurso com base no dialogismo e no plurilinguismo.

FULGÊNCIO, L.; LIBERATO, Y. *Como facilitar a leitura*. São Paulo: Contexto, 2003.

O livro descreve de maneira didática os passos que permitem aos leitores alcançar a interpretação do texto, as informações que os leitores precisam para compreender totalmente uma mensagem e como funciona a nossa memória durante o processo de leitura.

HERNÁNDEZ, F. *Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

O autor apresenta experiências que buscam mudar as ideias sobre o componente curricular Arte, mostrando o quanto este pode expandir os conhecimentos dos alunos do Ensino Fundamental ao Médio sobre a cultura visual.

\_\_\_\_\_; VENTURA, M. *A organização do currículo por projetos de trabalho*. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2017.

O livro traz as ideias e as práticas da organização do currículo com base em projetos segundo a concepção de Fernando Hernández e Montserrat Ventura.

- HOPKINS, B. *Just schools: a whole school approach to restorative justice*. London and Philadelphia: Jessica Kingley Publishers, 2004.
- O livro apresenta as ideias de Belinda Hopkins sobre as práticas restaurativas que podem ser usadas para mediar conflitos nas escolas.
- ILARI, R. Por que (não) ensinar gramática na escola. *Educação & Sociedade*, Campinas, SP, v. 18, n. 60, p. 173-182, Dez. 1997. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-73301997000300011&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73301997000300011&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 7 fev. 2020.
- Ilari traz uma resenha da obra de Sírio Possenti em seu artigo, jogando luz na discussão sobre a importância do ensino de gramática na escola. A leitura apoia a interpretação e o uso efetivo da proposta metodológica de Possenti em sala de aula.
- JENKINS, J. English as a Lingua Franca: interpretations and attitudes. *World Englishes*, v. 28, n. 2, p. 200-207, June 2009.
- A autora apresenta uma discussão sobre duas atitudes que derivam de interpretações específicas de inglês como língua franca: uma que enxerga o ensino de inglês de maneira estruturalista, privilegiando variedades hegemônicas (inglês estadunidense ou britânico, por exemplo); outra que confunde o conceito de língua franca e propõe ensino de inglês sem nenhum tipo de parâmetro gramatical.
- KOUDELA, I. *Jogos teatrais*. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- A autora apresenta uma proposta de ensino de teatro com base nas ideias de Spolin, Piaget e Languer, permitindo aos professores reinventar suas práticas.
- MARQUES, I. *Ensino de dança hoje: textos e contextos*. São Paulo: Cortez, 2018.
- A autora propõe reflexões sobre o histórico do ensino de dança e defende uma proposta mais atual para o ensino de dança.
- NEIRA, M. G.; NUNES, M. L. F. *Pedagogia da cultura corporal: crítica e alternativas*. São Paulo: Phorte, 2006.
- Os autores procuram contribuir com o debate e a transformação de uma nova proposição pedagógica na Educação Física escolar, por meio de uma maior participação dos professores no projeto político-pedagógico da escola.
- PARSONS, M. *Compreender a arte*. Portugal: Editorial Presença, 1992.
- O livro apresenta as ideias de Parsons sobre a apreensão estática, desenvolvendo uma hipótese que tem como base a noção de estádios de desenvolvimento, respaldada pelos estudos de Piaget e Kohlberg.
- POSSENTI, S. *Por que (não) ensinar gramática na escola*. 2. ed. Campinas, SP: Mercado de Letras, 1996.
- Em obra de relevância para os estudiosos de metodologia do ensino de línguas, Possenti apresenta sua crítica aberta ao ensino de gramática normativa nas escolas.
- ROJO, R. H. R. *Gêneros do discurso*. Glossário Ceale. Disponível em: <http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/generos-do-discurso>. Acesso em: 2 fev. 2020.
- A autora, uma das maiores referências no estudo sobre letramentos com base na obra de Bakhtin, comenta, nesse curto mas denso verbete, o que caracteriza um gênero discursivo à luz do autor.
- SCHAFER, M. *O ouvido pensante*. 3. ed. São Paulo: Ed. da Unesp, 2013.
- O autor desenvolve a ideia de paisagem sonora e propõe que os estudos musicais sejam realizados por todas as pessoas.
- SILVA, T. T. *Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo*. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.
- O autor apresenta um estudo sobre o currículo, delineando suas marcas e significados. A questão principal se depara com o que ensinar e como cada perspectiva de currículo, tradicional, técnica, crítica e pós-crítica, responde a essa questão.
- SPOLIN, V. *Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- A autora apresenta uma seleção de jogos teatrais em forma de fichas para auxiliar o trabalho em sala de aula.
- ZABALZA, M. A. *Diários de aula: um instrumento de pesquisa e desenvolvimento profissional*. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- O livro apresenta exemplos práticos sobre o uso e a importância dos diários para a pesquisa e a formação profissional do professor.



# Jogos e desafios

## STEAM

### Apresentação

O **objetivo** deste projeto é promover reflexões e lançar mão de conhecimentos e procedimentos das linguagens para criar a oportunidade de os alunos se distanciarem da posição de consumidores e passarem a atuar como produtores de jogos.

A **justificativa** deste projeto se dá porque, entre os jovens, é grande o consumo de *video games* e jogos digitais. Assim, a pesquisa, o debate e as produções voltados a esse tema, além de expandir a criatividade, ajudam a desenvolver uma visão crítica acerca desses produtos. Para isso, o projeto será guiado pelo seguinte problema: **Como podemos sair da posição de consumidor para a de produtor de jogos?**, abordando as práticas culturais e os gêneros discursivos/textuais jogo de tabuleiro, regra de jogo (texto instrucional), poema, instalação imersiva e jogo de *video game* e propondo aos alunos, para a realização do produto final, que criem uma **narrativa para video game** e uma **oficina de jogos** para a comunidade.

A abordagem metodológica são os projetos de trabalho criados por Fernando Hernández e Montserrat Ventura e permite que o tema integrador **STEAM** seja investigado por meio de debates, pesquisas, reflexões e experimentações com base no problema proposto. Como se trata de um tema que envolve Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática e um projeto que fala sobre os diversos tipos de jogo, serão desenvolvidas habilidades e competências relacionadas à argumentação, ao conhecimento e ao pensamento científico, crítico e criativo.

### Em diálogo com a BNCC

Em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), este projeto trabalha competências gerais, competências específicas e habilidades, conforme é descrito no quadro a seguir.

PROJETO 1 - STEAM	
<b>Competências gerais</b>	1, 2 e 7.
<b>Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias</b>	CELTEM1, CELTEM2, CELTEM3, CELTEM4, CELTEM5, CELTEM6 e CELTEM7.
<b>Habilidades</b>	EM13LGG101; EM13LGG103; EM13LGG104; EM13LGG202; EM13LGG203; EM13LGG204; EM13LGG301; EM13LGG302; EM13LGG303; EM13LGG304; EM13LGG401; EM13LGG402; EM13LGG403; EM13LGG501; EM13LGG502; EM13LGG601; EM13LGG602; EM13LGG603; EM13LGG604; EM13LGG701; EM13LGG702; EM13LGG703.

### Perfil do professor para coordenar o projeto

Este projeto, que engloba Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Arte e Educação Física, envolve os docentes desses componentes curriculares.

Por abordar os jogos, conteúdo que faz parte da **Educação Física**, é interessante que o docente desse componente curricular coordene o trabalho. Sua especialidade será de muita valia para o desenvolvimento das habilidades de Linguagens, além de auxiliar na ampliação do repertório dos outros docentes.

Nesse sentido, propõe-se que a apresentação do projeto e a coordenação da elaboração do produto final sejam encaminhadas pelo professor da disciplina de Educação Física, em diálogo e com o apoio e o acompanhamento dos demais professores das disciplinas de Linguagens e suas Tecnologias, que podem realizar as respectivas Trilhas de seus componentes curriculares.

É importante que, ao longo da realização das Trilhas, os professores envolvidos se reúnam para acompanhar e avaliar o desenvolvimento dos estudantes nas competências propostas no projeto.

## Cronograma e planejamento

Ao trabalhar com um projeto, estabeleça, com os alunos e os demais professores, um cronograma para acompanhar a realização de suas etapas. Para adequar o projeto à flexibilização do Ensino Médio, sugere-se a seguir o número mínimo de aulas por bimestre que independe de o projeto ser trabalhado sequencial ou concomitantemente, ou seja, os professores das disciplinas da área podem optar por realizar as Trilhas uma depois da outra ou ao mesmo tempo.

Uma vez que o objetivo é a convergência dos trabalhos de todas as Trilhas para a elaboração do produto final, considera-se mais pertinente que sejam realizadas concomitantemente, adequando o cronograma ao número de aulas de cada componente curricular na grade horária da escola. Dessa forma, os temas, as discussões, as pesquisas e as atividades que forem realizados nas diferentes disciplinas poderão se complementar e potencializar o trabalho com o projeto.

Esteja atento ao cronograma e faça os ajustes e os combinados necessários para adaptar o projeto à sua realidade e à dos alunos.

ETAPA	SEÇÃO	HORAS/AULA
Introdução	Abertura	1 hora/aula
Introdução	Qual é o problema?	2 horas/aula
Introdução	Tramas e enredos/Traçando a rota	3 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Educação Física	4 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Língua Inglesa	4 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Língua Portuguesa	6 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Arte	6 horas/aula
Produção	Para concluir	5 horas/aula
Avaliação	Para avaliar	1 hora/aula

### Abertura do projeto

As questões do box **Primeiras trocas**, reproduzidas no quadro, servem para instigar e sensibilizar os estudantes para o tema do projeto: **STEAM**. Como o professor de Educação Física é o mais indicado a liderar o projeto, será importante sua participação ativa neste momento. Com base na imagem apresentada na abertura e nas respostas dos alunos, amplie a discussão comentando que, segundo pesquisa realizada pelo NPD Group, 82% dos jovens e adultos brasileiros jogam *video games*, nos mais diversos dispositivos, como computadores pessoais, consoles ou outros dispositivos móveis e portáteis. Esse fato é relevante porque, mais do que uma crítica ao conteúdo dos jogos, geralmente vistos como incentivadores da violência, e ao seu uso, que pode se tornar exagerado, é preciso notar que a experiência de leitura e interpretação de narrativas está mudando em razão da estrutura textual desses produtos culturais.

Enquanto os alunos estiverem respondendo às questões, é preciso promover o diálogo entre eles, ouvindo suas ideias e respeitando suas posições.

1. O que as pessoas estão fazendo?  
Espera-se que os alunos mencionem que as pessoas estão reunidas jogando *video game*.
2. O que você sente ao ver essa imagem?  
Resposta pessoal.
3. Você gosta de jogar? Por quê?  
Resposta pessoal.
4. O que acontece conosco enquanto jogamos?  
Espera-se que os alunos respondam que podemos sentir euforia e animação, e que usamos o raciocínio para seguir as regras do jogo.
5. Em sua opinião, o que é um jogo?  
Resposta pessoal.
6. O que é preciso para que uma prática seja considerada um jogo?  
Resposta pessoal. Procure diagnosticar se os estudantes reconhecem os diferentes elementos do jogo, como as regras, os objetivos, a competitividade e a colaboração.

7. O que você considera necessário para que um jogo seja divertido?  
Resposta pessoal.
8. Ao jogar, o que podemos aprender?  
Resposta pessoal. Espera-se que os alunos respondam que, ao jogar, podemos aprender muitas coisas, por exemplo, um idioma ou um jeito novo de solucionar um desafio ou de lidar com uma missão.
9. Como você acredita que um jogo é criado?  
Resposta pessoal.
10. Você gostaria de criar um jogo?  
Resposta pessoal.

- PIRES JUNIOR, João Reynaldo. *Ler por labirintos: literatura ergódica e letramentos no game The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. 2016. Dissertação (Mestrado). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016.  
Disponível em: [http://repositorio.unicamp.br/jspui/bitstream/REPOSIP/320917/1/PiresJunior\\_JoaoReynaldo\\_M.pdf](http://repositorio.unicamp.br/jspui/bitstream/REPOSIP/320917/1/PiresJunior_JoaoReynaldo_M.pdf). Acesso em: 26 nov. 2019.  
Por meio de uma análise do conhecido jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, essa dissertação investiga as estruturas e a linguagem dos jogos de *video game* e suas interfaces com os usuários.

Explique aos estudantes que esse projeto é voltado ao STEAM, isto é, a uma metodologia que integra Ciências, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática. Aproveite o momento para propor aos alunos que façam uma reflexão acerca dessas áreas, relacionando-as com a temática do projeto. Solicite que anotem suas ideias em uma folha de papel à parte. Oriente-os a guardar a folha em seus portfólios. Essas anotações podem ser retomadas ao final do projeto para ajudá-los a realizar a autoavaliação.

É possível que alguns estudantes estejam familiarizados com o universo dos *games* e apresentem conhecimentos prévios, experiências e relações que demonstrem diferentes graus de familiaridade com o tema, desde não ter interesse, jogar ocasionalmente, até serem grandes conhecedores dos jogos, suas histórias, modalidades e categorias. Por isso, é importante não somente observar e registrar os diferentes graus de conhecimento sobre o tema manifestos na classe, como também os graus de envolvimento, domínio e proficiência dos alunos nas habilidades mobilizadas em situações como pesquisas, debates, leitura e interpretação de texto. Ao reconhecer e identificar a diversidade de perfis e o grau de domínio dos estudantes em relação aos conteúdos apresentados e procedimentos de trabalho utilizados, você pode usar esse mapeamento para montar grupos heterogêneos para as atividades e traçar diferentes expectativas de aprendizagem.

### Qual é o problema?

Apresente as perguntas do projeto aos estudantes e peça-lhes que registrem as questões, pois, dessa forma, poderão retomá-las ao longo do processo.

Neste projeto, o papel dos professores é ser mediador e facilitador do aprendizado dos estudantes. Nesse sentido, o protagonismo e a participação ativa dos alunos devem ser incentivados, e o uso de aulas expositivas, por sua vez, deve ser mínimo. Por isso, nesta seção, propomos atividades variadas que levarão os estudantes a perceber que o mundo dos jogos é amplo e antigo e que não são apenas os jogos eletrônicos que fazem parte de nossa vida. Além disso, essa reflexão dá início a um processo de avaliação do impacto das tecnologias da informação e da comunicação na formação dos sujeitos e em suas práticas.

O produto da pesquisa e o registro das atividades práticas devem ser guardados pelos alunos em seus portfólios para que sejam retomados ao final do projeto. Isso porque são instrumentos importantes tanto para a revisão de conteúdo como para avaliar o desenvolvimento dos estudantes.

Se possível, assista a trechos do filme *Ferrugem* com os alunos e promova um debate. Esse filme, com classificação indicativa de 14 anos, trata de forma dura e realista as consequências da exposição das pessoas no mundo virtual. O diretor do filme, o curitibano Aly Muritiba, é pai de adolescente e lecionou em colégios durante algum tempo. Por isso, ele se interessa em saber como o mundo virtual afeta a vida dos jovens de hoje.

### ■ Bibliografia complementar

- GOGONI, R. Brasil Gamer: 82% dos jovens e adultos jogam *video games*. *MeioBit*. Disponível em: <https://meiobit.com/328936/brasil-pesquisa-npd-82-por-cento-populacao-entre-13-59-anos-jogam-entre-pcs-console-mobile-e-portateis>. Acesso em: 26 nov. 2019.  
Nessa matéria, com base em pesquisa sobre a utilização de consoles e plataformas de jogos no Brasil, o autor analisa a adesão e o perfil de usuário de jovens e adultos jogadores de *games*.

### Tramas e enredos

O tema integrador deste projeto é o **STEAM**, metodologia que mescla Ciências, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática. Por isso, enfatizamos a participação dessas disciplinas no mundo dos jogos.

Caso seja possível, convide os docentes de Física e de Química para aprofundarem os assuntos apresentados no projeto, como tecnologias de comunicação e informação e internet. O docente de Matemática pode contribuir para aprofundar a reflexão crítica dos alunos acerca do uso dos algoritmos em nossa vida, enfatizando o modo como estes funcionam nas redes sociais e

o poder deles de influenciar nossas ações e atitudes. A participação desse professor no projeto ajudará você a estimular o debate.

Nesta seção, visamos levar os estudantes a compreender de que forma as diferentes linguagens atuam nesse tema. A relação entre jogo e linguagem é intrínseca, pois ambos são frutos do jogo simbólico que o ser humano é capaz de fazer. A diferença entre o jogo e a linguagem é que esta faz parte de nossa vida cotidiana e é algo que consideramos natural, enquanto o jogo só acontece a partir de um “acordo lúdico” entre os participantes, da convenção presente no convite: Vamos jogar?.

As reflexões e os debates realizados nesta seção têm os objetivos de levar os alunos a dialogar e a produzir discursos, posicionando-se criticamente diante das questões atuais e de relevância social, como os algoritmos.

### ■ Bibliografia complementar

FANJUL, Sergio C. Na verdade, o que [...] é exatamente um algoritmo? *El País*, Madri, 30 mar. 2018. Disponível em: [https://brasil.elpais.com/brasil/2018/03/30/tecnologia/1522424604\\_741609.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2018/03/30/tecnologia/1522424604_741609.html). Acesso em: 6 dez. 2019.

O texto auxilia a compreender como são elaborados e como funcionam os algoritmos na programação e nas redes de computadores. Os alunos podem ter muitas dúvidas e curiosidades sobre o tema, e este material pode ajudar a elucidá-las.

- RIBEIRO, G. M. F.; FRANÇA, K. M. A. Jogo e linguagem. *Existência e Arte*: revista eletrônica do Grupo PET (Ciências Humanas, Estética e Artes) da Universidade Federal de São João Del-Rei, ano III, n. III, 2007. Disponível em: [https://ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/existenciaearte/Edicoes/3\\_Edicao/JOGO%20E%20LINGUAGEMkaren.pdf](https://ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/existenciaearte/Edicoes/3_Edicao/JOGO%20E%20LINGUAGEMkaren.pdf). Acesso em: 27 nov. 2019.

O artigo analisa as relações entre o jogo e a linguagem, como conceitos e como experiências. O trabalho tem como referência teórica a obra *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, de 1938, de Johan Huizinga.

### Traçando a rota

Neste momento, será proveitoso os docentes de Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Arte e Educação Física apresentarem o projeto aos estudantes, enfatizando a participação de cada um desses componentes curriculares.

Ressalte que a construção de uma narrativa de *video game*, tendo por base sua estrutura labiríntica, e a organização de uma oficina de jogos para a comunidade são os produtos finais do projeto.

### Soluções possíveis e imagináveis

Esta seção organiza os diferentes componentes curriculares da área de Linguagens e suas Tecnologias em Trilhas. Cada uma dessas Trilhas toma o problema

central como ponto de partida para apresentar conteúdos, atividades e propostas de trabalho que mobilizam as competências e habilidades da BNCC, ao mesmo tempo que promovem investigações acerca da questão central do projeto, cuja temática se relaciona ao contexto contemporâneo e à realidade dos jovens.

É importante observar que a organização do material permite flexibilidade. Muitos conteúdos apresentados nas Trilhas são de caráter transversal, de maneira que podem ser trabalhados por mais de um professor. Assim, se sentir necessidade, o professor de outro componente pode retomar um conteúdo abordado em outra Trilha para estabelecer diálogo com seu percurso em sala de aula.

Sugerimos que os professores envolvidos no projeto se reúnam periodicamente para compartilhar e avaliar o desenvolvimento do trabalho, identificar conexões entre as Trilhas e potencializar a abordagem das competências e habilidades propostas, de acordo com a resposta e o aproveitamento dos alunos.

### ■ Trilha Educação Física

- A **competência geral 1** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio da apresentação de conteúdos, de propostas de pesquisas e de reflexões críticas relacionadas à diversidade cultural e a diferentes contextos culturais e sociais, produções e manifestações culturais.
- A **competência geral 2** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio do trabalho com as culturas africanas, da investigação e da valorização das matrizes étnicas e culturais do Brasil, e de pesquisas, debates e apresentações sobre o tema dos jogos e das culturas africanas.
- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de situações de debate e discussão coletiva, e atividades em grupo nas quais os estudantes mobilizam seus repertórios para construir discursos e argumentos.

### ► Fruir e compreender

Esta seção visa mobilizar os alunos a pensar sobre o tema jogos de tabuleiro africanos, apresentando propostas de análise, reflexão, pesquisa e atividades práticas.

As questões do box **Primeiras trocas** permitem aos estudantes levantar hipóteses sobre: a origem e a natureza do jogo; se um jogo é esportivo, de sorte ou de tabuleiro; de que modo se dá a interação nos jogos; e se os participantes do jogo parecem estar reflexivos, alegres, bravos, etc.

As primeiras respostas apresentadas pelos alunos são importantes para que eles identifiquem os elementos que reforçam as hipóteses levantadas. Deixe os alunos livres para se expressarem e iniba qualquer manifestação de preconceito.

É muito importante que você faça o registro de todo o processo de análise e discussão no seu diário de bordo e que os estudantes também realizem o registro em seus portfólios, para que essas anotações possam ser

retomadas posteriormente.

Dando continuidade às proposições desta seção, é apresentado aos alunos o conceito de jogo como elemento da cultura, trazendo características do local, de sua comunidade e de sua relevância social, assim como o processo de ressignificação do jogo quando está inserido em outras culturas. É pertinente apresentar aos alunos os diferentes nomes da *mancala* para que construam o conceito de ressignificação da prática cultural por meio da interação com outras culturas e sociedades.

Ressalte a ideia de que o tabuleiro identifica a posição social daquele que joga. Assim, os estudantes constatarão que o jogo faz parte dos jogos de poder instaurados nas práticas sociais.

Como atividade investigativa do repertório cultural dos alunos sobre os jogos de tabuleiro, é proposto, em **Para praticar**, que realizem uma atividade em trios. Os integrantes do grupo devem mapear os jogos de tabuleiro que fizeram parte de seu repertório na infância e escolher um desses jogos para registrar as informações solicitadas na atividade. Ao final do tempo estipulado para concluir a tarefa, peça a um dos integrantes de cada grupo que apresente o jogo e as informações sobre este à turma.

Como etapa final desta proposta, organize os grupos para que confeccionem os tabuleiros e as peças dos jogos que escolheram, apontando os materiais que podem ser utilizados nessa tarefa. Estabeleça um tempo para que os alunos se divirtam com os jogos que construíram. Finalize a atividade com uma roda de discussão sobre a vivência dos estudantes, solicitando que elaborem um registro para documentar suas reflexões.

Para iniciar a próxima atividade, em **Para pesquisar**, antes de solicitar que pesquisem sobre a *mancala*, converse com os alunos sobre como eles imaginam que os jogos de tabuleiro são transmitidos de geração em geração e o que pode acontecer ao longo do tempo com o repertório de alguns desses jogos.

## ■ Bibliografia complementar

- HISTÓRIA.COM.BR. *Mancala*, o jogo mais antigo do mundo. Disponível em: [www.ahistoria.com.br/mancala-o-jogo-mais-antigo-do-mundo](http://www.ahistoria.com.br/mancala-o-jogo-mais-antigo-do-mundo). Acesso em: 27 nov. 2019.  
O texto apresenta o contexto histórico sobre o jogo da *mancala*, suas possíveis origens e as variações das formas de jogar. O texto contribuirá para o desenvolvimento dos saberes dos alunos sobre o jogo.
- PORTAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA. Jogo e brincadeira. O que são? 3 maio 2012. Disponível em: [www.educacaofisica.com.br/noticias/jogo-e-brincadeira-o-que-sao](http://www.educacaofisica.com.br/noticias/jogo-e-brincadeira-o-que-sao). Acesso em: 27 nov. 2019.

O artigo apresenta elementos para a discussão sobre os conceitos de jogo e brincadeira, suas estruturas, semelhanças e diferenças. Os conceitos contribuirão para aprofundar os saberes sobre o universo dos jogos.

## ► Construir valores

Esta seção trata de conceitos sobre diversidade cultural em diferentes sociedades do continente africano. Converse com os alunos apresentando uma breve história da África. Para isso, peça auxílio ao professor de História. O objetivo dessa conversa é discutir os jogos e as manifestações culturais no contexto histórico em que a escravidão vigorava no Brasil, abordar a afirmação da identidade e das culturas afro-brasileiras e propor um debate sobre como muitos repertórios de jogos e brincadeiras trazem marcas de exclusão, violência e dominação.

Para isso, é importante questionar os alunos sobre por que alguns repertórios de jogos e brincadeiras tradicionais, presentes na cultura do Brasil até os dias de hoje, são narrativas construídas partindo do lugar de escravizado, no qual o negro africano era colocado no país, como os jogos chicotinho queimado e pegador.

Organize a turma para o debate, em **Para refletir**. Solicite aos alunos que escolham um escriba para registrar no quadro de giz os pontos levantados por eles, auxiliando-o na categorização dos dados. Faça o registro desses pontos no seu diário de bordo e peça aos alunos que também os anotem em uma folha de papel à parte. Solicite que eles guardem as folhas em seus portfólios, pois esse assunto será retomado posteriormente.

## Atividade complementar

Apresente aos alunos a proposta de uma pesquisa sobre a cultura africana, seus atores e seus artefatos culturais, analisada e escrita pelos próprios sujeitos dessa cultura. Dispare a atividade com a seguinte provocação: Eduardo Galeano, em seu livro *As veias abertas da América Latina*, escrito em 1971, afirma, “a história é contada pelos vencedores”. Em sua obra, o autor procurou tratar dos fatos históricos ocorridos na América Latina de acordo com outra visão: a das minorias e dos subjugados.

Proponha aos alunos uma reflexão com base na fala de Galeano, fazendo uma análise de como as narrativas colonialistas desvalorizaram as culturas africanas.

Solicite que, em duplas, pesquisem representações culturais, atores relevantes dessas culturas e suas produções. Em um segundo momento, proponha que os grupos apresentem o resultado de suas pesquisas. O objetivo da atividade é entrar em contato com outra narrativa sobre as culturas africanas, de valor e significância.

## ► Investigar

Nesta etapa, por meio de um processo investigativo, são aprofundados os conhecimentos dos alunos sobre os jogos de tabuleiro africanos.

Em **Para pesquisar**, organize os alunos em trios buscando formar agrupamentos mistos. Os grupos devem escolher um jogo do repertório sugerido e pesquisar e registrar as informações solicitadas sobre ele.

Planeje a realização de um seminário para que cada grupo organize uma apresentação utilizando um *software* de apresentação e um equipamento de projeção. Caso julgue necessário, convide o professor da área de Informática para explicar à turma como usar alguns recursos desse *software* nas apresentações.

Ressalte e valorize o modo como os jogos são jogados e, principalmente, quem joga. Converse com os estudantes sobre as questões de gênero e de jogos de poder, e acerca de como certas práticas sociais se refletem nos jogos apresentados.

Ao final, os registros das informações sobre os jogos devem ser impressos pelo grupo para que cada aluno tenha a documentação em seu portfólio.

### ■ Bibliografia complementar

- CALEIDOSCÓPIO - BRINCADEIRA E ARTE. Jogos de tabuleiro do mundo. Disponível em: [www.caleido.com.br/uploads/2/2/8/0/2280950/13\\_jogos\\_de\\_tabuleiro\\_do\\_mundo.pdf](http://www.caleido.com.br/uploads/2/2/8/0/2280950/13_jogos_de_tabuleiro_do_mundo.pdf). Acesso em: 28 nov. 2019. O texto traz repertórios dos jogos de tabuleiro em diferentes regiões e culturas do mundo e contribui para as discussões sobre as origens deles.
- GELEDÉS - INSTITUTO DA MULHER NEGRA. Jogos africanos de tabuleiro - a Matemática na cultura africana. Disponível em: [www.geledes.org.br/jogos-africanos-a-matematica-na-cultura-africana](http://www.geledes.org.br/jogos-africanos-a-matematica-na-cultura-africana). Acesso em: 27 nov. 2019. O texto apresenta uma diversidade de jogos de tabuleiro africanos, explicitando a cultura africana e seus artefatos culturais, e contribui para a ampliação dos saberes sobre o repertório analisado e a valorização da cultura africana.

### ► Experimentar

Nesta etapa, o foco é a vivência dos alunos em relação aos repertórios investigados dos jogos de tabuleiro africanos. Os grupos de cinco integrantes devem construir um dos jogos que foram pesquisados anteriormente pelos alunos, pensando nos artefatos que são necessários para jogá-los. Nesta seção, é proposto que os alunos façam uma produção coletiva baseando-se em seus próprios repertórios e nos saberes que construíram ao longo desta Trilha.

Antecipadamente, organize com os alunos os materiais que serão usados para a confecção dos tabuleiros. Você também pode propor o uso de materiais naturais, como galhos e pedras pequenas, para as peças do tabuleiro.

Contribua para as etapas de construção do tabuleiro e das peças. Oriente cada grupo a elaborar uma ficha com as regras e ajude-os a dividir as tarefas entre seus integrantes, valorizando as habilidades de cada um.

Como etapa final, após a confecção dos tabuleiros, organize um espaço de práticas para que os membros de cada grupo apresentem seu produto aos outros grupos e jogue-o com eles.

Todo esse processo deve ser registrado. Solicite a cada grupo que determine um integrante para fazer o registro. Apresente os diferentes tipos de registro possíveis aos grupos: escrito, fotográfico, etc. Oriente-os a divulgar esse registro para o coletivo.

Se julgar oportuno, sugira-lhes que usem câmeras de vídeo, como a do celular, para criar um vídeo. Depois oriente-os a publicar o vídeo no *site* da escola, se houver.

### ► Traçando o mapa

Nesta etapa é feita a sistematização dos saberes que foram desenvolvidos pelos alunos ao longo do projeto. Solicite a cada aluno que faça o registro desses saberes em seu portfólio.

Estabeleça um tempo para que os alunos deem seus pareceres e reflitam sobre o processo desenvolvido.

### ► Avaliação

Como proposição avaliativa, apresente ao grupo um instrumento reflexivo com base nas questões presentes no Livro do Aluno.

Proponha aos alunos que se organizem em pequenos grupos para discutir as questões e fazer uma síntese das respostas. Solicite a cada estudante que faça um registro para ser incorporado ao seu portfólio.

Abra espaço para que algumas respostas sejam apresentadas pelos alunos à turma, fazendo assim o fechamento do projeto.

### ■ Trilha Língua Inglesa

- A **competência geral 1** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio da apresentação de conteúdos, da proposição de pesquisas, atividades e debates acerca de diferentes produções do mundo contemporâneo, relacionadas a temas importantes para a cultura juvenil. Procura-se incentivar os estudantes a pesquisar e a analisar criticamente o contexto contemporâneo.
- A **competência geral 2** da BNCC é contemplada nesta Trilha, uma vez que são propostas atividades de pesquisas, reflexões, debates, apresentações e produções sobre o tema dos jogos e suas relações com a cultura juvenil e o contexto contemporâneo, estabelecendo uma ponte com as vivências dos estudantes. Os alunos são convidados a investigar o universo dos jogos não só aprofundando o aspecto da cultura digital, mas também construindo uma visão crítica sobre o acesso a ele e à desigualdade social, discussões que são suscitadas em atividades de leitura crítica e investigação.
- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha ao favorecer diversas situações de interlocução entre os estudantes, promovendo a escuta, a elaboração de hipóteses, o debate e a argumentação. Os

alunos são convidados a levantar hipóteses sobre o acesso e a desigualdade social no universo dos jogos e acerca dos aspectos característicos do gênero textual regra de jogo, que é central neste projeto.

## ▶ Reading and listening

O objetivo do boxe **First talks** é levantar os conhecimentos prévios dos estudantes em relação à Língua Inglesa, para que percebam que, mesmo não sendo falantes dessa língua, conhecem palavras em inglês e as usam em diversos contextos.

Nesta seção, propomos aos alunos que façam uma análise da estrutura e da construção de um jogo em linguagem digital, e que identifiquem e usem termos em inglês nesse jogo.

O texto das regras do jogo e a atividade de leitura vão ajudar os alunos a identificar o gênero regra de jogo, por meio de suas características formais.

O ideal é que a discussão gire em torno das diversas possibilidades do jogo da cobrinha nas suas muitas versões. Vale lembrar que ele está disponível na internet (<https://elgoog.im/snake>, acesso em: 28 nov. 2019).

## ▶ Understanding English

Nesta seção, propõe-se a utilização de elementos da gramática da língua inglesa. O desafio de discutir gramática em um projeto interdisciplinar é um convite para que exploremos a língua inglesa em uma abordagem indutiva: o tempo e o modo verbal são apresentados aos alunos por meio da apresentação de sentenças utilizando o *Simple Present Tense* e o *Imperative*, que estão presentes em regras de jogo, as quais podem exemplificar algumas funções dessas estruturas. A ideia da seção não é ser exaustiva, mas sim exploratória: as diferentes combinações de sujeitos, verbos e complementos para construir instruções são seu foco.

Aqui, por ser importante traçar um paralelo com a língua portuguesa, algumas abordagens são recomendadas: identificar que, no inglês, o modo imperativo também é utilizado em instruções; identificar que, embora o modo imperativo, em algumas variedades do português brasileiro, tenha conotação rude, em inglês isso não acontece.

## ▶ Intercultural dimension

O objetivo desta seção é propor aos estudantes uma discussão acerca da cultura *gamer*.

O tema escolhido, que está muito relacionado com o universo STEAM, é o das redes sociais. Cabe levantar discussões sobre seu uso, sua frequência, seus benefícios e seus riscos. A seção apresenta dados sobre o tempo dedicado a jogos eletrônicos, por gênero, tipo de aparelho e tipo de jogo. O gráfico permite aos alunos ampliar seu repertório de leitura. Para tanto, sugere-se que você comente a vantagem de a linguagem matemática ser universal, facilitando a leitura de informações em outros idiomas.

Os resultados apontados devem gerar discussões sobre as diferenças que forem notadas. Uma relevante discussão que pode despontar é sobre a objetificação feminina em *video games*, que ainda ocorre apesar de as mulheres já serem maioria entre os *gamers* no Brasil.

## Atividade complementar

Para ampliar o trabalho com o tema das mulheres no universo *gamer* e promover o combate ao *bullying*, sugerimos uma leitura do texto indicado, seguida por uma discussão coletiva sobre o assunto. Como produto dessa atividade, recomendamos que a turma escreva um guia de convivência no universo *gamer* com o objetivo de promover ambientes equitativos.

O texto sugerido para a atividade é a reportagem “Maioria entre *gamers* no Brasil, mulheres enfrentam preconceito e assédio”, da *BBC*, disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-39287008>, acesso em: 3 de jan. 2020. Vale ressaltar que esse texto é bastante enfático na questão do *bullying*, mostrando a necessidade de adaptar a discussão à realidade de cada grupo de alunos.

## ■ Bibliografia complementar

- HARVESTON, Kate. A Brief History Of Female Representation In Video Games. *Topical*, 4 jul. 2017. Disponível em: [www.headstuff.org/topical/female-representation-in-video-games-history](http://www.headstuff.org/topical/female-representation-in-video-games-history). Acesso em: 28 nov. 2019.

A página apresenta um breve histórico da evolução da representação feminina em *video games*, passando por personagens icônicas como Lara Croft, de *Tomb Raider*. A leitura dá embasamento para a discussão sobre o papel das mulheres nos *games* e apresenta exemplos para que o professor possa conduzir essa discussão.

## ▶ Writing and speaking

Para induzir a prática da Língua Inglesa, a atividade planejada para essa seção é um jogo *off-line* em contraposição à discussão sobre o tempo gasto *on-line*.

O jogo tem o objetivo de atribuir o nome de uma celebridade ou personagem a um colega que não sabe o nome que recebeu nem consegue lê-lo. Fazendo perguntas simples, de sim ou não, esse colega tem de descobrir qual é seu nome oculto.

O ideal é reunir os estudantes em grupos de cinco ou seis integrantes e circular pela sala para observar a prática do jogo. Alguns exemplos de perguntas que podem ser feitas usando o *Simple Present Tense* na forma interrogativa estão no livro, mas recomenda-se que você escreva mais exemplos no quadro de giz. Sugere-se a você que, antes de a rodada começar, garimpe com os alunos bons exemplos de perguntas. Você também pode anotar

exemplos de perguntas que forem surgindo conforme os alunos jogam, pois, dessa forma, a autoestima deles também pode ser trabalhada durante o exercício de oralidade.

Para a atividade investigativa e de registro, é necessário que os alunos tenham acesso à internet. A ideia é que, sem ter muito conhecimento das regras de diversos jogos, os alunos os explorem. Dessa forma, poderão descobrir juntos as regras desses jogos e sistematizá-las na língua inglesa usando os tempos verbais que aprenderam. Idealmente, cada grupo deve explorar um dos jogos, para que depois a turma troque suas sistematizações. Recomenda-se uma atividade de exposição das regras escritas na sala de aula e a troca de explicações entre os estudantes, de preferência em inglês ou com o uso de termos em inglês.

### ► Mapping our route

No encerramento dessa seção, converse com a turma sobre estes temas: o conceito de inglês como língua franca; as diferenças historicamente construídas que impactam o acesso a *video games*; o uso da língua inglesa no universo *gamer*; entre outros tópicos relevantes que tenham surgido durante o trabalho com a Trilha. Dessa forma, os alunos poderão relembrar o que foi discutido.

### ► Evaluation

Considerando as competências fundamentais que foram exploradas na Trilha, reflita sobre o progresso dos alunos guiando-se pelas respostas que eles derem às questões sugeridas. Você também pode adicionar outras questões para avaliar o desenvolvimento das aprendizagens dos alunos.

## ■ Trilha Língua Portuguesa

- A **competência geral 1** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades de pesquisa, debate e reflexão acerca de produções literárias diversas, incentivando a reflexão sobre a contemporaneidade e sua relação com o cotidiano dos estudantes, pelo contato com o conhecimento historicamente construído sobre a linguagem e as manifestações literárias.
- A **competência geral 2** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades de apreciação e debate acerca de obras literárias e de sua relação com temáticas que abordam e os contextos em que são produzidas. Também são trabalhados conteúdos relacionados às culturas juvenis e aos contextos urbanos, motivando a aproximação e o interesse dos estudantes.
- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha pela proposição de debates, pela partilha de leituras e interpretações de obras literárias e pela interação entre os estudantes na realização de atividades de pesquisas e produções autorais. Além disso, é proposta a realização de um *slam*, para que os alunos recitem suas próprias criações poéticas e manifestem seus pontos de vista sobre questões atuais, embasados por seus repertórios e estudos.

## ■ Bibliografia complementar

- COSTA, Edil Silva. A leitura como *performance*: a lição de Paul Zumthor. *Galáxia*: revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, São Paulo, n. 1, 2001. ISSN 1982-2553. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/galaxia/article/download/1044/685>. Acesso em: 28 nov. 2019.

Edil Silva apresenta diversos conceitos importantes da obra de Paul Zumthor, um dos teóricos que revolucionaram o estudo da literatura ao considerar o corpo e a voz partes do processo de leitura e composição de obras literárias. Sua leitura pode ajudar a compreender o que se espera da *performance* dos alunos em relação aos poemas que serão lidos nesta Trilha e ao que produzirão no final dela.

### ► Ler e ouvir

Neste projeto, o desafio é compreender o jogo como prática social e cultural que faz parte da vida de todos nós.

É fundamental que os alunos compreendam que, por um lado, existem jogos narrativos nas criações de linguagem, e, por outro, há a ideia de analisar os jogos sob a luz das linguagens artísticas. Esses são os dois eixos abordados nas discussões apresentadas. Ao compartilhar essas reflexões com os alunos, evidencie esses aspectos mostrando, por exemplo, que a feitura da poesia pode ser considerada uma forma de jogo, com as regras, as convenções e os elementos dessa linguagem. Em outra abordagem, mostre como os jogos se apropriam de elementos e recursos da linguagem em sua estrutura.

Para o trabalho com o boxe **Primeiras trocas**, incentive situações de escuta, partilha de interpretações e hipóteses entre os estudantes, favorecendo, assim, que exercitem suas habilidades de argumentação.

A proposta é levar os alunos a refletir e a analisar, de maneira prática, elementos, características e formas do poema. Para isso, a Trilha começa com a leitura do poema “O elefante”, de Carlos Drummond de Andrade.

Um dos objetivos da Trilha é que os alunos consigam compreender e diferenciar os termos “poema” e “poesia”. Evidencie que poema se refere à materialidade do texto e à sua forma e que poesia diz respeito à questão do conteúdo e das várias leituras que podemos fazer. É por esse motivo que podemos dizer que há poesia na vida, em uma dança ou mesmo em um jogo de *video game*.

Se possível, assista com os alunos ao vídeo do canal Toda Poesia, presente em **Para explorar**, em que a atriz Marcela Monteiro declama o poema “O Elefante”. Ou peça aos alunos que assistam ao vídeo em casa.

Na leitura do texto poético, evite “dissecar” o poema apenas com o objetivo de compreender a época em que foi produzido. A proposta da Trilha é que aconteça a fruição dos textos literários, deixando-os reverberar

de acordo com o repertório e a leitura de mundo dos estudantes.

Os alunos farão uma leitura compartilhada do poema, descentralizando-a da figura do professor. Para isso, recomenda-se a eles que usem entonações diferentes na leitura do texto.

Depois, lerão um poema dadaísta e vão relacioná-lo ao aspecto lúdico do jogo. Os poemas desse movimento podem assemelhar-se aos jogos porque podem ser descritos como brincadeiras com palavras.

## ► Entendendo a língua portuguesa

Nesta seção, a proposta é refletir sobre como podemos modificar o sentido das palavras por meio de usos diversos. As atividades da seção direcionam o olhar para esse fenômeno linguístico, por meio da leitura, da interpretação e da análise do gênero poema, favorecendo a compreensão de sua estrutura e do uso da linguagem.

As aprendizagens dos estudantes serão construídas por meio da abordagem das áreas da semântica e da pragmática, explanando esses conceitos e propondo uma reflexão para estabelecer relações e o uso da linguagem no dia a dia e na vivência dos estudantes.

Ao abordar os conceitos de forma, tema e estilo, exemplifique-os utilizando os poemas que foram apresentados na seção anterior. Se julgar oportuno, peça aos alunos que tragam para a aula reproduções de letras de música ou poemas de outros autores que já tenham sido estudados em aula e use também esses exemplos. Ao tratar da ideia de que há uma infinidade de combinações possíveis entre os elementos da linguagem que podem ser utilizados na produção de um poema, procure reforçar que a criação de um poema pode ser considerada um “jogo com a linguagem”. Isso porque a invenção de um poema pode se apropriar das regras e convenções do jogo e transformá-las, ou criar regras internas para o poema, explorando, por exemplo, sua forma e seu estilo por meio de repetições, aliterações, contrastes, etc. É possível determinar procedimentos para utilizar esses elementos. Tais procedimentos podem ser considerados as “regras internas” do poema. É importante que a relação desta Trilha com a temática do projeto seja retomada e evidenciada ao longo dos estudos.

## ► Escrever e falar

O objetivo de trabalho da seção é que os estudantes escrevam um poema de modo mais estruturado. Para isso, peça-lhes que se baseiem nos poemas que leram nas outras seções. Eles também podem pesquisar vídeos que retratem o *slam*, como outros vídeos do Slam Resistência, além do que foi citado na Trilha, e usá-los como referência para criar o poema. Os poemas criados devem ser autorais, podendo abordar temas sociais que estejam relacionados às culturas juvenis e aos direitos sociais.

## ■ Bibliografia complementar

- Slam das Minas. Canal do YouTube. Disponível em: [www.youtube.com/channel/UCvpYWn9C\\_xv7ebfLflhip3g](http://www.youtube.com/channel/UCvpYWn9C_xv7ebfLflhip3g). Acesso em: 28 nov. 2019.

O Slam das Minas é um grupo criado em 2015 como resposta ao fato de muitos grupos terem surgido apenas com protagonistas do gênero masculino. No canal do movimento, que já reúne diversos trabalhos de poesia apresentados por várias autoras, é possível conhecer ótimas referências de *slams* protagonizados por autoras femininas.

- Slam Poesia. TV Cultura Digital. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=XyZyrLugcBl](http://www.youtube.com/watch?v=XyZyrLugcBl). Acesso em: 28 nov. 2019.

Na reportagem, a atriz, produtora e *slammer* Roberta Estrela D’Alva apresenta o que é o *slam* para um público jovem. Ver o vídeo pode ser uma ótima maneira de levantar o que os alunos já sabem sobre essa manifestação artística e levá-los a conhecer boas referências do gênero.

- Slam Resistência: revolução através da poesia. *Carta Capital*. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=L4UqTST3Uqk](http://www.youtube.com/watch?v=L4UqTST3Uqk). Acesso em: 28 nov. 2019.

Na reportagem, produzida pela *Carta Capital*, é apresentado o Slam Resistência, um dos maiores grupos de *slam* da atualidade. O poema utilizado na Trilha foi retirado da reportagem.

Na seção, os alunos vão fazer uma batalha de *slams* recitando os poemas que criaram. Por se tratar de festivais abertos, as batalhas de *slams* são uma forma de os jovens participarem e intervirem no contexto da comunidade escolar.

Para auxiliar as duplas ou os trios a escrever os poemas e elaborar uma *performance* para apresentá-los, retome os aspectos e elementos desse tipo de texto que foram trabalhados nesta Trilha. É fundamental que os alunos compreendam o poema que vão criar como um jogo de palavras, no qual as regras serão determinadas por eles (os autores do poema) com base na escolha de procedimentos ou convenções para explorar os elementos da linguagem, determinando assim a forma e o estilo do poema. Essa elaboração deve basear-se no que os alunos viram nos poemas citados e nas leituras propostas nesta Trilha, em suas pesquisas e em suas discussões e conversas sobre o assunto. Uma estratégia para que os alunos retomem esses conteúdos e saberes é recorrer aos seus portfólios.

Proponha questões para que reflitam e identifiquem quais são os procedimentos que podem adotar em suas criações. Da mesma maneira, para que eles criem as *performances*, declamações, leituras ou mesmo dramatizações para apresentar seus poemas no *slam*, retome as associações que foram estabelecidas entre a

expressividade dos gestos, as expressões faciais e o conteúdo do texto. Relembre aos grupos que os elementos de expressão corporal da *performance* podem se relacionar com o poema, ilustrando e reforçando seu conteúdo, e expressando-o de forma subjetiva, ou até contrapondo-se a ele. Essas podem ser estratégias para reforçar alguma(s) ideia(s) apresentada(s) no poema.

Para organizar as apresentações dos *slams* conforme o tempo e o espaço disponíveis, determine com os grupos qual será a duração máxima de cada *performance*.

Durante a batalha de *slams*, faça registros em fotos e vídeo do processo. Assim, ao ver esses registros, os alunos poderão identificar as dificuldades que eventualmente tenham encontrado para fazer a atividade e conversar sobre o que aprenderam ao realizá-la.

## ► Traçando o mapa

Ao fechar o trabalho na Trilha, procure recapitular com os estudantes tudo o que estudaram nela, alinhando-se a uma concepção mais vívida dos gêneros poéticos. Lembre-os dos poemas que foram citados na Trilha, das interpretações desses textos que foram realizadas e do que debateram quando fizeram o exercício poético de criar um poema dadaísta.

## ► Avaliação

### Atividade complementar

Antes de começar o processo de avaliação da Trilha, proponha aos alunos que, com base em tudo o que estudaram sobre jogos, criem uma propaganda de um *game* que poderia ajudar a resolver algum problema próprio do cotidiano das grandes cidades. Para isso, sugira que eles elaborem esse anúncio numa folha de papel A3 e façam referência a pelo menos um dos conceitos aprendidos sobre o tema.

1. Qual é a importância da linguagem poética para a humanidade? Justifique com base nas suas vivências.

Resposta pessoal.

Aqui, espera-se que os estudantes reflitam sobre o tema que estudaram nesta Trilha, pensando que escrever e declamar poemas podem ser maneiras atuais e dinâmicas de uma pessoa se expressar, inclusive denunciando problemas sociais que estão presentes em muitas sociedades. Os objetivos dessa questão é que os alunos pensem no poema e na poesia como formas de desconstruir estereótipos, reflitam sobre como os poemas são líricos e busquem tornar algo bonito, etc.

2. Como Carlos Drummond de Andrade lidou com os problemas sociais de sua época?

A poesia de Drummond teve uma fase social. A proposta era indagar como a linguagem poética e sua própria obra poderiam impactar a realidade para que as pessoas pudessem viver melhor.

3. Os debates e os textos desta Trilha levaram você a que reflexões?

Resposta pessoal.

Espera-se que os alunos façam uma síntese do que compreenderam ao longo desta Trilha, abordando desde a diferença entre poema e poesia até o que é o *slam*, retomando e ampliando, ao mesmo tempo, o que estudaram sobre o lúdico nos vários jogos que viram anteriormente. Espera-se que os alunos percebam que o poema dadaísta e o *slam* se aproximam do aspecto lúdico dos jogos por serem muito críticos em relação aos fenômenos sociais que denunciam, por seu caráter dinâmico e pelo modo como propõem mobilizar o leitor para tirá-lo do lugar-comum.

4. Como você contribuiu para a produção da releitura do poema e para a *performance* que o declamador realizou ao apresentá-la na batalha de *slams*?

Resposta pessoal.

Espera-se que os alunos relatem sua participação no processo de produção dessa atividade.

5. Que relações você estabelece entre o poema, a poesia, o *slam* e os jogos?

Resposta pessoal.

Para avaliar o que foi produzido pelos alunos nesta Trilha, faça uma roda de conversa com a turma e, partindo das questões propostas nesta seção e reproduzidas a seguir, use as ferramentas de facilitação “que bom”, “que pena” e “que tal”.

A ideia é usar essas ferramentas para avaliar as apresentações que os alunos fizeram na Trilha sem que ocorram críticas que possam desmotivá-los. Divida e intermedeie a conversa em três etapas: na etapa “que bom”, convide os estudantes a falar sobre os aspectos de que gostaram nas apresentações dos colegas e explicar por que os apreciaram. Nesse momento, os alunos reconhecerão o potencial do que foi produzido pela turma. Em outro momento, na etapa “que pena”, os estudantes devem realizar críticas construtivas aos colegas, explicando o que não ficou muito bom nas apresentações e o(s) motivo(s) disso. Quanto mais detalhado e claro for esse *feedback*, melhor. Por fim, na etapa “que tal”, os estudantes devem fazer diversas sugestões aos colegas sobre suas apresentações, partindo do que tenha sido criticado na etapa anterior, para que os grupos possam fazer melhores apresentações em outros momentos.

## ■ Trilha Arte

- A **competência geral 1** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades de apreciação, discussão e pesquisa acerca das características da arte contemporânea, de sua trajetória histórica e de suas relações com o contexto atual. É proposto, dessa forma, que os estudantes reflitam sobre manifestações artísticas e culturais de sua época em diálogo com aspectos da história da arte e da cultura.

- A **competência geral 2** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades de apreciação e discussão de produções artísticas e midiáticas e de pesquisas sobre arte, cultura e tecnologia, e por meio de propostas de produções autorais.
- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio das propostas de apreciação, pesquisa, apresentações e produções coletivas, nas quais os estudantes expõem suas hipóteses, compartilham leituras e interpretações e apresentam seus argumentos sobre a produção artística.

## ▶ Apreciar

As perguntas propostas em **Primeiras trocas** têm os objetivos de que os estudantes levantem hipóteses sobre uma obra de arte e que identifiquem elementos do *video game* nessa produção. Incentive-os a apresentar suas hipóteses sobre como deve ser a experiência de interagir com a instalação *Floresta encantada*, em que é abordada a relação da experimentação de vídeo com os meios digitais.

O objetivo da Trilha é contribuir para a questão central do projeto por meio de uma investigação das relações entre arte e jogo. Para tanto, o eixo da Trilha será a interatividade na arte, que estabelece relações de colaboração no público, semelhantes às dos contextos de jogo. Além disso, são abordadas a linguagem audiovisual e suas características, pois essa linguagem é utilizada no contexto dos *video games*.

Se possível, assista com os alunos ao vídeo *Isto é arte?*, de uma palestra de Celso Favaretto, citado em **Para explorar**, ressaltando a relação arte e jogo que é proposta pelo filósofo. Pause o vídeo de tempos em tempos para que os alunos o comentem e sanem suas dúvidas acerca de seu conteúdo.

Caso considere pertinente, leve para a aula imagens de obras de arte interativas de outros artistas, como Lygia Clark, Hélio Oiticica e Rirkrit Tiravanija, e discuta a participação do público nas obras. Você também pode propor uma atividade de pesquisa individual sobre arte interativa para ampliar o repertório dos estudantes.

Na atividade de criação de vídeo, em **Para praticar**, oriente os grupos a explorar diversos ângulos, distâncias e movimentos, com os celulares ou as câmeras, enquanto estiverem gravando os vídeos. O objetivo da atividade é que eles utilizem esses recursos e os filtros e efeitos de edição para transformar o motivo que é filmado em algo que cause estranhamento, a ponto de o que tenha sido filmado inicialmente não ser reconhecido. Essa é uma estratégia para que os alunos dialoguem com os cenários fantásticos dos *video games* e ampliem seus repertórios sobre a produção audiovisual e suas características estéticas.

O trabalho com os conteúdos e as atividades desta seção é também uma oportunidade de diagnosticar e mapear os conhecimentos prévios dos estudantes sobre os temas que serão trabalhados. Nesse sentido, os aspectos a seguir devem ser observados.

- Familiaridade com o universo dos *games*: estudantes que conheçam em graus diferentes os tipos de jogos, as qualidades e características a serem observadas neles, as formas de jogar, as categorias de jogos, etc. podem contribuir de diferentes maneiras para as discussões e atividades. As perguntas e discussões propostas na abertura da Trilha permitem identificar esses repertórios (por meio das respostas e manifestações dos alunos) e utilizar essa informação para criar grupos de trabalho heterogêneos.
- Repertórios prévios e concepções sobre a arte contemporânea: ao chegarem ao Ensino Médio, é possível que os estudantes tenham passado por diferentes percursos de estudo da arte, experimentado diversos procedimentos e estudado conteúdos variados. Quando eles realizarem as propostas da seção de abertura, observe, sistematize e registre o que sabem sobre termos e conceitos como instalação, interação e interatividade e seu repertório sobre as relações entre arte e tecnologia.
- Situações de aprendizagem e desenvolvimento das habilidades propostas: apresentamos situações como pesquisas, debates, ampliações de repertório e experimentações práticas. Neste primeiro momento, observe a disposição e o domínio dos estudantes ao realizarem as propostas desta seção, que mobilizam tais habilidades.

## ■ Bibliografia complementar

- DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp. Ed. da Unesp, 1997.  
Por meio da análise de obras de artistas contemporâneos e da reflexão sobre as relações das linguagens artísticas com as ciências naturais e a tecnologia, o livro apresenta artigos que traçam um panorama da arte contemporânea.

## ▶ Refletir e criticar

Nesta seção, os estudantes vão estudar, pesquisar e identificar relações entre a situação do jogo e as formas de interatividade na arte. Discuta com eles um conceito ampliado de jogo, compreendido como uma situação na qual os participantes interagem segundo as condições e as possibilidades dadas (regras) em um espaço determinado (o campo, o tabuleiro, o espaço da instalação).

Em **Para pesquisar**, oriente os grupos a pesquisar as profissões que estão ligadas à produção de *video games*. Se possível, leve os alunos a um escritório de criação de *games*, para que realizem uma pesquisa de campo, ou leve alguns profissionais de alguns desses escritórios à escola, para que sejam entrevistados pelos alunos.

Para resumir os conteúdos, peça que, em uma folha à parte, façam uma síntese do que absorveram das discussões em grupo retomando as atividades que realizaram. Essa folha deve ser guardada em seus portfólios.

A relação entre os contextos digitais e o mundo do trabalho é tratada na proposta de pesquisa sobre as profissões que estão relacionadas à produção de *video game*. Por ser um tema de interesse de muitos jovens, incentive os estudantes a pesquisar quais são as etapas da produção de *video games* e como os estúdios de produção desses jogos trabalham.

### Atividade complementar

Proponha um debate sobre o tema *Video games* são uma forma de arte no mundo atual? O que você acha e por quê?

A atividade pode aprofundar a reflexão dos estudantes sobre as relações entre arte e jogo, assim como ser útil para diagnosticar o que cada um deles conhece sobre o assunto. Para se prepararem, sugira que pesquisem na internet: há entrevistas e *blogs* de críticos, jogadores e criadores de jogos falando desse tema. Peça que leiam os argumentos e tomem uma posição:

- Se os *video games* são uma forma de arte, quais são as características dos jogos artísticos e por que eles podem ser assim chamados?
- Se os *video games* não são uma forma de arte, o que os diferencia da arte?

Peça aos alunos que se reúnam em quintetos com o mesmo posicionamento, preparem seus argumentos para a defesa de suas ideias e escolham um representante do grupo. Cada um, então, expõe seus argumentos e deixa que os demais alunos façam perguntas. Depois do debate, peça que sistematizem, individualmente e em uma folha à parte, o que foi discutido e guardem o registro no portfólio.

### ► Criar

Nesta seção, os alunos vão fazer uma produção coletiva e autoral, decorrente das pesquisas que realizaram, para que se tornem aptos a consolidar suas aprendizagens na prática e a assumir o protagonismo nesse processo. O objetivo da seção é que criem uma obra interativa, que pode ser um objeto ou dispositivo manipulável, um jogo ou uma instalação.

Retome a ideia da obra interativa como um jogo em que a forma de interação é a própria regra. Se os grupos encontrarem dificuldades para conceber seus projetos, retome os conceitos de interatividade, instalações e jogo, dando exemplos concretos de como podem realizar cada uma dessas propostas.

Os grupos vão elaborar um projeto de sua produção. Oriente-os na elaboração desse projeto, ajudando-os a estabelecer as medidas e quantidades dos materiais que serão utilizados na instalação. Auxilie-os a planejar como serão o transporte e a colocação das instalações no espaço onde ficarão.

Monte um cronograma para a realização da atividade, reservando uma aula para que os estudantes criem o projeto e pelo menos duas aulas para que montem as instalações. Marque uma data para a abertura da exposição interativa, para que possa ser visitada por outras

turmas de alunos da escola. Os materiais necessários para a realização desta atividade estão listados no Livro do Aluno. Caso alguns materiais necessários para fazer as instalações não estejam disponíveis na escola, oriente os estudantes a trazê-los de casa. Eles podem trazer sucatas, embalagens, tocos de madeira, peças de móveis e utensílios que tenham sido descartados, etc. Uma boa forma de conseguir tocos de madeira é pedir restos desse material em marcenarias.

### ► Traçando o mapa

No fechamento do trabalho com a Trilha, retome com os alunos as relações entre os conteúdos que eles estudaram no projeto. Retome também com os estudantes o que eles conheceram sobre formas interativas de arte e as discussões acerca de a interatividade ser um tipo de jogo. Peça-lhes que formem trios e discutam esses assuntos. Em seguida, solicite a eles que socializem seus argumentos e sistematize-os no quadro de giz.

### ► Avaliação

Para que os estudantes respondam às questões de avaliação, reproduzidas a seguir, peça-lhes que consultem seus portfólios para retomar o que foi trabalhado até o momento.

1. Você considera que a interatividade é um recurso importante da arte? Por quê?  
A resposta deve expressar as aprendizagens dos alunos. Eles devem identificar que a interatividade é importante na arte porque incorpora o público à criação artística; aproxima o fazer artístico do contexto contemporâneo; humaniza a arte; e possibilita o uso criativo da tecnologia na arte.
2. Como você define o que é uma instalação artística? Quais são as principais características dessa forma de arte?  
As definições de instalação artística que os alunos apresentarem devem trazer os conceitos centrais desse tema que foram tratados nesta Trilha. São eles: um ambiente, como uma sala ou um espaço aberto, é transformado pela ação do artista para proporcionar experiências estéticas e sensoriais ao público; diversos materiais e recursos podem ser utilizados para fazer uma instalação, além dos tradicionais meios de produção, como a pintura, a escultura, a gravura e o desenho.
3. O que você aprendeu nas pesquisas que realizou nesta Trilha? O que você achou mais interessante em suas investigações?  
Resposta pessoal.  
Espera-se que os alunos apontem os aspectos centrais abordados na Trilha e sua relação com a temática do projeto: a interatividade; a relação entre arte e jogo; o conceito de instalação interativa; e a utilização de recursos digitais na arte.
4. Como foi sua participação nos debates realizados em aula? Como você se posicionou e trocou argumentos com os colegas? O que você considera mais positivo nesse tipo de atividade?  
Resposta pessoal.

5. Como foi o processo de criação da instalação interativa que você e seu grupo criaram? Que avaliação vocês fazem do resultado do trabalho que realizaram?

Resposta pessoal. As respostas dos alunos a essas perguntas servirão de evidência para que você identifique as aprendizagens da turma em relação às competências trabalhadas neste projeto.

Solicite que anotem quais são os principais assuntos referentes a cada uma das questões da seção e que compartilhem suas opiniões, ideias e aprendizagens sobre esses temas com os colegas. No quadro de giz, faça uma coluna para cada uma das atividades que eles realizaram durante esta Trilha: debates, pesquisas, atividades de apreciação e discussão em grupo e atividades de produção. Em seguida, peça aos estudantes que listem nas colunas o que realizaram e o que aprenderam em cada atividade.

Como forma de acompanhar as aprendizagens dos alunos, retome com eles as habilidades e os conteúdos trabalhados, analisando seus portfólios e a participação deles em sala, com base nos critérios a seguir: Os estudantes reconhecem e distinguem os elementos fundamentais da arte contemporânea que foram apresentados nesta Trilha? Eles compreendem o conceito de instalação artística? Identificam as aproximações conceituais que podem ser feitas entre o jogo e a interatividade na arte? Estabelecem relações entre o conceito ampliado de jogos e a interatividade na arte? Nas atividades de debate e apresentações em sala de aula, os estudantes elaboram argumentos de forma clara, para formar opiniões e conclusões pertinentes sobre os temas estudados e que sejam coerentes com seus repertórios e suas trajetórias?

## Para concluir

Retome o que foi trabalhado durante o projeto, fazendo uma síntese das descobertas dos alunos. Para isso, comente os conteúdos estudados em cada componente curricular, enfatizando sua relação com os jogos. O professor que está liderando o projeto deve dialogar com os colegas para, de forma clara e adequada, realizar essa síntese com os alunos. É importante que, ao longo do projeto, aconteçam situações de partilha e troca entre todos os professores envolvidos, e que elas sejam sistematizadas e registradas. Assim, o professor que vai coordenar a produção da síntese e do produto final terá conhecimento do que foi trabalhado nos demais componentes curriculares e saberá quais habilidades e conhecimentos dos estudantes podem ser mobilizados e potencializados.

Por se tratar de um assunto de interesse de muitos adolescentes, o jogo a ser produzido será um *video game*. Entretanto, não será utilizada tecnologia da comunicação e informação para criá-lo: será feito um *video game* “da vida real”, que simule o funcionamento dos *video games* que são usados por meio de aparelhos.

*Games*, ou *video games*, são jogos eletrônicos que propiciam a interação entre um jogador e narrativas audiovisuais exibidas em uma tela de televisor ou monitor de

computador. Como toda manifestação cultural, desde sua invenção na década de 1950, os *video games* vêm passando por constantes alterações para que a experiência de participação ou imersão dos jogadores seja ampliada. Sua estrutura, porém, continua a mesma: ao assistir a uma narrativa, um ou mais jogadores precisam decidir que caminho tomar no enredo em que ela se desenrola. Além disso, os jogadores são constantemente desafiados para que mantenham o interesse em continuar a assistir à narrativa do *video game*, podendo ter de voltar no tempo ou mesmo reiniciar o jogo, quando não vencem os desafios.

Isso acontece porque os *video games* são jogos interativos, em que os jogadores tomam decisões e traçam caminhos próprios, mesmo que esses percursos já tenham sido criados previamente pelos autores desses jogos.

## Mãos à obra

Auxilie os grupos a criar seus jogos, orientando-os a seguir este roteiro: escrever o enredo pensando nas personagens, no lugar e no tempo em que a história se desenrolará; dividir a narrativa em pelo menos cinco etapas, começo, etapa 1, etapa 2, etapa 3 e fim; criar pelo menos um caminho diferente para cada etapa da narrativa, de modo que o jogador tenha de voltar para o desafio e escolher outro caminho; para que o jogador tenha acesso a cada uma das etapas da narrativa, os alunos devem criar um desafio que preceda cada uma delas: cara ou coroa, uma adivinha, um jogo de perguntas e respostas, etc.; pensar em como apresentar a narrativa ao jogador: por meio de esquetes teatrais, ou de leitura dramatizada, ou de desenhos, etc.; planejar o que acontecerá quando o jogador chegar ao final da história: os alunos apresentarão uma placa com a palavra “fim”, tocarão um sino, estourarão bexigas, etc. Eles podem usar a imaginação aos escolher diferentes recursos para representar essa parte do jogo, contanto que seu término fique evidente.

## Boca no trombone

A oficina de jogos deve ser a mais interessante possível, com espaços organizados de forma convidativa, para que os visitantes se sintam à vontade para jogar e brincar. Por isso, é importante que, além da sala de aula, a escola esteja preparada para a realização da atividade.

## Para avaliar

### Traçando o mapa

Retome com os alunos as aprendizagens do projeto realizando a leitura compartilhada do percurso proposto e da síntese. Se achar oportuno, inicie uma conversa para que os alunos acrescentem outros pontos que acharem interessantes.

### Autoavaliação

Como forma de acompanhar as aprendizagens dos alunos, retome as competências trabalhadas e os conteúdos estudados neste projeto, analisando seus portfólios e sua participação em sala.



# Juventudes? Juventudes!

## PROTAGONISMO JUVENIL

### Apresentação

O **objetivo** deste projeto é utilizar saberes e procedimentos das diversas linguagens para contribuir para o processo de reconhecimento, valorização e expressão das diferentes culturas juvenis.

A **justificativa** deste projeto se fundamenta no fato de que, em nossa cultura, os jovens vêm buscando seus direitos e se manifestando em diferentes linguagens e formas culturais. Reconhecê-las e valorizá-las permite o autoconhecimento e o aumento da autoestima juvenil, contribuindo para a formação de pessoas éticas e corresponsáveis. Partindo dessa premissa, o projeto será guiado pelo seguinte problema: **Por que expressar quem somos, sendo jovens?** No intuito de respondê-lo, serão abordados os **gêneros discursivos e práticas culturais** notícia, cartaz, manifesto, canção e música, e serão propostos para a realização do produto final um **festival de música** na escola e a **organização de uma mostra cultural** aberta a toda a comunidade.

O embasamento teórico-metodológico desta obra são os projetos de trabalho criados pelos educadores espanhóis Fernando Hernández e Montserrat Ventura. Essa metodologia permite que o tema integrador **Protagonismo Juvenil** seja investigado por meio de debates, pesquisas, leituras, experimentações a partir de um problema e que sejam desenvolvidas habilidades e competências relacionadas ao repertório cultural, à argumentação e ao autocuidado. Ao longo desse processo, deve-se estimular o protagonismo e o desenvolvimento da autonomia dos estudantes de modo que eles sejam capazes de construir a própria aprendizagem. Espera-se que, assim, o objetivo de utilizar os saberes e os procedimentos das diversas linguagens para reconhecer, valorizar e expressar as diferentes culturas seja alcançado.

### Em diálogo com a BNCC

Em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), este projeto trabalha competências gerais, competências específicas e habilidades, conforme descrito no quadro a seguir.

PROJETO 2 - PROTAGONISMO JUVENIL	
<b>Competências gerais</b>	3, 7 e 8.
<b>Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias</b>	CELTEM1, CELTEM2, CELTEM3, CELTEM4, CELTEM5, CELTEM6 e CELTEM7.
<b>Habilidades</b>	EM13LGG101; EM13LGG102; EM13LGG103; EM13LGG104; EM13LGG201; EM13LGG202; EM13LGG203; EM13LGG204; EM13LGG301; EM13LGG302; EM13LGG303; EM13LGG304; EM13LGG401; EM13LGG402; EM13LGG403; EM13LGG501; EM13LGG502; EM13LGG503; EM13LGG602; EM13LGG603; EM13LGG604; EM13LGG704.

### Perfil do professor para coordenar o projeto

Este projeto, que engloba Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Arte e Educação Física, envolve os docentes desses componentes curriculares.

Para abordar o protagonismo e as culturas juvenis, conteúdos que fazem parte do componente curricular Arte, seria interessante que o docente dessa disciplina coordenasse o trabalho. Sua especialidade será de muita valia para o desenvolvimento das competências e habilidades de Linguagens dos estudantes e na ampliação do repertório dos outros docentes.

Sugere-se que as Trilhas sejam conduzidas paralelamente às aulas de cada componente curricular, para que o produto final do projeto possa ser desenvolvido pelos estudantes levando em conta os conteúdos e as pesquisas de todas as Trilhas. Para que isso seja possível, será necessário levar em conta as possíveis diferenças entre as cargas horárias das disciplinas para organizar o cronograma.

É importante que, ao longo da realização paralela das Trilhas, os professores envolvidos se reúnam para acompanhar e avaliar o desenvolvimento dos estudantes nas competências desenvolvidas no projeto.

Os indicadores de avaliação apresentados neste Manual do Professor, no final de cada Trilha, podem ser observados e acompanhados ao longo das Trilhas. O professor responsável deve sistematizar e promover a troca dos registros e das observações entre todos os professores envolvidos, seja em reuniões presenciais, seja por meio de recursos como *e-mail* ou grupos de mensagens.

## Cronograma e planejamento

Quando se trabalha com um projeto, é importante estabelecer com os estudantes e os demais professores um cronograma para a realização das etapas. Para adequar o projeto à flexibilização do Ensino Médio, sugerimos a seguir o número mínimo de aulas por bimestre tanto para o trabalho sequencial (execução de uma Trilha depois da outra) como para o trabalho concomitante (execução de todas as Trilhas simultaneamente).

Uma vez que o objetivo é que os produtos de todas elas convirjam para a elaboração do produto final, consideramos mais pertinente a realização das Trilhas concomitantemente.

Esteja atento ao acompanhamento do cronograma e faça os ajustes e os combinados necessários para adaptar o projeto à sua realidade e à dos estudantes.

ETAPA	SEÇÃO	HORAS/AULA
Introdução	Abertura	1 hora/aula
Introdução	Qual é o problema?	2 horas/aula
Introdução	Tramas e enredos Traçando a rota	3 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Educação Física	4 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Língua Inglesa	4 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Língua Portuguesa	6 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Arte	6 horas/aula
Produção	Para concluir	5 horas/aula
Avaliação	Para avaliar	1 hora/aula

## Abertura do projeto

As questões do boxe **Primeiras trocas**, reproduzidas aqui, servem para instigar e sensibilizar os estudantes para o tema do projeto: **protagonismo juvenil**. Como o professor de Arte é o mais indicado para liderar o projeto, será importante sua participação ativa neste momento.

Para começar, explore a imagem de abertura com os alunos e incentive-os a discutir as questões apresentadas. Esse primeiro diálogo pode ser um disparador para falar sobre o conceito de **juventude**.

1. O que você vê na imagem?  
Na foto é possível observar garotas se divertindo na rua. Provavelmente elas estão ouvindo música pelo celular.
2. De que formas as pessoas estão se expressando na imagem?  
Elas parecem se divertir ouvindo música e interagindo.
3. Como você se identifica?  
Resposta pessoal.

4. Como você define a adolescência?  
Resposta pessoal. Espera-se que os alunos respondam que a adolescência é uma fase da vida em que deixamos de ser crianças para nos tornar adultos.
5. E a juventude, como você define?  
Resposta pessoal. Espera-se que os alunos respondam que a juventude é uma fase da vida em que deixamos de ser crianças para nos tornar adultos.
6. Para você, a definição de juventude sempre foi a mesma ou ela mudou com o passar do tempo? Justifique.  
Resposta pessoal.
7. Em sua opinião, o que é cultura juvenil?  
Resposta pessoal.
8. Você acha que existem diferentes culturas juvenis? Explique.  
Resposta pessoal.
9. Você acha que as culturas juvenis são valorizadas? Justifique.  
Resposta pessoal.
10. De que modo as culturas juvenis podem ser divulgadas e valorizadas por todos?  
Resposta pessoal.

Como se sabe, em nossa cultura, existe a propagação de uma ideia de juventude que muitas vezes leva pessoas de todas as idades (crianças, jovens e adultos) a cultivar e valorizar uma noção estereotipada de “ser jovem” entendida como agir impulsiva, irresponsável e ousadamente.

Mesmo com o envelhecimento da população, ainda não construímos o senso comum de que a juventude é apenas uma fase de toda uma vida, que ganha diversos significados de acordo com o tempo histórico e o local geográfico. Em outras palavras, a juventude é uma construção social que, apesar de ter base em um conceito biológico, tem diversas representações históricas relativamente arbitrárias.

Nesse sentido, ao se enxergarem vivendo uma vida, e não apenas uma etapa dela, os estudantes podem construir um autoconhecimento realista sobre si mesmos e sobre a vida como um contínuo de idade.

Ao responderem às questões, promova o diálogo entre os estudantes, ouvindo suas ideias e respeitando suas posições. Destacamos a importância desse primeiro momento como uma oportunidade de realizar uma avaliação inicial dos alunos e traçar expectativas de aprendizagem, assim como elaborar estratégias de trabalho tomando como base esse primeiro diagnóstico. É fundamental, ainda, neste momento, avaliar o desempenho e a familiaridade dos estudantes com os procedimentos característicos do trabalho em projetos e seu desenvolvimento e sua autonomia em relação às habilidades e competências mobilizadas no projeto.

## ■ Bibliografia complementar

- FANFANI, E. Culturas jovens e cultura escolar. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/sebarquivos/pdf/cult\\_jovens.pdf](http://portal.mec.gov.br/sebarquivos/pdf/cult_jovens.pdf). Acesso em: 6 nov. 2019.  
O texto trata de como a educação contemporânea se relaciona com os jovens no contexto escolar, analisando as transformações nas culturas jovens nas últimas décadas e suas implicações no embate com as tradições escolares.

## Qual é o problema?

Esta seção visa apresentar e contextualizar para os estudantes o problema deste projeto. Por meio de perguntas – Como e quando a juventude se tornou um assunto importante? O que é ser jovem, hoje? Como os jovens se expressam? Existem culturas juvenis? É importante para os jovens se expressarem e mostrarem quem são? –, chegamos ao problema principal: **Por que expressar quem somos, sendo jovens?**

Faça a leitura da pirâmide etária da população brasileira com os alunos. Segundo pesquisa realizada pelo IBGE, ocorreu um envelhecimento populacional entre 2012 e 2018. Em outras palavras, em 2018, verificou-se a diminuição dos grupos etários mais jovens (base da pirâmide) e o aumento dos grupos etários que ficam no topo da pirâmide.

Apresente as perguntas do projeto aos estudantes de forma enfática e peça-lhes que registrem as questões no caderno, para poderem retomá-las ao longo do processo.

## Tramas e enredos

Esta seção, além de contextualizar o problema do projeto, traz atividades práticas, de pesquisa e de reflexão, que precisam ser devidamente registradas em seu diário de bordo e no portfólio dos estudantes.

O tema integrador deste projeto é o **protagonismo juvenil**. Por isso, nesta seção, enfatizamos a ideia de juventude como construção social que se manifesta nas diferentes formas culturais e nos diferentes tempos históricos.

Sugerimos que a turma faça uma leitura compartilhada do texto, parando sempre que um estudante tiver alguma dúvida ou questão. Sua interferência pode ser muito útil, mas também é importante que os colegas se ajudem em suas dúvidas.

Propomos atividades variadas que levem os estudantes a perceberem que a juventude é um conceito cujo significado varia conforme a sociedade e a cultura. Se possível, convide os docentes de Geografia e História para aprofundarem os assuntos apresentados e ajudarem a esquentar o debate.

Assista com os alunos a trechos do filme indicado e promova um diálogo sobre o que viram e sentiram.

O filme sugerido traz o contexto socio-histórico apresentado na obra e trata de temas relativos ao universo jovem da época. Não é necessário reproduzir a obra inteira; basta que você selecione trechos significativos para a discussão sobre juventude.

Na seção, visamos, ainda, levar os estudantes a compreender qual é a participação das diferentes linguagens no tema. A relação linguagem/cultura/jogos de poder é intrínseca, pois não existe cultura sem manifestações da linguagem nem sem jogos de poder, ou seja, é possível ser competente no uso das linguagens, mas não ter voz no âmbito cultural por causa da posição social. Nesse sentido, a escola pode e deve ser o espaço da voz dos estudantes, o lugar onde eles podem se expressar e dar sentido à vida.

### ■ Bibliografia complementar

- CATANI, A. *Culturas juvenis: múltiplos olhares*. São Paulo: Ed. da Unesp, 2004.

A autora examina os símbolos, os objetos, a linguagem e as roupas utilizados por tribos juvenis urbanas estudando o caráter autônomo da juventude, cada vez menos vista como um preparo para a vida adulta. Ela discute, ainda, temas como acesso à educação, entrada no mercado de trabalho, violência, formação de nova família e possibilidade de aquisição de bens de consumo.

- POUGY, E. *Coragem, revolta e fragmentação: a arte de adotar*. São Paulo: Editora do Brasil, 2014. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?id=X9UVBgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?id=X9UVBgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false). Acesso em: 5 nov. 2019.

O livro trata da adolescência, sua história, suas transformações e sua diversidade. Relaciona visões da Antropologia, da Sociologia e da Arte.

### Traçando a rota

Neste momento, será proveitoso os docentes de Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Arte e Educação Física apresentarem juntos o projeto aos estudantes, enfatizando a participação de cada um desses componentes curriculares. Ressalte que o produto final do projeto são a produção de um festival de música e a organização de uma mostra cultural para a comunidade.

Peça aos estudantes que registrem em uma folha de papel à parte o percurso que farão ao longo do projeto para que possam segui-lo durante o trabalho.

### Soluções possíveis e imagináveis

Esta seção organiza os diferentes componentes curriculares em Trilhas. Cada uma delas toma o problema central como ponto de partida para apresentar conteúdos, atividades e propostas de trabalho que mobilizam

as competências e habilidade da BNCC, ao mesmo tempo que promovem investigações acerca da questão central do projeto, cuja temática se relaciona ao protagonismo juvenil.

É importante observar que a organização do material permite flexibilidade. Muitos conteúdos apresentados nas Trilhas são de caráter transversal, de maneira que podem ser trabalhados por mais de um professor.

Neste projeto em especial, a introdução apresenta e propõe a discussão sobre a adolescência, tematizando o conceito e recorrendo aos pontos de vista e às vivências dos próprios estudantes para aprofundar o diálogo sobre a experiência e a condição da adolescência e da juventude. As Trilhas propostas são investigações transversais, contextualizadas pelos conteúdos de cada componente curricular, tomando a juventude como ponto de partida para propor investigações sobre o tema e experimentações e produções com as linguagens e seus elementos. As produções finais, de caráter autoral para estudantes, propostas em cada Trilha se articulam e se complementam para a elaboração do produto final do projeto, um **festival de música** na escola e a **organização de uma mostra cultural** para a comunidade. Para a criação das canções, por exemplo, a produção de Língua Portuguesa deve ser aliada à de Arte.

### ■ Trilha Educação Física

- A **competência geral 3** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades de valorização e fruição de diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, bem como da participação em práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de situações de debate e discussão coletiva e de atividades em grupo nas quais os estudantes mobilizam repertório para construir seus discursos e argumentos.
- A **competência geral 8** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de propostas que permitem aos estudantes conhecerem-se, apreciarem-se e cuidarem da saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

### ► Fruir e compreender

Esta seção visa mobilizar os alunos na prática corporal do *skate*, apresentando propostas de reflexão e pesquisa. Na primeira proposição, sugira aos estudantes que levantem hipóteses sobre a origem da prática e da comunidade representada e proponha uma reflexão sobre alguns estereótipos relacionados ao modo de seus praticantes se vestirem e aos locais em que ela é ocorre.

Explique aos alunos que se trata de um momento de levantamento de hipóteses e sensações, não havendo espaço para certo ou errado ou manifestações de

preconceito. É o momento de valorizar as pessoas que praticam esse esporte.

Proponha um mapeamento sobre essa prática do *skate*: o que sabemos sobre ela, nomes de movimentos técnicos, estilos, nomes de atletas, torneios, etc.

Faça o registro de todo o processo de análise e discussão em seu diário de bordo e peça aos estudantes que o façam em uma folha à parte, para colocar no portfólio, de modo que esta possa ser retomada posteriormente.

O boxe **Um pouco de história** apresenta um breve contexto histórico sobre o *skate*. Em seguida, é possível identificar os preconceitos relacionados a esse esporte. Questione os alunos sobre que outros tipos de preconceito eles conhecem relacionados às práticas do *skate* e do surfe.

É importante ressaltar que as práticas do *skate* e do surfe funcionam como marcas de identidade de uma comunidade juvenil, oriundas da contracultura.

Determine o tempo que considerar adequado para que os alunos realizem a pesquisa e sua apresentação e finalize com uma síntese do que foi apresentado. Reforce a importância dos registros, que devem ser incluídos no portfólio dos alunos.

Estimule o debate entre os estudantes sempre com o cuidado de impedir desentendimentos.

Caso seja possível, assista com os estudantes a trechos do documentário indicado. Sempre que necessário, pause o filme para conversar com eles e esclarecer eventuais dúvidas.

### Atividade complementar

Proponha aos alunos um debate com base na seguinte provocação: “*Skate* é coisa de menina?”.

Durante o debate, sugira aos estudantes que argumentem e defendam suas posições de forma respeitosa, compreendendo que haverá posições convergentes e divergentes. Traga para o debate questões pautadas nos valores morais, promovendo espaço para analisar os discursos que legitimam ou negam o acesso dos sujeitos a certas práticas corporais.

#### Bibliografia complementar

- GOMES, C. A. O. *Skate na escola*: uma proposta a partir dos alunos, um desafio para o professor. Disponível em: [http://www.gpof.fe.usp.br/semef2016/visemef\\_arquivos/Textos%20completos/carlos.pdf](http://www.gpof.fe.usp.br/semef2016/visemef_arquivos/Textos%20completos/carlos.pdf). Acesso em: 9 nov. 2019.

O texto apresenta subsídios para desenvolver o tema do *skate* no ambiente escolar por meio dos processos investigativos e da ampliação dos saberes usando uma abordagem crítica.

### Investigar

Nesta etapa, a proposta é investigar, analisar e debater os critérios de decisão do Comitê Olímpico Internacional (COI) sobre as modalidades que compõem o seleteo *hall* olímpico, quais relações de poder estão presentes e quais interesses estão por trás das decisões.

Proponha aos estudantes que façam uma roda de conversa para apresentação e discussão informais. Entretanto, peça a eles que elaborem uma síntese e a registrem em uma folha à parte.

Deixe-os livres para debater, mas faça uma síntese do que foi falado. Reforce a necessidade de cada aluno ter os próprios registros para compor seu portfólio.

Sugira a leitura o texto complementar proposto no Livro do Aluno para trazer mais elementos sobre a origem e transformação das práticas do *skate*.

#### Bibliografia complementar

- SANA, M. 10 coisas que são necessárias para o esporte ser olímpico. *Torcedores*, 30 jul. 2016. Disponível em: [www.torcedores.com/noticias/2016/07/10-coisas-que-sao-necessarias-para-o-esporte-ser-olimpico](http://www.torcedores.com/noticias/2016/07/10-coisas-que-sao-necessarias-para-o-esporte-ser-olimpico). Acesso em: 10 nov. 2019.

O texto apresenta subsídios para a análise sobre as modalidades olímpicas e como essas práticas vão assumindo esse *status* olímpico. Contribui, ainda, com as questões sobre cultura e contracultura a serem discutidas com os alunos.

### Construir valores

Esta seção trata do papel da mulher no universo do *skate* e de que maneira ela foi construindo seu espaço.

É importante perguntar aos estudantes o que eles pensam sobre essas questões e quais elementos lhes são visíveis, tomando como base o debate promovidos em sala.

Organize a leitura compartilhada da reportagem apresentada. Reforce a importância da participação das mulheres nesse esporte e valorize o debate sem desentendimentos.

Organize a turma para o debate e solicite que haja um escriba para registrar os pontos levantados. Faça o registro em seu diário de bordo e peça aos alunos que façam o mesmo em seus portfólios.

#### Bibliografia complementar

- MACHADO, G. M. C. As mulheres e o “carrinho”: gênero e corporalidade entre as *skatistas*. Disponível em: [www.fg2013.wvc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/20/1373171573\\_ARQUIVO\\_GiancarloM.C.Machado\\_Asmulhereseocarrinho\\_generoecorporalidadeentreasskatistas.pdf](http://www.fg2013.wvc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/20/1373171573_ARQUIVO_GiancarloM.C.Machado_Asmulhereseocarrinho_generoecorporalidadeentreasskatistas.pdf). Acesso em: 10 nov. 2019.

O texto propõe uma leitura crítica sobre a presença da mulher no universo das práticas de *skate* na cidade de São Paulo e como vai se fazendo resistência a um ambiente hegemonicamente masculino.

### Experimentar

Nesta etapa, o foco é a vivência dos estudantes. Esse exercício é comum entre os *skatistas* e serve para o treino de equilíbrio e de algumas manobras.

Para desenvolver a proposta, será necessário organizar previamente os materiais solicitados no Livro do Aluno, como pranchas de madeira e canos de PVC.

Os alunos deverão colocar os canos paralelos ao chão e a prancha por cima deles. Reforce que a proposta é se equilibrar sobre a prancha, percebendo quais estruturas corporais são requisitadas para isso – pernas, abdome, braços.

Solicite aos estudantes que auxiliem os colegas na segurança de cada um. Lembre-os da necessidade de registrar as impressões vivenciadas na prática.

Valorize a participação dos alunos *skatistas* e utilize sua experiência e seus saberes.

Apresente os diferentes tipos de registro possíveis de serem feitos – por escrito, por meio de fotografias, em audiovisual, entre outros –, determinando que o produto desse registro seja compartilhado com a turma.

Finalize os encaminhamentos ressaltando aos alunos que eles devem incluir seus registros pessoais nos portfólios, da mesma forma que você deve fazê-lo em seu diário de bordo.

## ▶ Traçando o mapa

Nesta etapa é feita a sistematização dos saberes desenvolvidos pelos alunos ao longo da Trilha. Solicite a cada estudante que faça o registro desses saberes em seu portfólio.

## ▶ Avaliação

- Peça aos alunos que respondam às questões da avaliação e compartilhem as respostas com os colegas. Nesse momento, é interessante que você tome nota da conversa para verificar os assuntos que geraram mais dificuldade para auxiliá-los nas aulas de Educação Física ou mesmo em outro projeto.

## ■ Trilha Língua Inglesa

- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades que incentivam a pesquisa e a reflexão acerca de fatos e dados sobre as mulheres no contexto do mercado de trabalho e a construção de argumentos em favor da emancipação e do empoderamento feminino associados à igualdade de gênero. Assim, desenvolve-se um comportamento ético sobre o feminismo e seu impacto na juventude.
- A **competência geral 3** da BNCC é contemplada nesta Trilha no âmbito da investigação de manifestações sociais e sua produção. Os alunos estudarão cartazes de manifestações feministas e produzirão os próprios, compreendendo os aspectos artístico e político dessa produção.
- A **competência geral 8** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de discussões de grupo sobre as experiências dos alunos em relação à própria vida ou a das mulheres à sua volta e é aprofundada no sentido do autoconhecimento e autocuidado na luta pela equidade.

## ▶ Reading and listening

O objetivo do boxe **First talks** é levantar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre movimentos feministas e seus símbolos urbanos, como a “sigla” GRL PWR. Sugerimos discutir com os alunos o alcance dos movimentos feministas atuais, usando como exemplos movimentos ou coletivos feministas locais de que você tenha conhecimento.

Como atividade diagnóstica, sugerimos que você anote no quadro de giz os conhecimentos prévios dos estudantes sobre os temas e crie com eles um mapa daquilo que pretendem investigar. Recomendamos a você que construa uma tabela com três colunas e oriente os alunos a transcreverem-na em uma folha de papel à parte: na primeira coluna, deve entrar o tópico levantado pela turma; na segunda, o que os alunos já sabem sobre o tópico; na terceira, o que os alunos querem saber. Posteriormente, durante as aulas da Trilha, você pode retomar essa tabela para acompanhar o progresso dos estudantes em cada tema de interesse e desenvolver com eles momentos de metacognição, para que percebam o próprio aprendizado e sua evolução.

Na sequência, espera-se que os alunos sejam instigados a conversar sobre o futuro das mulheres, em especial no que se refere à vida profissional. Liste no quadro de giz as carreiras que os estudantes atribuem às mulheres para verificar padrões e tentar identificar em quais contextos as mulheres estão inseridas na vida deles, a fim de pautar a discussão da Trilha.

O objetivo da atividade de leitura do texto “Women in the work force” é de que os alunos pratiquem a busca de informações no texto e a reflexão crítica sobre o que leram, conectando essa leitura às reflexões feitas em **First talks**.

Na sequência, em **Reflecting**, propõe-se uma reflexão sobre a objetificação das mulheres. Recomendamos que você se aprofunde no tema para guiar a discussão.

## ■ Bibliografia complementar

- BASTOS, M. Mulheres avançam em profissões dominadas por homens. *Gênero e número*, 9 jun. 2017. Disponível em: [www.generonumero.media/mulheres-avancam-em-profissoes-dominadas-por-homens](http://www.generonumero.media/mulheres-avancam-em-profissoes-dominadas-por-homens). Acesso em: 3 jan. 2020. A reportagem conta o caso de mulheres bem-sucedidas em profissões tidas como masculinas, por exemplo, mecânica automotiva. O texto é leve e repleto de exemplos que podem ajudar na discussão com os estudantes durante o desenvolvimento da Trilha.

## ▶ Understanding English

Nesta seção, busca-se explorar a estrutura de sentenças usadas em cartazes de manifestos políticos, em geral curtas, diretas e com verbos de ação. Para ampliar o repertório linguístico, explora-se a formação do *Simple Past Tense*, usado em notícias como as exploradas na Trilha.

Recomenda-se o foco no trabalho com o vocabulário dos textos da Trilha, bastante vasto, com atividades de pesquisa do significado das palavras e de construção de vocabulários coletivos.

### ► Intercultural dimension

O objetivo desta seção é estudar movimentos feministas no mundo liderados por mulheres jovens ou adolescentes. Para isso, traga mais exemplos para a sala de aula e propicie uma experiência investigativa, para que os alunos descubram mais iniciativas de mulheres jovens à frente de movimentos de luta pela equidade.

### ► Writing and speaking

Nesta seção, os estudantes serão convidados a argumentar sobre suas necessidades no caminho para a equidade entre gêneros e a produzir cartazes que representem essa luta. Recomendamos que você organize os estudantes em grupos e atribua tarefas específicas a cada aluno, para garantir que todos trabalhem nos grupos organizados. É importante explicar aos estudantes que, para a elaboração do cartaz, todas as ideias devem ser ouvidas e todos devem contribuir, colocando a mão na massa.

Sugerimos expor todos os cartazes na sala e pedir aos alunos que circulem por ela anotando comentários e dúvidas sobre os trabalhos dos colegas para depois compartilhá-los durante a discussão com a turma toda.

Na sequência, peça aos estudantes que gravem suas frases, para que possam ouvi-las posteriormente. Recomendamos o uso de gravadores portáteis ou de *smartphones*. O objetivo da atividade de fala é iniciar uma conversa sobre os diferentes “sotaques” dos falantes de língua inglesa, na perspectiva de língua franca. Depois de encorajar os alunos a gravarem a própria voz, troque as gravações entre os grupos e faça com que eles se ouçam falando em inglês.

### Atividade complementar

Após a audição de todas as gravações, proponha aos estudantes uma atividade de pesquisa, ainda com o apoio de equipamentos de multimídia. Oriente a turma a pesquisar vídeos ou áudios com pessoas falando em inglês com diferentes sotaques. Organizados em grupos, os alunos devem selecionar vídeos ou áudios que representem três variedades diferentes. Por exemplo: inglês falado na Índia, na Austrália e na Nigéria. Incentive-os a evitar procurar vídeos ou áudios que apenas representem variedades hegemônicas do uso de inglês, como os de origem estadunidense ou britânica.

Sugerimos oferecer como ferramenta de pesquisa aos alunos o arquivo internacional de dialetos de língua inglesa, disponível gratuitamente em: <http://www.dialectsarchive.com/globalmap> (acesso em: 3 jan. 2020). Nesse *website*, é possível escolher qual variedade do inglês ouvir, clicando na localidade dessa variedade no mapa disponível na página principal. Selecionando a variedade, há um áudio autêntico de língua inglesa com informações sobre o falante e o texto transcrito. Essa

ferramenta pode apoiar a atividade de reconhecimento e valorização de variedades diversas da língua inglesa como pertencentes a toda a humanidade.

Discuta com os estudantes as diferenças observadas nas variedades de inglês ouvidas. Levante as percepções dos alunos, atentando para aquelas preconceituosas e que sinalizem que uma variedade é correta ou incorreta ou pior ou melhor em relação a outra.

### ■ Bibliografia complementar

- SHOEMAKER, A. *Regionalismo e identidade cultural: o inglês como língua internacional*. Disponível em: [www.ucs.br/etc/revistas/index.php/antares/article/download/901/622](http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/antares/article/download/901/622). Acesso em: 17 dez. 2019.

Este artigo discute o ensino de inglês no Brasil por uma perspectiva de “senso comum” *versus* inglês como língua franca. O “senso comum”, para o autor, é aquele que dita que o inglês de verdade, “real”, é o ensinado por professores nativos ou em países que adotam o idioma como língua oficial. O autor defende que o inglês pertence à humanidade. Recomendamos a leitura desse artigo para a aproximação com o conceito de língua franca e para apoiar o professor no caminho da desconstrução de preconceitos linguísticos.

### ► Mapping our route

No encerramento desta seção, retome com os estudantes, construindo um resumo no quadro de giz, os principais conceitos discutidos coletivamente. A ideia é propor um fechamento que garanta que os alunos registrem as conclusões do grupo em uma folha à parte e a arquivem em seus portfólios.

### ► Evaluation

Considerando as competências fundamentais exploradas nesta Trilha, reflita sobre o progresso dos alunos guiando-se pelas seguintes questões: Os estudantes compreendem que é importante discutir a equidade de gêneros? Entendem que há diferentes oportunidades ofertadas a homens e mulheres e que, historicamente, tem havido transformações nesse âmbito? Conseguem dimensionar o papel de mulheres jovens na transformação da sociedade? Mobilizam recursos linguísticos, vocabulário e uso de tempos verbais para usos específicos e motivados da língua, com propósito comunicativo bem definido?

### ■ Trilha Língua Portuguesa

- A **competência geral 3** da BNCC é contemplada nesta Trilha pela proposição de leitura, interpretação e discussão de produções literárias e de atividades de pesquisa e debate sobre essas produções e suas relações com contextos diversos.

- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades e situações de pesquisa, debate e construção coletiva de conhecimento, nas quais os estudantes compartilham seus repertórios e posicionamentos sobre questões relacionadas à produção e circulação de obras e manifestações literárias em diversos contextos.
- A **competência geral 8** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de propostas de criações poéticas, tomando como base os próprios diálogos com os conteúdos estudados, levantando questões acerca da cultura juvenil e discutindo as vivências e experiências dos estudantes.

## ▶ Ler e ouvir

Nesta seção, os estudantes farão a leitura de um gênero textual ligado à linguagem poética: a letra de canção.

As canções são um gênero discursivo bastante popular que faz parte do cotidiano de muitas pessoas. Para levantar os conhecimentos prévios dos alunos sobre esse gênero, toque uma canção com a qual eles se identifiquem e peça-lhes que digam por que gostam dela e o que mais lhes chama a atenção na letra e em sua sonoridade. Em seguida, convide dois alunos a fazerem o mesmo exercício. Com base nas respostas dos alunos, será possível traçar um perfil da turma e planejar melhor cada escolha realizada ao longo da Trilha, sempre aproximando o que for estudado do repertório que os estudantes conhecem, mas também ampliando-o, parando algumas vezes para escutar com eles canções que não conheceriam sem a mediação da escola.

É válido, ainda, explorar a questão da multimodalidade nesse gênero, uma vez que há grande conexão entre poema e música neste projeto.

Em razão disso, recomendamos fortemente que o documentário presente no **Para explorar**, *Palavra (En)cantada*, seja visto, tanto só por você, a fim de se preparar para as aulas, quanto por você com os alunos, como forma de introdução ao que será realizado na Trilha.

A primeira leitura deste projeto tem como foco a relação entre letra e melodia, apresentando um poema que se tornou canção, recebendo a melodia posteriormente.

A seguir, depois de ler o poema de Adriana Calcanhotto e Waly Salomão e estudar o conceito de heteronímia para analisar o poema de Ricardo Reis que se tornou letra de música, a ideia é criar um heterônimo que possa ou não ser usado para a criação de uma letra de canção ao final da Trilha.

Nesse momento, os alunos já terão lido “A fábrica do poema”, de Adriana Calcanhotto e Waly Salomão, e “Realidade”, poema de Ricardo Reis musicado por Sueli Costa e interpretado por Maria Bethânia.

Com base na interpretação de Bethânia, a ideia é trazer um pouco da referência da obra dos principais artistas da Tropicália (movimento artístico apresentado no box **Um pouco de história**), compreendendo o contexto histórico em que esse movimento surgiu e o modo como dialoga com a juventude desse período e o regime militar.

Como o objetivo da Trilha é compreender a proposta estética do movimento e entendê-lo como expressão artística juvenil, é importante, também, antes das aulas, conhecer algumas referências de estudo sobre o tema.

## ■ Bibliografia complementar

- SANTANA, A. E.; MELITO, L.; FREITAS, S. Tropicália 50 anos: a história do movimento que marcou a cultura nacional. *Agência Brasil*, 21 out. 2017. Disponível em: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/cultura/noticia/2017-10/tropicalia-50-anos-historia-do-movimento-que-marco-cultura-nacional>. Acesso em: 10 nov. 2019.

Nesta reportagem multimídia produzida pela Agência Brasil, é possível aprofundar o estudo sobre o movimento que ficou conhecido como Tropicália com base na análise do que foi realizado 50 anos depois, com textos e vídeos de depoimentos de artistas e pesquisadores.

## ▶ Entendendo a língua portuguesa

Nesta seção, a proposta é refletir sobre um ponto importante dos poemas e das letras de canção trabalhados: a metalinguagem.

Procure mostrar, com base na interpretação da pintura de Almeida Júnior e das letras das canções “A fábrica do poema” e “*Panis et Circencis*”, que a metalinguagem é um procedimento artístico muitas vezes utilizado para que se questione o próprio fazer do artista ou o lugar que a obra de arte ocupa.

Relacione também a canção “*Panis et Circencis*” ao rap “Não existe amor em SP”, de Criolo, com base nas questões fundamentais relacionadas à multimodalidade: o modo como as duas canções são representações juvenis; a maneira como forma e conteúdo se relacionam, pois, assim como a tropicália misturava ritmos regionais brasileiros a sons de guitarra e a ruídos e experimentação musical, Criolo faz um trabalho semelhante em suas canções, criando um rap híbrido, que também mistura elementos. Os problemas sociais retratados nas duas obras deverão servir de base para a criação proposta ao final da Trilha.

## ▶ Escrever e falar

O objetivo desta seção é os estudantes escreverem a letra de uma canção. Para isso, deverão retomar o que estudaram sobre as relações entre poema e melodia de modo que possam refletir sobre o contexto social e político em que vivem.

Por isso, é muito importante que você mostre outras referências de canções em que isso também tenha ocorrido na história da música popular brasileira, ou mesmo em outros países e em momentos diversos da história mundial, como o movimento de contracultura, o *punk rock*, as canções de protesto, etc.

## ► Traçando o mapa

Ao fechar o trabalho com a Trilha, procure recapitular com os estudantes tudo o que foi estudado nela, ressaltando as relações entre letra de canção e melodia, o conceito de heteronímia e a história do tropicalismo e o que o caracteriza. Em seguida, traga outros exemplos de obras artísticas que se utilizem da metalinguagem como procedimento artístico.

## ► Avaliação

Para avaliar o que foi produzido pelos alunos nesta Trilha, faça uma roda de conversa com a turma e, partindo das questões propostas nesta seção, use as ferramentas de facilitação “que bom”, “que pena” e “que tal?”.

Por último, para que os estudantes possam emitir um parecer sobre o que aprenderam e acerca das maiores dificuldades que tiveram durante toda a Trilha, converse com eles sobre as seguintes questões: Vocês são capazes de pensar criticamente sobre as relações entre letra de canção e melodia? Conseguiram compreender o que é metalinguagem e quais são suas aplicações? Foi possível olhar as letras das canções “*Panis et Circencis*” e “*Duas de cinco*” e compreender as críticas sociais e políticas feitas por elas?

## ■ Trilha Arte

- A **competência geral 3** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio da proposição de apreciações, leituras, pesquisas e reflexões sobre a diversidade musical brasileira e a valorização das matrizes estéticas e culturais e de proposição de práticas musicais e poéticas relacionadas aos repertórios dos estudantes e aos conteúdos apresentados e pesquisados.
- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades de apresentação de pesquisas e discussões coletivas nas quais os estudantes apresentam seu posicionamento perante questões relacionadas à cultura jovem contemporânea, embasando seus argumentos em pesquisas e partilhas de conhecimento.
- A **competência geral 8** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio da proposição de experimentações e atividades de produção individual e coletiva, como a roda de improviso de versos e a criação de uma canção. Nessas atividades de criação, os estudantes são estimulados a refletir sobre si mesmos e sua relação com os colegas e o contexto em que vivem.

## ► Apreciar

As questões propostas em **Primeiras trocas** fazem com que os estudantes percebam como algumas questões (problemas relacionados à violência urbana ou ao preconceito racial, por exemplo) que mobilizam os jovens também são temas da produção artística musical. É desejável que eles entendam como uma expressão musical é importante para o objetivo de criar narrativas sobre nosso tempo. Além disso, o início do trabalho com a

Trilha também deve ser utilizado como momento para mapear os conhecimentos prévios dos alunos sobre o tema que será trabalhado, assim como sobre os elementos da linguagem que serão estudados. As questões propostas para a discussão com base na imagem de abertura devem mobilizar os repertórios prévios e as hipóteses dos estudantes sobre o tema das relações entre música, cultura e juventude, eixo desta Trilha. Anote as manifestações deles e avalie suas anotações e seus registros como forma de mapear seus conhecimentos prévios, objetivos sobre o tema e suas concepções acerca dos conceitos e das ideias relacionados a ele. Dessa forma, você poderá utilizar esse mapeamento para organizar grupos heterogêneos nas atividades de pesquisa, debate e reflexão, de maneira que os alunos possam compartilhar seus repertórios e dialogar com pontos de vista diferentes, exercitando, assim, suas habilidades de argumentação.

A imagem apresentada na abertura da Trilha tem a finalidade de estimular os estudantes a refletir sobre como a música pode ser meio de expressão e elemento de aproximação entre pessoas que se identificam por suas vivências, seus interesses e suas visões de mundo e a discutir sobre isso. Nesse contexto, é importante propor aos alunos que conversem sobre como a música chega às pessoas: De que forma ela é produzida? Como circula na sociedade contemporânea? Qual é seu impacto na vida das pessoas? Converse com a turma sobre os vários gêneros musicais e sobre como as pessoas se identificam com eles.

As propostas dos boxes **Para refletir** e **Para pesquisar** aprofundam essas questões. Ao propor essas atividades, estimule os alunos a discutirem esses temas. Essa conversa tem como objetivo a fruição musical e artística em geral e se relaciona aos temas voltados à cultura juvenil.

Converse com a turma sobre a variada produção musical brasileira. Ela tem características em comum? Existe espaço nas rádios brasileiras para todo tipo de música? Oriente os alunos a procurarem imagens em revistas, jornais e *sites* que remetam a uma identidade musical brasileira para eles. Questione: Existe uma identidade cultural brasileira bem definida?

O boxe **Para praticar** traz uma experiência inicial de roda de improviso de versos cantados. Ao longo da Trilha, serão trabalhados mais aspectos da linguagem musical; nesse primeiro momento, é importante que os estudantes utilizem livremente as linguagens poética e musical como forma de experimentação. Um dos objetivos da atividade é fazer os alunos identificarem correspondências e diferenças entre o ritmo da fala e o do canto nas músicas. Para isso, converse com eles sobre as noções de rima, métrica e divisões rítmicas presentes nos poemas e nas canções. Fale também dos cantos improvisados dos *rappers* e dos duelos de MCs.

## Atividade complementar

As letras de *rap* costumam tratar de temáticas urbanas e de aspectos atuais importantes, como violência,

segurança social, pobreza, preconceito e racismo. Como forma de discutir esses temas, que também se relacionam às questões da juventude, você pode propor uma atividade de pesquisa de canções de *rap*.

Organize os alunos em grupos de três ou quatro integrantes para que pesquisem, na internet, letras de *rap* de diversos artistas brasileiros. Proponha a cada grupo que escolha e analise a letra de uma canção atentando para os seguintes elementos: tema da letra; posicionamento político do(s) autor(es); sobre que classes sociais ele(s) fala(m); como são construídas as rimas; qual é a linguagem usada; principais expressões.

Se possível, peça aos estudantes que façam uma pesquisa sobre o(s) autor(es) da letra. Você pode sugerir que pesquisem artista(s) de diferentes estados brasileiros e que tracem o perfil desse(s) artista(s) levando em consideração a região de onde ele(s) é(são); de que tratam as letras de suas canções; de que maneira ele(s) divulga(m) seu trabalho; como se relaciona(m) com os fãs; etc.

Organize uma apresentação das pesquisas em sala de aula. Você pode pedir a cada grupo que apresente também um videoclipe ou uma letra(s) dos artista(s) pesquisado(s).

Para a socialização final, proponha as seguintes questões: Quais são os temas e as mensagens que os artistas de *rap* abordam e veiculam por intermédio de suas músicas? De que forma o público se relaciona com o trabalho e as canções do(s) artistas? Como seu *rap* é recebido? Quais são as características do *rap* brasileiro? Quais são as semelhanças e diferenças com a maneira como esse estilo de arte é produzido no exterior?

### ■ Bibliografia complementar

- <http://palcomp3.com/dresponsanabatida/>
- <http://palcomp3.com/basesderap/>
- <http://palcomp3.com/studiobeats/base-de-rap-12082013/>

Acessos em: 17 dez. 2019.

Para ajudar no trabalho com a atividade prática, sugerimos algumas bases de *rap*. Além dessas, os alunos podem encontrar outras em bancos de sons na internet.

### ► Refletir e criticar

Quando falamos dos diversos gêneros musicais e de sua apropriação pela música contemporânea, podemos estimular a reflexão dos estudantes acerca da relação da música com o contexto em que é produzida e apreciada. Você pode iniciar uma conversa tomando como base a reflexão sobre as características do *rap* e sua importância como manifestação cultural e social, levantando informações sobre sua relação com o samba, como na obra de Rael da Rima. Informe que uma das funções mais importantes da arte é promover o questionamento e a reflexão. Levante ainda a questão das culturas de elite e da periferia. Converse sobre a

história do samba, que também foi um gênero musical que lidou com questões de racismo e preconceito, e da importância desse diálogo entre o *rap* e o samba. Hoje podemos falar em uma diferença tão clara entre as culturas de elite e da periferia?

Converse com os alunos sobre gêneros musicais de grande apelo juvenil sobre os quais eles provavelmente possuem vasta bagagem cultural e pessoal. Nesse momento, procure romper a definição de papéis arraigada no espaço escolar de “aluno receptor de conhecimentos e professor transmissor”. Disponibilize tempo para que eles falem de suas bandas preferidas, relatem novos movimentos e estilos musicais, vestimentas, locais de encontro, etc. Deixe claro que você também tem muito a aprender com eles.

Ao tratar dos elementos da linguagem musical, o objetivo é aprofundar a reflexão acerca do funcionamento da linguagem musical contemporânea, em especial a brasileira, destacando uma de suas características: a fusão de gêneros. Associe essa inovação estética ao contexto contemporâneo e às culturas jovens. A proposta do boxe **Para pesquisar** tem como finalidade trabalhar essas questões.

A atividade do boxe **Para praticar** tem como objetivo a experimentação coletiva dos elementos da linguagem musical, sobretudo o ritmo e a textura musical. Auxilie os estudantes na pesquisa de objetos e instrumentos musicais, estimulando os que não sabem tocar nenhum instrumento a explorar diversas formas (percutir, sacudir, raspar, assoprar, chacoalhar) de obter sons e timbres interessantes desses objetos. Valorize a ideia de textura musical, chamando a atenção para o conjunto sonoro criado por cada grupo.

### ■ Bibliografia complementar

- SCHAFFER, R. M. *O ouvido pensante*. São Paulo: Ed. da Unesp, 2012.

Neste livro, o autor explica sua experiência e proposta de educação e formação musical. Apresenta os elementos fundamentais da linguagem musical e explica, por meio do relato da própria experiência como professor, como os mais variados repertórios devem ser trabalhados em sala de aula com estudantes.

### ► Criar

Antes de propor a composição musical, sugira a apreciação de uma obra musical, preferencialmente instrumental, para discutir que aspectos podem ser explorados pela turma nesse processo.

Reproduza a música uma vez e peça aos alunos que prestem atenção em sua sonoridade, procurando identificar os seguintes elementos: Como é o ritmo? É uma música rápida, lenta, moderada? Qual é seu andamento?

Com palmas, estalar de dedos ou apenas um movimento de mão, peça aos estudantes que marquem a pulsação, para sentirem como o ritmo da música se estrutura sobre o andamento.

Em relação à melodia, estimule a turma a prestar atenção a como ela se desenvolve, como variam as alturas (graves e agudos), se a melodia é repetitiva, como são as repetições melódicas.

Em termos de textura musical, é importante praticar a escuta e a percepção musical. Ajude os estudantes a identificar os instrumentos utilizados na música ouvida, a perceber como se combinam, em que momentos cada um deles é tocado ou permanece em silêncio para construir diferentes narrativas ao longo da música.

Outro aspecto importante a ser destacado e que os alunos devem levar em consideração em suas composições é a dinâmica musical. Na audição, demonstre à turma que a música não fica o tempo todo na mesma intensidade, ou seja, há momentos em que ela fica mais forte e momentos em que é tocada mais suavemente.

Para esta atividade, providencie os materiais sugeridos no Livro do Aluno, mas você pode substituí-los de acordo com a disponibilidade deles e as possibilidades da turma. É muito importante que os alunos possam explorar objetos que produzem sons não convencionais, como vidro, metal e madeira maciça. Encher várias garrafas de vidro com quantidades diferentes de água, por exemplo, proporciona sons variados. Se necessário, comece a coleta de materiais para essa atividade com bastante antecedência para garantir uma boa variedade de timbres.

A atividade de composição coletiva de canções, em que os alunos vão criar a letra para a canção que vão compor na aula de Arte, será realizada em parceria com o professor de Língua Portuguesa. É necessário alinhar seu cronograma com o do professor desse componente curricular. Lembre-se de que, quando os estudantes forem criar a letra da canção, é interessante que já tenham compreendido, em especial, os conceitos de melodia e ritmo, para que considerem a musicalidade no processo de composição da letra.

Depois que os estudantes tiverem elaborado as letras das canções, vão criar as composições musicais. É importante destacar que o processo de composição musical não se dá necessariamente sempre dessa maneira: primeiro a letra e depois a música. Assim, é bem possível, e até desejável, que ao escreverem as letras os estudantes já pensem em melodias para elas.

Para as composições, é importante criar grupos heterogêneos. Se houver estudantes que sabem tocar instrumentos musicais, evite que fiquem no mesmo grupo. Com base nas conversas realizadas sobre os gêneros musicais com os quais os jovens se identificam, crie grupos nos quais convivam diferentes gostos, para estimular a ideia de fusão musical.

Oriente os grupos na criação de suas composições pensando em três aspectos:

- **Ritmo:** A música será rápida ou lenta? O grupo deseja se apropriar do ritmo de determinado gênero musical, como o baião, o *funk* ou o *rock*? Há instrumentos de

percussão disponíveis? Como o grupo pode criar suas seções rítmicas percutindo objetos?

- **Melodia:** Como a letra vai ser cantada? É possível que os grupos se pautem nas referências melódicas dos diferentes gêneros musicais de que gostam; para isso, fale em “cantar do jeito sertanejo”, “cantar do jeito *funk*”. Os alunos também podem ser estimulados a retomar o canto falado do *rap*.
- **Textura musical:** este é um elemento muito importante a ser explorado na atividade em grupo. Converse bastante com os estudantes sobre as sonoridades (timbres) que estarão explorando e combinando coletivamente. Combinar instrumentos musicais e objetos pode ser muito interessante, e você pode trabalhar com eles pequenas noções de arranjo, sugerindo que não é preciso que todos os instrumentos e objetos sejam tocados durante toda a música; eles podem determinar o momento em que alguns serão silenciados. Na criação das texturas musicais, explore a dinâmica, ou seja, a variação de intensidade: os momentos em que se toca forte ou fraco.

É fundamental que os grupos explorem ao máximo a ideia de fusão musical. Estimule todos os membros dos grupos a colocarem seus gostos e suas preferências musicais em jogo e a encontrarem maneiras de combiná-los.

O recurso de gravar o processo de composição musical pode ser uma boa estratégia para registrar o trabalho e os estudantes avaliarem as próprias produções. Oriente-os nesse sentido. No momento de reproduzir cada composição, solicite aos estudantes que fechem os olhos e atendem à música apresentada. Ao fazer as audições das composições, converse com os grupos sobre como estão trabalhando com os elementos da linguagem musical estudados – melodia, textura musical e ritmo – e sobre como podem explorá-los em suas criações.

## ▶ Traçando o mapa

No fechamento do trabalho com a Trilha, retome com os alunos as relações entre os conteúdos estudados no projeto. Lembre a todos que refletimos sobre o papel da música como forma de expressão dos jovens, discutimos a importância da fusão de gêneros musicais na música contemporânea e conhecemos os conceitos de ritmo, melodia e textura musical. Peça aos estudantes que discutam esses tópicos em grupos e, em seguida, socializem as respostas. Ao final, sistematize as contribuições no quadro de giz.

## ▶ Avaliação

Para que os estudantes respondam às questões de avaliação, peça-lhes que consultem seus portfólios para retomar o que foi trabalhado até este momento. Solicite-lhes que anotem quais são os principais assuntos referentes a cada uma das questões e compartilhem suas opiniões, ideias e aprendizagens sobre esses temas com os colegas. No quadro de giz, faça uma coluna para cada uma das atividades que eles realizaram durante esta

Trilha: debates, pesquisas, atividades de apreciação e discussão em grupo e atividades de produção. Em seguida, peça-lhes que listem nas colunas o que realizaram e o que aprenderam em cada atividade.

Como forma de acompanhar as aprendizagens dos alunos, retome com eles as habilidades e os conteúdos trabalhados, analisando seus portfólios e a participação deles em sala, com base nos critérios a seguir: Os estudantes identificam e reconhecem o papel da música como meio de expressão pessoal e coletivo para a cultura juvenil e em sua própria vida? Reconhecem e distinguem os elementos fundamentais da música apresentados no projeto: melodia, ritmo e textura musical? Conseguem reconhecer essas propriedades nas audições musicais que fizeram? Compreendem o conceito de mistura de estilos musicais? Distinguem características de diferentes estilos musicais? Exploraram as propriedades musicais estudadas – melodia, ritmo e textura musical – nas canções que compuseram? Nas atividades de debate e apresentações em sala de aula, elaboraram argumentos de forma clara para formar opiniões e conclusões pertinentes aos temas estudados e coerentes com seus repertórios e suas trajetórias?

## Para concluir

Nesta seção, retome o que foi trabalhado durante o projeto fazendo uma síntese das descobertas dos estudantes. Para isso, retome os conteúdos estudados em cada componente curricular, enfatizando sua relação com o protagonismo juvenil. O professor que está liderando o projeto deve dialogar com os colegas (os professores de Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Educação Física) para poder, de forma clara e adequada, realizar essa conversa com os alunos.

Uma vez que o produto final deste projeto será, além da mostra cultural, um festival de música, tema que costuma mobilizar os adolescentes, as produções podem incluir músicas de convidados, que podem ser alunos de outras turmas ou mesmo ex-alunos.

Se possível, assista com os alunos a trechos do documentário *O barato de Jacanga* (direção: Thiago Mattar; duração: 1h30min). Selecione os trechos que considerar mais adequados à sua turma e prepare um momento para dialogar com os estudantes sobre o que viram e relacionar o documentário aos conteúdos produzidos por eles.

### ■ Bibliografia complementar

- Canal Musicats. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=kB5XJR6w2C4](http://www.youtube.com/watch?v=kB5XJR6w2C4). Acesso em: 6 nov. 2019. O canal apresenta matérias e documentários em vídeo sobre os festivais da música brasileira das décadas de 1960 e 1970. Traz conteúdos como registros de apresentações e depoimentos e entrevistas de artistas e críticos.

## ► Mãos à obra

Auxilie os alunos no planejamento e na montagem do festival. É imprescindível conversar com a direção da escola para que o evento seja bem-sucedido. Desse modo, reserve um dia só para o evento, de preferência em um fim de semana. Ajude na produção e na desmontagem. Convide pais e responsáveis, os quais poderão auxiliar no trabalho oferecendo dicas ou mesmo colocando a mão na massa. Em um festival, existe um júri e uma premiação, e convidar membros da comunidade escolar é sempre uma boa ideia! Nesse caso, valorize os músicos da região onde a escola está localizada.

## ► Boca no trombone

A mostra cultural deve retratar o processo e as produções realizadas ao longo do projeto. Aproveite para divulgar seus registros, como textos e fotos, do processo de trabalho. Além disso, oriente os estudantes a promoverem uma roda de conversa com o público, expondo o que acharam das vivências e do tema.

Essa é uma excelente oportunidade de chamar convidados especializados em culturas juvenis para conversar com a turma, como psicólogos, sexólogos, artistas ou quem mais você considerar importante.

Esse é um momento de celebração das culturas juvenis na escola, e é importante que os alunos possam dialogar com diversos profissionais sobre sua vida, seus medos, desejos e sonhos.

Veja, nas orientações gerais deste Manual, como organizar uma mostra cultural.

## Para avaliar

### ► Traçando o mapa

Este é um momento de retomada e síntese de todo o projeto. Para torná-lo participativo, peça a um aluno que leia os conteúdos das Trilhas em voz alta e aos demais que comentem outros pontos dos quais se lembram, do que mais gostaram e de como cada componente curricular contribuiu para responder ao problema do projeto.

### ► Autoavaliação

Como forma de acompanhar as aprendizagens dos estudantes, retome as competências trabalhadas e os conteúdos estudados neste projeto analisando seus portfólios e sua participação em sala. Faça essa análise com base nos critérios mencionados nas questões presentes no Livro do Aluno. Reflita sobre essas questões considerando as evidências apresentadas nas produções finais dos estudantes e em suas respostas na discussão acerca das questões do item **Autoavaliação**.



# Luz, câmera, microfone, ação!

## MÍDIA EDUCAÇÃO

### Apresentação

O **objetivo** deste projeto é levar os alunos a explorar, criticar e utilizar as linguagens da mídia de modo a se expressar com responsabilidade, passando de consumidor a produtor de conteúdos relevantes acerca de temas que envolvam sua comunidade.

Sua **justificativa** é que, em nossa cultura, a mídia pode ser definida como o quarto poder, e, ao nos apropriarmos da produção e da divulgação midiática, somos capazes de criticar e criar formas de comunicação e de convivência responsáveis e cidadãs.

Para isso, o projeto será guiado pelo seguinte problema: **Como praticar a cidadania por meio das mídias?** No intuito de respondê-lo, serão abordados os gêneros discursivos e as práticas culturais webdocumentário, esportes midiáticos, *podcast*, vídeoarte e videodocumentário, e serão propostos, para a realização do produto final, um **festival de cinema** e uma **mostra cultural** abertos a toda a comunidade.

A abordagem metodológica da obra são os projetos de trabalho, criados por Fernando Hernández e Montserrat Ventura. Essa metodologia permite que o tema integrador **Mídiaeducação** seja investigado por meio de debates, pesquisas, reflexões e experimentações com base em um problema central e que sejam desenvolvidas habilidades e competências relacionadas à comunicação, à cultura digital e à argumentação.

### Em diálogo com a BNCC

Em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), este projeto trabalha competências gerais, competências específicas e habilidades, conforme é descrito no quadro a seguir.

PROJETO 3 - MÍDIA EDUCAÇÃO	
<b>Competências gerais</b>	4, 5 e 7.
<b>Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias</b>	CELTEM1, CELTEM2, CELTEM3, CELTEM4, CELTEM5, CELTEM6 e CELTEM7.
<b>Habilidades</b>	EM13LGG101; EM13LGG103; EM13LGG104; EM13LGG105; EM13LGG201; EM13LGG202; EM13LGG301; EM13LGG302; EM13LGG303; EM13LGG304; EM13LGG401; EM13LGG403; EM13LGG501; EM13LGG502; EM13LGG601; EM13LGG602; EM13LGG603; EM13LGG604; EM13LGG701; EM13LGG702; EM13LGG703; EM13LGG704.

### Perfil do professor para coordenar o projeto

Este projeto, que engloba Educação Física, Língua Inglesa, Língua Portuguesa e Arte, envolve os docentes desses componentes curriculares.

Como o projeto trata principalmente de um conteúdo que faz parte do currículo de Língua Portuguesa, a mídiaeducação, propõe-se que sua apresentação e a coordenação da elaboração de seu produto final sejam encaminhadas pelo professor desse componente curricular. Sua especialidade será de muita valia para o desenvolvimento das habilidades de Linguagens dos estudantes, além de auxiliar na ampliação do repertório dos outros docentes, que podem realizar as respectivas Trilhas de seus componentes curriculares.

É importante que, ao longo da realização paralela das Trilhas, os professores envolvidos neste projeto se reúnam para acompanhar e avaliar o desenvolvimento dos estudantes nas competências que este propõe.

O professor responsável deve sistematizar e promover a troca dos registros e de observações entre todos os professores envolvidos, seja em reuniões presenciais, seja por meio de recursos como *e-mail* ou grupos de mensagens de aplicativos.

## Cronograma e planejamento

Ao trabalhar com um projeto, estabeleça, com os alunos e os demais professores, um cronograma para acompanhar a realização de suas etapas. Para adequar o projeto à flexibilização do Ensino Médio, sugere-se a seguir o número mínimo de aulas por bimestre que independe de o projeto ser trabalhado sequencial ou concomitantemente, ou seja, os professores das disciplinas da área podem optar por realizar as Trilhas uma depois da outra ou ao mesmo tempo.

Uma vez que o objetivo é que os trabalhos de todas as Trilhas convirjam para a elaboração do produto final, considera-se ser mais pertinente que sejam realizadas concomitantemente, adequando o cronograma ao número de aulas de cada componente curricular na grade horária da escola. Dessa forma, os temas, as discussões, as pesquisas e as atividades que forem realizados nas diferentes disciplinas poderão se complementar e potencializar o trabalho com o projeto.

Esteja atento ao cronograma e faça os ajustes e os combinados necessários para adaptar o projeto à sua realidade e à dos alunos.

Etapa	Seção	Horas/aula
Introdução	Abertura	1 hora/aula
Introdução	Qual é o problema?	2 horas/aula
Introdução	Tramas e enredos/Traçando a rota	3 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Educação Física	4 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Língua Inglesa	4 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Língua Portuguesa	6 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Arte	6 horas/aula
Produção	Para concluir	5 horas/aula
Avaliação	Para avaliar	1 hora/aula

### Abertura do projeto

As questões do box **Primeiras trocas** servem para instigar e sensibilizar os estudantes para o tema do projeto: **mídiaeducação**. Como o professor de Língua Portuguesa é o mais indicado para liderar o projeto, seria importante sua participação ativa nesse momento.

Um primeiro diálogo com os alunos pode ser um disparador para assinalar a importância da alfabetização midiática dos estudantes, pois conhecer os processos de criação, produção e divulgação de produtos midiáticos permite que a crítica a esses meios e a apropriação dessa produção ocorram, transformando-os em cidadãos mais críticos e criativos. Além disso, permite que eles se tornem consumidores de mídia mais seletivos e menos ingênuos, ou seja, menos suscetíveis aos comandos da produção midiática, incluindo comandos do *marketing* e da publicidade.

1. O que aparece na imagem?  
Uma jovem assistindo, pelo computador, a um vídeo sobre a natureza.
2. Como você se relaciona com recursos considerados audiovisuais?  
Resposta pessoal.

3. Você considera os recursos audiovisuais importantes na atualidade? Por quê?  
Resposta pessoal.
4. Que tipos de produções audiovisuais você consome no dia a dia?  
Resposta pessoal.
5. Você tem interesse em criar produções audiovisuais? Em caso positivo, sobre o que seriam?  
Resposta pessoal.
6. Como você se relaciona com a natureza? Como ajuda a preservá-la?  
Respostas pessoais.
7. Para você, a produção e a divulgação de vídeos com essa temática resultam em que tipos de ação ou atitude? Justifique.  
Resposta pessoal.
8. Você acredita que conhecer como os materiais audiovisuais e outras formas de discursos midiáticos são produzidos e divulgados pode mudar sua maneira de participar do mundo? De que modo?  
Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes reconheçam que conhecer os processos midiáticos permite que eles tenham mais voz e ampliem sua participação cidadã na sociedade.

Esta é a primeira conversa sobre o tema do papel das mídias em nossa sociedade e sobre os meios de informação e formação. É importante, portanto, observar as falas e as hipóteses formuladas pelos alunos sobre o tema, como recurso para um primeiro mapeamento de seus repertórios prévios a respeito do assunto. Se possível, antes de pedir aos estudantes que guardem suas anotações em seus portfólios, analise essas produções, procurando identificar como eles concebem o papel das mídias e seu alcance no contexto sociocultural em que estão inseridas.

### ■ Bibliografia complementar

- UNESCO. Alfabetização midiática e informacional. Disponível em: [www.unesco.org/new/pt/brasil/communication-and-information/digital-transformation-and-innovation/media-and-information-literacy](http://www.unesco.org/new/pt/brasil/communication-and-information/digital-transformation-and-innovation/media-and-information-literacy). Acesso em: 15 nov. 2019. A página do portal oficial da Unesco trata da importância dos processos de aprendizagem e desenvolvimento de habilidades básicas no uso de computadores e mídias digitais, com o objetivo de democratizar a implementação de tecnologias de informação e comunicação para promover o desenvolvimento sustentável e a paz.

- MARTIN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Ed. da UFRJ, 1997.

Com base nos conceitos de povo e de classe, o autor relata e analisa o papel do rádio e do cinema em processos de unificação das sociedades latino-americanas e na construção da noção moderna de nação. O livro estuda as relações entre mídia, política e economia.

### Qual é o problema?

As perguntas do projeto devem ser apresentadas aos alunos de forma enfática e eles devem guardar as respostas no portfólio, para que possam retomá-las ao longo do processo.

O papel dos professores em um projeto é ser mediador e facilitador do aprendizado dos estudantes. Nesse sentido, o protagonismo e a participação ativa devem ser incentivados.

### Tramas e enredos

Sugere-se que a turma faça uma leitura compartilhada do texto, esclarecendo suas dúvidas à medida que surgirem. Sua interferência nesse processo pode ser de grande ajuda, mas também é importante que os próprios alunos ajudem a sanar as dúvidas uns dos outros. São propostas atividades variadas que levam os estudantes a perceber que o uso adequado das tecnologias de comunicação e informação pode ajudar a viabilizar sua participação em movimentos de busca pela cidadania e pela participação social. Sugere-se convidar os docentes de Geografia e História para aprofundar os assuntos apresentados.

Se possível, visite o *site* do projeto interativo *Eu sou Amazônia* e assista com os alunos a trechos dele. Depois, promova um debate para que falem sobre suas impressões.

Faça uma leitura da charge apresentada expondo a ironia presente nela e verifique se os alunos a compreenderam.

As reflexões e os debates realizados na seção visam levar os alunos a dialogar e a produzir discursos, posicionando-se criticamente perante questões atuais e de relevância social, como a relação entre linguagens midiáticas e jogos de poder. Essa conexão é intrínseca, pois os veículos de comunicação sobrevivem, em grande parte, do apoio financeiro de políticos e do mercado (banqueiros, empresários e industriais). Compreender essa relação é importante, porque faz com que os telespectadores constatem que as informações, os valores e as atitudes que são transmitidos e reforçados pela mídia, ou seja, pelos meios de comunicação, estão sempre vinculados ao sistema capitalista de produção.

### ■ Bibliografia complementar

- CHARAUDEAU, Patrick. *Discurso das mídias*. São Paulo: Contexto, 2007.

Especialista em análise do discurso, o autor analisa os processos midiáticos e o funcionamento do discurso da informação, aprofundando a reflexão sobre os papéis e as responsabilidades das mídias e do cidadão nesse contexto.

### Traçando a rota

Nesse momento, será bastante proveitoso se os docentes de Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Arte e Educação Física apresentarem juntos o projeto aos estudantes, enfatizando a participação de seus componentes curriculares.

Ressalte que a produção de um festival de cinema, com criações dos estudantes e a participação de convidados, e uma mostra cultural aberta a toda a comunidade são o produto final do projeto.

### Soluções possíveis e imagináveis

Esta seção organiza os diferentes componentes curriculares de Linguagens e suas Tecnologias em Trilhas.

Cada uma das Trilhas foi estruturada tendo o problema central como ponto de partida para apresentar conteúdos, atividades e propostas de trabalho que mobilizam as competências e habilidades da BNCC, ao mesmo tempo que promove investigações acerca da questão central do projeto, cuja temática se relaciona ao contexto contemporâneo e à realidade dos jovens.

Sugere-se que os professores envolvidos no projeto se reúnam periodicamente para compartilhar e avaliar o desenvolvimento de seus trabalhos, identificar conexões entre as Trilhas e potencializar a abordagem das competências e das habilidades propostas, de acordo com as respostas e o aproveitamento dos alunos.

## ■ Trilha Educação Física

- A **competência geral 4** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de apreciações, leituras, pesquisas e reflexões acerca dos esportes, de sua relação com o contexto sociocultural nas mídias e de sua apresentação nos meios de comunicação.
- A **competência geral 5** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de propostas de leitura e análise de discursos midiáticos e de suas formas de circulação.
- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades de apresentação de pesquisas e discussões coletivas, nas quais os estudantes vão expor seu posicionamento quanto a questões relacionadas ao esporte, à comunicação de massa e às mídias digitais, embasando seus argumentos em pesquisas e partilhas de conhecimento.

## ▮ Fruir e compreender

Esta seção visa mobilizar os alunos a pensar sobre a prática corporal do futebol, sua origem e seu contexto, apresentando propostas de análise, pesquisa e reflexão.

Na primeira proposição da seção, os alunos são convidados a observar e analisar a imagem de meninos jogando futebol em um campinho improvisado, identificando as características, os objetos e os cenários que representam determinado contexto social. Proponha-lhes que levantem hipóteses sobre a origem da prática e da comunidade representadas na imagem, ao responder às questões apresentadas.

Utilize as discussões e respostas dos estudantes às questões propostas na abertura da seção como subsídio para realizar um mapeamento sobre os conhecimentos que a turma tem em relação ao tema disparador da Trilha. Observe o que os alunos sabem sobre futebol de campo, futsal, melê, gol caixote, pebolim, etc. Com base nas questões que os estudantes levantarem e nos posicionamentos e hipóteses que apresentarem, procure avaliar as diferentes visões que a turma tem sobre o futebol como esporte e sobre como este é apresentado na mídia.

Promova a reflexão para que os alunos possam apresentar suas análises e sensações, garantindo que isso ocorra em um espaço democrático, respeitoso e plural, no qual todos eles tenham direito a falar e a ouvir uns aos outros, evitando também qualquer tipo de manifestação de preconceito.

O boxe **Um pouco de história** apresenta um breve contexto histórico sobre os primórdios do futebol, na Inglaterra, e sua origem no Brasil. Contribua com os momentos de reflexão dos alunos sobre a origem do futebol comentando acerca das marcas culturais presentes nessa manifestação e de sua construção com base na ruptura de duas associações esportivas, que pode ser entendida como uma luta de poder. É importante ressaltar que o futebol como identidade cultural da Inglaterra foi difundido para suas colônias e, posteriormente, para outros países, por meio de cidadãos ingleses ou de seus descendentes que migraram acompanhando empresas inglesas. No Brasil, isso aconteceu por meio da São Paulo Railway Company.

Nas análises sobre a origem do futebol no Brasil, reforce a reflexão sobre a classe social que no início o praticava, uma elite econômica branca.

## Atividade complementar

Proponha aos alunos que aprofundem suas leituras sobre o tema racismo no futebol brasileiro. O texto “O futebol brasileiro é racista”, de Lucas Veloso, apresenta um cenário de técnicos de futebol negros atuando em times do país. Disponível em: [www.almapreta.com/editorias/realidade/o-futebol-brasileiro-e-racista](http://www.almapreta.com/editorias/realidade/o-futebol-brasileiro-e-racista). Acesso em: 7 jan. 2020.

Abra espaço para que os alunos realizem um debate propondo-lhes que analisem como o espaço do futebol propicia ações racistas, xenófobas e outros tipos de violência contra minorias, com intimidações sistemáticas. Discuta com eles sobre quais ações podem ser realizadas para conter e, principalmente, desconstruir essas atitudes.

## ▮ Construir valores

Faça a leitura compartilhada do trecho do texto “Modo de organização permitiu resistência do futebol varzeano da cidade” e incentive os estudantes a dialogar sobre isso.

Ressalte que as ações comunitárias que ocorrem em paralelo à existência de agremiações esportivas, como a união dos moradores, a busca por mais participação social e a prática de esportes, são tão importantes quanto forcer por um time.

Valorize as ações comunitárias e converse com os alunos a respeito de boas práticas que surgem quando as pessoas se unem em busca de objetivos comuns. Em **Para refletir**, solicite-lhes que elaborem o registro da discussão em seus portfólios, que será utilizado posteriormente, e faça anotações em seu diário de bordo sobre esse processo de trabalho.

## ■ Bibliografia complementar

- ABRANTES, Felipe Vinícius de Paula. Futebol, ativismo e ocupação da cidade. *Ludopédio*, 2017. Disponível em: [www.ludopedio.com.br/arquivancada/futebol-ativismo-e-ocupacao-da-cidade](http://www.ludopedio.com.br/arquivancada/futebol-ativismo-e-ocupacao-da-cidade). Acesso em: 7 jan. 2020.

O texto aborda o cenário das práticas coletivas de rua por meio do futebol e de como essas representações são marcas de resistência social, pois espaços públicos são tomados por práticas de brincar e de jogar em contraposição aos formais e de natureza econômica.

## ▮ Investigar

Nesta etapa, propõe-se aos alunos que investiguem e analisem a transformação do futebol em produto comercial e a atuação da Fifa como detentora de todos os direitos comerciais desse esporte. Também é proposto que eles debatam esse assunto. A realização da Copa do Mundo de Futebol é o foco da análise, que

deve ser realizada por meio das informações sobre patrocínio, investimento e lucros com a venda dos produtos gerados pelo evento. Além disso, é abordado o fato de o futebol e a Copa do Mundo de Futebol terem sido utilizados como ferramenta de reforço do poder político em meados do século XX, no Brasil e em muitos outros países.

Proponha aos alunos que, com base no texto, levanten evidências que comprovem ou refutem a ideia de que o futebol é uma ferramenta da publicidade de produtos e da propaganda política. Solicite-lhes que analisem o papel das mídias na construção dessas narrativas e organize-os em duplas para que leiam os textos indicados e debatam sobre as seguintes questões: Como as mídias contribuem no discurso do consumo de produtos ligados à Copa do Mundo de Futebol? Por que as grandes empresas têm interesse em investir nesse evento?

Peça que elaborem o registro da discussão em **Para refletir** e faça anotações em seu diário de bordo sobre o processo de trabalho. Em seguida, em **Para pesquisar**, oriente-os a pesquisar sobre a diversidade de modalidades esportivas que derivaram do futebol e organize-os em grupos, solicitando-lhes que respondam às questões apresentadas e que, posteriormente, exponham o que investigaram ao coletivo.

### ■ Bibliografia complementar

- BADENHAUSEN, Kurt. Os números por trás da Copa do Mundo FIFA 2018. *Forbes*, São Paulo, 15 jun. 2018. Disponível em: <https://forbes.com.br/negocios/2018/06/os-numeros-por-tras-da-copa-do-mundo-fifa-2018/#foto9>. Acesso em: 7 jan. 2020.

O texto apresenta subsídios para o leitor analisar o poder econômico gerado pela Copa do Mundo de Futebol masculino.

- LIPPI, Bruno Gonçalves; SOUZA, Dirley Adriano de; NEIRA, Marcos Garcia. Mídia e futebol: contribuições para a construção de uma pedagogia crítica. *Rev. Bras. Ciênc. Esporte*, Campinas, v. 30, n. 1, p. 91-106, set. 2008. Disponível em: [www.gpef.fe.usp.br/teses/bruno\\_Q2.pdf](http://www.gpef.fe.usp.br/teses/bruno_Q2.pdf). Acesso em: 7 jan. 2020.

O texto proposto apresenta elementos para o leitor compreender o papel das mídias na construção do futebol e as maneiras como as narrativas vão estruturando os processos de consumo, de valor, etc.

### ► Experimentar

Organize a turma em grupos de quatro alunos e exercite com eles a importância do trabalho em grupo e de debater e fazer escolhas de forma democrática e respeitosa. Solicite-lhes que façam um registro sobre como o processo de escolhas e o desenvolvimento da proposta de elaboração do jogo foram realizados de forma

coletiva, e acerca de como eles trataram os pontos positivos e as divergências que tiveram nesse percurso.

Para desenvolver a proposta, será necessário organizar previamente os materiais solicitados. Além disso, oriente-os a ler o artigo “Como jogar e fazer pregobol”, de Yaggo Medeiros. Lembre-os de registrar as etapas de trabalho e os momentos de vivência em seus portfólios.

### ► Traçando o mapa

Nesta etapa, acontece a sistematização dos saberes desenvolvidos pelos alunos ao longo do projeto. Solicite que façam o registro desses saberes em seus portfólios.

### ► Avaliação

Como proposição avaliativa, apresente aos estudantes um instrumento reflexivo tendo por base as questões presentes no Livro do Aluno. Proponha-lhes que se organizem em pequenos grupos de até quatro alunos para discutir as questões e fazer uma síntese das respostas. Solicite a cada estudante que faça um registro para ser incorporado ao seu portfólio e abra espaço para que algumas respostas sejam apresentadas ao coletivo.

### ■ Trilha Língua Inglesa

- A **competência geral 4** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio da proposição de leituras e atividades de análise do uso da língua inglesa e de sua apropriação nos contextos da produção cultural, do entretenimento e das mídias digitais.
- A **competência geral 5** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio do estudo e da reflexão acerca dos usos e do papel das tecnologias digitais de informação e entretenimento, destacando sua relação com a cultura jovem e com contextos conhecidos pelos estudantes.
- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades de pesquisas, debates e partilha de conhecimentos e experiências acerca de temas de interesse dos jovens, relacionados à cultura geral e às mídias digitais, de modo que eles possam construir posicionamentos embasando seus argumentos em pesquisas e experiências pessoais.

### ► Reading and listening

O objetivo do boxe **First talks** é levantar o conhecimento prévio dos estudantes sobre a evolução dos meios de reprodução de músicas, desde instrumentos mais antigos até as ferramentas de *streaming* da atualidade. Aqui, propõe-se uma atividade diagnóstica, que apoiará o planejamento das aulas desta Trilha.

Oriente os estudantes a se organizarem em duplas ou trios e a anotar tudo o que conhecem sobre equipamentos e programas de transmissão musical, sejam os dos dias de hoje, sejam os mais antigos. Cada dupla ou trio, após levantar esses conhecimentos, deverá comparar sua lista com a de outro trio ou dupla. Sistematize-os no quadro de giz, somando as produções de todos os grupos.

Sugere-se que os alunos apresentem e listem essas informações em inglês. Aproveite esse momento para diagnosticar as habilidades orais, bem como os conhecimentos dos alunos sobre o conteúdo.

### ■ Bibliografia complementar

- CIRIACO, Douglas. 29% dos brasileiros ouvem música pela internet todos os dias, aponta estudo. *Tecmundo*, 7 nov. 2018. Disponível em: [www.tecmundo.com.br/internet/135994-29-brasileiros-ouvem-musica-internet-todos-os-dias-aponta-estudo.htm](http://www.tecmundo.com.br/internet/135994-29-brasileiros-ouvem-musica-internet-todos-os-dias-aponta-estudo.htm). Acesso em: 7 jan. 2020. A reportagem é bastante elucidativa e ajuda no embasamento dos debates sobre o papel da internet na indústria da música e nos hábitos de ouvintes de música.

Ao trabalhar as seções **Pre-reading activity** e **Reading activity**, sobre a democratização do acesso à internet, leve os alunos a refletir sobre a importância de ter acesso à informação e à voz no mundo contemporâneo, e sobre o papel da língua inglesa como língua franca, ampliando esse acesso e essa voz.

Na atividade de **Listening**, a proposta é que os estudantes tenham contato com uma produção autêntica. O episódio sugerido trata sobre a ida dos seres humanos à Lua. A finalidade da atividade é que os alunos percebam, minimamente, qual é o conteúdo do *podcast* pelo contexto da proposta e por meio dos seus conhecimentos de mundo e das palavras, frases ou expressões que conseguirem identificar.

### ■ Bibliografia complementar

- BRITISH COUNCIL. Using podcasts to develop listening skills. Disponível em: [www.teachingenglish.org.uk/blogs/sandymillin/using-podcasts-develop-listening-skills](http://www.teachingenglish.org.uk/blogs/sandymillin/using-podcasts-develop-listening-skills). Acesso em: 7 jan. 2020. Essa referência apresenta estratégias didáticas interessantes e dicas de *podcasts* para serem usadas em aulas da disciplina Língua Inglesa.

### ► Understanding English

O objetivo da seção é explorar a estrutura linguística de *phrasal verbs*. Considerando os *phrasal verbs* um elemento comum da linguagem informal e cotidiana, a ideia da seção é investigar sua estrutura e seu significado, com os estudantes, sem lhes propor a tradução literal – o que poderia levá-los à frustração com o aprendizado da língua inglesa – nem a pesquisa exaustiva de vocabulário. Pelo contrário, a seção pretende abrir o olhar e a audição dos alunos para que percebam os *phrasal verbs* e instrumentalizá-los com o uso de *thesaurus*, ou seja, dicionários de sinônimos.

### ■ Bibliografia complementar

- DICIONÁRIO THESAURUS. Disponível em: [www.thesaurus.com](http://www.thesaurus.com). Acesso em: 2 jan. 2020. Recomendamos que o dicionário de sinônimos, ou *Thesaurus*, seja mobilizado por você para amparar a produção escrita dos estudantes.

### ► Intercultural dimension

O objetivo desta seção é propor a investigação de um *podcast* brasileiro, o Alô, Ciência! No episódio 27, sobre o Projeto Voyager, o Alô, Ciência! promove uma pertinente discussão sobre o legado cultural da humanidade e os avanços científicos e tecnológicos que promovem a difusão do conhecimento.

Na sequência, em **Reflecting**, retornando para os estudos em Língua Inglesa, sugere-se que você oriente os alunos a refletir sobre o disco de ouro lançado no espaço pela Nasa. Com isso, pretende-se demonstrar aos estudantes a grandeza desse projeto, que imortaliza produções culturais da humanidade no espaço.

Isso servirá de base para a produção ao final da Trilha. Recomenda-se que você tenha um cuidado especial com aspectos de representatividade e diversidade dos produtos culturais discutidos.

### ► Writing and speaking

Nesta seção, a proposta é que os estudantes produzam em grupo um *podcast* sobre produções culturais da humanidade.

Caso não seja possível fazer a gravação de um *podcast*, sugere-se que o trabalho seja realizado pelos grupos em formato de seminário para ser apresentado ao restante da turma, incluindo a discussão complementar sobre as plataformas *on-line* de distribuição de *podcasts*, que em geral são gratuitas.

Recomenda-se que os *podcasts* produzidos sejam preferencialmente em língua inglesa, mas os grupos que não se sentirem seguros podem usar a língua portuguesa. Nesses casos, fale com os alunos sobre *code-switching* e o uso de termos em inglês no universo da tecnologia e da internet, e sobre o inglês como língua franca, que facilita o acesso das pessoas à informação.

No encerramento desta seção, garanta que os estudantes conheçam as produções uns dos outros, seja ouvindo seus *podcasts*, seja assistindo aos seus seminários.

### ► Mapping our route

Retome com os alunos os principais conceitos discutidos coletivamente, construindo um resumo dessas noções no quadro de giz. A ideia é propor um fechamento, garantindo que eles registrem, individualmente, as conclusões dos seus grupos e guardem-nas nos portfólios.

## ► Evaluation

Considerando as competências fundamentais que foram exploradas na Trilha, reflita sobre o progresso dos alunos individual e coletivamente, guiando-se pelas seguintes questões: Os alunos compreendem que há diferenças de acesso à internet entre as pessoas no mundo? Eles entendem a relação entre a evolução das comunicações e a internet? Reconhecem a estrutura e a função de um *podcast*? Sabem nomear alguns *podcasts* e acessá-los, caso sintam necessidade ou tenham interesse em fazer isso? Mobilizam recursos linguísticos, vocabulário e tempos verbais para usos específicos e motivados da língua, com propósito comunicativo bem definido?

## ■ Trilha Língua Portuguesa

- A **competência geral 4** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio da proposição de estudo, pesquisas, apresentações, debates e experimentações acerca do documentário como produto audiovisual e de sua relação com os gêneros literários e discursivos e sobre a linguagem audiovisual como forma de expressão sobre os contextos socioculturais.
- A **competência geral 5** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio da apresentação de conteúdos e de proposta de pesquisas e análises sobre a utilização de meios e recursos tecnológicos e digitais para a produção e a circulação de criações audiovisuais.
- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades de pesquisas, debates e produções individuais e coletivas acerca das produções documentais, da produção audiovisual em geral e da comunicação de massas, sobre as quais os estudantes podem elaborar hipóteses, compartilhar opiniões e colocar diferentes posicionamentos em discussão.

## ► Ler e ouvir

Antes de iniciar o trabalho com a seção, faça uma sondagem diagnóstica, por meio da discussão sobre as questões presentes em **Primeiras trocas**, para levantar o que os alunos já sabem e reconhecem sobre documentários. Para verificar o repertório e os conhecimentos prévios dos estudantes, sugere-se o uso de algumas ferramentas de metarregistro, que são produções que os convidarão a escrever e pensar sobre o que já sabem acerca do tema.

Os alunos também podem fazer a produção de uma facilitação gráfica, que é um tipo de registro visual, sobre o tema. Para produzir essa forma de registro, eles devem escrever, em uma folha de papel sulfite, todas as palavras que associam ao assunto. A diferença entre um registro comum e o visual é que neste são usadas imagens para ilustrar cada palavra trazida. Essas imagens podem ser desenhadas pelos alunos, ou eles podem usar imagens recortadas de revistas trazidas por você.

Se possível, assista com os alunos aos documentários mencionados e peça a eles que pesquisem outros que considerarem relevantes para a exploração do tema.

A Trilha se inicia com uma breve descrição do que é o gênero documentário por meio da análise de *A vida em um dia* e propõe a leitura de uma resenha crítica que analisa o documentário *Martírio*, de Vincent Carelli. Em **Para refletir**, propõe aos alunos que reflitam sobre esse texto para que, na sequência, pesquisem um documentário para ver e registrar suas principais características.

## ■ Bibliografia complementar

- DE SALES, Eric. O documentário na sala de aula: uma verdade absoluta para o aluno? In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 25., Fortaleza. *Anais* [...]. Fortaleza: ANPUH, 2009. Disponível em: [http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/anpuh\\_nacional/S.25/ANPUH.S25.1467.pdf](http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/anpuh_nacional/S.25/ANPUH.S25.1467.pdf). Acesso em: 7 jan. 2020.

A leitura do artigo é válida por debater o que pode ser considerado verdade ou ficção na produção de documentários, sugerindo formas de trabalhar esse gênero com os alunos em sala de aula.

## ► Entendendo a Língua Portuguesa

A proposta desta seção é que os alunos compreendam o estilo, o tema e a forma de um roteiro de documentário. Para isso, em **Para pesquisar**, sugere-se que os estudantes pesquisem, em textos e vídeos na internet, as formas de criação de um roteiro de documentário.

## ► Escrever e falar

O objetivo desta seção é que os estudantes escrevam o roteiro de seu documentário. Ressalte-se que nesse roteiro, diferentemente, por exemplo, do roteiro de uma obra ficcional, não há marcação de falas e rubricas, uma vez que essa roteirização é mais um planejamento do que será captado nas saídas a campo para gravar depoimentos dos sujeitos entrevistados.

## ► Traçando o mapa

No fechamento deste trabalho, procure recapitular tudo o que foi estudado pelos alunos, ressaltando que o documentário é uma ferramenta que será usada para que eles investiguem uma questão de pesquisa complexa. Permita-lhes que definam as questões que vão investigar, sem interferir ou julgar suas escolhas.

Retome também o modo como esse gênero nos ajuda a compreender a língua portuguesa como algo que vai além do que estudamos nas aulas, ou seja, como um fenômeno vivo e dinâmico que utilizamos para nos expressar dentro e fora do espaço escolar.

## ► Avaliação

Para avaliar o que foi produzido, faça uma roda de conversa com os estudantes. Partindo das questões propostas, faça um registro coletivo do que foi aprendido em um mural

para ser colocado na sala de aula, respondendo às seguintes perguntas: O que os estudantes destacam como a parte mais significativa do que aprenderam sobre o gênero documental? O que aprenderam sobre a questão que investigaram? Quais foram os documentários vistos pela turma e o que os alunos aprenderam nessas produções?

## ■ Trilha Arte

- A **competência geral 4** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de apreciações, leituras, pesquisas e reflexões sobre as produções audiovisuais e sua circulação nas diferentes mídias sociais, e por intermédio do estudo dos elementos da linguagem audiovisual e da análise de seu uso em produções e manifestações artísticas, culturais e nos meios de comunicação social.
- A **competência geral 5** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de experimentações e atividades de produção individual e coletiva nas quais são mobilizados elementos da linguagem audiovisual e recursos digitais, como a produção de narrativas visuais e a elaboração, captação e edição de cenas. Nessas atividades de criação, os estudantes são incentivados a refletir sobre si mesmos e sobre sua relação com os colegas e com o contexto em que vivem.
- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades de apresentação de pesquisas e discussões coletivas nas quais os estudantes vão apresentar seu posicionamento quanto a questões relacionadas à cultura jovem, à comunicação de massas e às mídias digitais, embasando seus argumentos em pesquisa e na partilha de seus conhecimentos.

## ► Apreciar

O objetivo desta seção é apresentar aos estudantes a produção de uma videoarte e estabelecer relações entre essa modalidade artística e a linguagem audiovisual, que também está presente nos meios de comunicação de massa. Leve os alunos a perceber como os artistas podem usar, em suas produções, os elementos dessa linguagem e seus recursos materiais como forma de apropriação crítica das mídias sociais.

Ao apresentar, em **Primeiras trocas**, o trabalho *Versus*, de Tadeu Jungle, procure destacar a relação entre o futebol e os meios de comunicação de massa e retome as questões abordadas na Trilha de Educação Física.

Você pode aprofundar a discussão sobre o papel dos artistas na videoarte com a proposta do boxe **Para refletir**. O objetivo dessa conversa é identificar os diversos conteúdos que são compartilhados por artistas, como a divulgação de seu trabalho, e mobilizações a favor de determinadas causas, ou conteúdos que são produzidos por eles exclusivamente para as redes e as mídias sociais. O boxe **Um pouco de história** apresenta algumas das características estéticas e os conceitos em que a videoarte se baseia. Aproveite a abordagem desse texto para estreitar as discussões sobre as relações entre a arte e a comunicação social.

Ao trabalhar a proposta do boxe **Para pesquisar**, converse com os estudantes sobre os trabalhos dos artistas

pesquisados, destacando as inúmeras maneiras de utilizar o vídeo na produção artística. Proponha-lhes que pesquisem mais trabalhos de videoarte na internet – em alguns *sites*, é possível ver esses trabalhos na íntegra.

Na atividade do boxe **Para praticar**, os estudantes podem trabalhar tanto com imagens paradas quanto com imagens em movimento. O importante é que eles experimentem construir uma narrativa visual baseada na sucessão e na justaposição de imagens e reflitam sobre isso.

As experimentações que forem realizadas na Trilha deverão ser gravadas em arquivos digitais. Oriente os alunos a salvar esses arquivos em pastas no computador ou em um *pen drive*, para que os incluam em seus portfólios. Eles também devem fazer a seleção desse material e nomear os arquivos com o nome da experiência e a data de sua realização.

## ► Refletir e criticar

Para iniciar a leitura do texto desta seção, converse com os estudantes sobre o papel das mídias, como cinema, televisão e internet, em nossas vidas e na sociedade contemporânea. Pergunte se eles e suas famílias têm o hábito de assistir à televisão em casa. Destaque, nesse momento, que grande parte desses conteúdos são criados com a utilização e a construção de narrativas por meio da linguagem audiovisual. Em seguida, motive os alunos a responder a esta questão: De que forma a televisão e as mídias sociais influenciam a maneira como as pessoas veem o mundo? Enfatize que, por essa razão, é importante compreender a linguagem que esses meios utilizam.

Para aprofundar a reflexão sobre os elementos da linguagem audiovisual, você pode analisar, com os estudantes, uma cena de um filme. Se julgar pertinente, escolha uma cena que seja marcante e importante na história do filme, ou que utilize, de maneira interessante, os recursos da linguagem cinematográfica para comentar com o público. Você pode perguntar aos estudantes quais são algumas das cenas marcantes de filmes a que assistiram. Questione-os sobre cada cena: Que impressões vocês tiveram da cena? Quais elementos e detalhes o diretor mostrou na cena, em que ordem e de que forma? Que relações a cena tem com cenas anteriores ou posteriores do filme? Quais são os planos e os cortes utilizados ao longo da cena? Promova o debate com a troca de impressões, ideias e hipóteses entre os alunos.

O objetivo da atividade do boxe **Para praticar** é que os estudantes experimentem e avaliem os elementos e as características de cada tipo de enquadramento cinematográfico. Por isso, o foco principal da atividade são as gravações da cena e a apreciação dos resultados. Converse com os trios sobre as cenas que eles vão criar: explique que elas devem ser curtas e incluir a movimentação dos atores, para que as diferenças entre os enquadramentos fiquem mais evidentes. Como essa atividade é um exercício de captação em vídeo e de gravação, é importante que os estudantes reflitam acerca do uso da câmera, dos ângulos, das distâncias, dos enquadramentos e dos pontos de vista. Motive-os a ter uma abordagem estética e cuidadosa da qualidade da imagem.

## Atividade complementar

Os primeiros diretores de cinema exploraram modos de utilização da linguagem audiovisual para criar suas narrativas. Formem grupos de quatro alunos e pesquisem sobre um dos diretores a seguir: Irmãos Lumière; Serguei Eisenstein; David Griffith; Charles Chaplin. Depois, respondam às seguintes questões: Quais são as características de seus filmes? Qual é a importância de sua obra? Quais são as diferenças desses filmes em relação a um filme atual? Ao final, montem uma apresentação para os demais colegas da turma.

### Bibliografia complementar

- FURTADO, Beatriz (Org.). *Imagem contemporânea: cinema, TV, documentário, fotografia, videoarte, games...* São Paulo: Hedra, 2010. v. 1 e v. 2. Esses livros apresentam diversas análises de produções artísticas contemporâneas, aprofundando a compreensão da poética e da linguagem audiovisual e seu desenvolvimento nas últimas décadas.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. São Paulo: Papirus, 1997. Nesse livro, por meio de uma abordagem bastante didática, o autor apresenta como se estrutura a narrativa cinematográfica e comenta o nascimento das tecnologias de produção cinematográfica e a relação dessas tecnologias com a construção da narrativa audiovisual e seus elementos.

## Criar

Na atividade inicial de redação de um roteiro, você também pode pedir aos alunos que simulem uma atuação da cena que escolheram, para que analisem melhor como a cena é estruturada. Para ter uma ideia de como um roteiro pode ser escrito, procure na internet trechos ou roteiros inteiros de filmes. Muitos roteiros são disponibilizados *on-line*. No campo de busca da internet, digite os termos “roteiro de cinema”, “roteiros de filmes”, “roteiro original do filme” ou “cinema roteiros disponíveis”.

Para que os grupos criem *storyboards*, é preciso que você dê algumas orientações. O *storyboard* não se trata de uma história em quadrinhos, mas sim de um estudo visual de como serão as cenas de um filme. Portanto, não é preciso que os alunos escrevam os diálogos nos desenhos, pois estes devem mostrar, especialmente, os cortes, as mudanças de cena, os planos e os enquadramentos de câmera. Também não é necessário que os desenhos sejam extremamente detalhados, caprichados ou realistas. Nesse sentido, incentive os grupos a criar soluções para descrever a organização geral das cenas e a explorar espaços e ângulos, o que pode passar pelos famosos “bonecos palito” no desenho.

Para escrever as cenas, os grupos precisam pensar na criação das personagens. Peça-lhes que o façam imaginando como serão suas roupas e quais serão suas caracte-

rísticas físicas e psicológicas. Isso será importante para a escolha dos figurinos.

Na elaboração do *storyboard*, os grupos precisam identificar como serão os figurinos das personagens. Peça-lhes que façam uma lista do que vão precisar para confeccionar os figurinos e que dividam a tarefa de providenciar parte desses trajes em casa. Se for necessário, os grupos também podem providenciar adereços e outros objetos de cena. Determine com eles o que precisa ou pode ser produzido na escola, como placas, cartazes e fantasias. Oriente-os a utilizar materiais como tule, retalhos de tecido, cartolinas, fita-crepe, fio de náilon, papel crepom, canetões, tintas e sucatas.

Para fazer a edição das cenas, o ideal é que os grupos utilizem programas de edição de imagens. Eles podem usar o *software* de edição de vídeos que vem instalado no sistema operacional, por exemplo. Esse programa também pode ser usado para cortar as cenas, colocá-las na ordem da história e para inserir trilha sonora, *letterings* e efeitos especiais nessa narrativa.

Motive os estudantes a procurar diferentes fontes para criar suas trilhas sonoras, como músicas instrumentais, ou a criar suas próprias composições fazendo experimentações e gravando-as no computador, ou ainda fazer colagens com trechos de diversas músicas, usando programas de edição de áudio no computador.

No momento de apreciar os resultados do trabalho, procure dar destaque às relações entre som e imagem e mostrar de que forma uma trilha sonora pode alterar a percepção que temos de uma cena ou reforçar alguns de seus aspectos, como ritmo, comicidade e dramaticidade.

## Traçando o mapa

No fechamento do trabalho, recupere as relações entre os conteúdos estudados na Trilha. Lembre os alunos de que eles fizeram uma reflexão sobre o papel da linguagem audiovisual, da comunicação de massas e das mídias sociais como forma de difusão de informações e de expressão na sociedade contemporânea. Peça-lhes que formem grupos e discutam esse tema. Em seguida, solicite aos estudantes que socializem suas respostas e sistematize as contribuições no quadro de giz.

## Avaliação

Para que os estudantes respondam às questões de avaliação, peça-lhes que anotem quais foram os principais assuntos conversados em cada uma das questões propostas e que compartilhem suas opiniões, ideias e aprendizagens com os colegas. No quadro de giz, faça uma coluna para cada atividade realizada durante a Trilha: debates, pesquisas, atividades de apreciação, de discussão em grupo e de produção. Em seguida, solicite aos alunos que listem nas colunas o que realizaram e o que aprenderam em cada atividade.

## Para concluir

Nesta seção, é preciso retomar o que foi trabalhado durante o projeto, fazendo uma síntese do que foi descoberto pelos alunos. Para isso, retome com os

estudantes os conteúdos de cada componente curricular, enfatizando a relação desses conteúdos com as mídias. O professor sugerido para liderar o projeto (preferencialmente, do componente curricular Língua Portuguesa) deve dialogar com os colegas (os professores de Língua Inglesa, Arte e Educação Física) para poder, de forma clara e adequada, realizar essa síntese com os alunos.

O produto final do projeto será um festival de cinema. Para ser um assunto interessante para os adolescentes, esse produto deverá incluir as produções realizadas por eles nas aulas de Língua Portuguesa e Arte, mas também pode incluir produções audiovisuais de pessoas convidadas, como alunos de outras turmas ou mesmo ex-alunos.

Contextualize a proposta fazendo uma leitura compartilhada sobre os festivais de cinema. Além dos citados no Livro do Aluno, é possível encontrar diversos *sites* sobre o assunto na internet. Um desses *sites* é o da Academia Internacional de Cinema (disponível em: [www.aicinema.com.br/category/festivais-de-cinema](http://www.aicinema.com.br/category/festivais-de-cinema), acesso em: 8 jan. 2020). Outro é o *site* do Guia Kinoforum (disponível em: [www.kinoforum.org.br/guia](http://www.kinoforum.org.br/guia), acesso em: 8 jan. 2020).

Oriente os estudantes a enviar seus produtos audiovisuais para alguma plataforma de filmes. Para isso, peça ajuda ao professor de Informática Educativa. Ele saberá orientar os estudantes a se inscrever na página e a fazer o *upload* de suas produções.

### ■ Bibliografia complementar

- BARBOSA, Fernando da Silva. Novas formas de produção, plataformas e consumo de produtos audiovisuais na internet. *Regit - Revista de Estudos de Gestão, Informação e Tecnologia*, Itaquaquecetuba, v. 1, n. 1, p. 45-59, jan./jun. 2014. Disponível em: [www.revista.fatecitaqua.edu.br/index.php/regit/article/download/REGIT-A3/pdf\\_4](http://www.revista.fatecitaqua.edu.br/index.php/regit/article/download/REGIT-A3/pdf_4). Acesso em: 8 jan. 2020.

Esse artigo analisa novas formas de produção e circulação de criações audiovisuais, focando em plataformas como a internet, canais de distribuição gratuitos, webséries produzidas de forma independente, criação de *startups* e uso de redes sociais.

### ► Mãos à obra

Ajude os estudantes no planejamento e na montagem do festival. É imprescindível conversar com a direção da escola para que o evento aconteça como foi planejado. Para isso, é preciso que os alunos agendem com a

direção um dia para a realização do evento (de preferência em um final de semana) e ajudem na produção e na desmontagem do festival. Você pode convidar os pais ou responsáveis pelos alunos para auxiliá-los nesse trabalho, dando dicas ou mesmo pondo a mão na massa.

### ► Boca no trombone

A mostra cultural deve retratar o processo e as produções que foram realizadas ao longo do projeto. Oriente os alunos a divulgar o registro dos seus processos de trabalho, como textos e fotos. Além disso, eles podem promover uma roda de conversa com o público, abordando o que acharam das vivências e do tema. Veja, nas orientações gerais deste Manual, como organizar uma mostra cultural.

### Para avaliar

#### ► Traçando o mapa

Retome com os alunos as aprendizagens do projeto realizando a leitura compartilhada do percurso proposto e da síntese. Se achar oportuno, inicie uma conversa para que os alunos acrescentem outros pontos que acharem interessantes.

#### ► Autoavaliação

Como forma de acompanhar as aprendizagens dos alunos, retome as competências trabalhadas e os conteúdos estudados, analisando seus portfólios e sua participação em sala de aula. Fundamentando-se nas evidências apresentadas nas produções finais dos estudantes e em suas respostas na discussão acerca das questões do item **Autoavaliação**, estes critérios são observáveis: Os estudantes conseguiram compreender a relação entre linguagem, mídia e poder? Apresentaram seminários organizados e fundamentados nas pesquisas que realizaram? Conseguiram utilizar as diferentes linguagens de forma produtiva em seus trabalhos? Conseguiram debater e argumentar com os colegas de forma respeitosa? Foram autônomos e responsáveis ao longo de todo o projeto? Conseguiram fruir, ler e criar produções culturais variadas, principalmente as da cultura corporal do movimento, sem cair no estereótipo e na violação dos direitos humanos? Foram capazes de mobilizar seus conhecimentos sobre as diferentes linguagens para dar significado e construir produções autorais individuais e coletivas, de maneira crítica e criativa, respeitando a diversidade de saberes, as identidades e as culturas?



# Convivendo!

## MEDIAÇÃO DE CONFLITOS

### Apresentação

O **objetivo** deste projeto é propiciar aos alunos a possibilidade de refletir e experimentar diferentes maneiras de nos comunicarmos usando as linguagens em busca da boa convivência e da corresponsabilidade.

Sua **justificativa** é que, em nossa cultura, a busca pela paz sem a participação efetiva dos indivíduos já resultou em genocídios e guerras violentas; por isso, é preciso buscar formas eficazes de comunicação e convivência.

Para isso, o projeto será guiado pelo seguinte problema: **Outras formas de convivência são possíveis?** Serão abordados a capoeira, alguns jogos cooperativos, um relato de experiência, uma entrevista e a dança circular, propondo como produto final a **formação de um grupo de facilitadores** e um **encontro pela paz**.

A abordagem metodológica são os projetos de trabalho concebidos pelos educadores espanhóis Fernando Hernández e Montserrat Ventura. Essa metodologia permite que o tema integrador **mediação de conflitos** seja investigado por meio de pesquisas, reflexões, diálogos e experimentações com base no problema proposto.

### Em diálogo com a BNCC

Em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), este projeto trabalha competências gerais, competências específicas e habilidades, conforme descrito no quadro a seguir.

PROJETO 4 - MEDIAÇÃO DE CONFLITOS	
<b>Competências gerais</b>	7, 9 e 10.
<b>Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias</b>	CELTEM1, CELTEM2, CELTEM3, CELTEM4, CELTEM5, CELTEM6 e CELTEM7.
<b>Habilidades</b>	EM13LGG101; EM13LGG102; EM13LGG103; EM13LGG105; EM13LGG201; EM13LGG202; EM13LGG203; EM13LGG204; EM13LGG301; EM13LGG302; EM13LGG303; EM13LGG304; EM13LGG401; EM13LGG402; EM13LGG403; EM13LGG501; EM13LGG502; EM13LGG503; EM13LGG601; EM13LGG602; EM13LGG603; EM13LGG604; EM13LGG701; EM13LGG702; EM13LGG704.

### Perfil do professor para coordenar o projeto

Este projeto, que engloba Educação Física, Língua Inglesa, Língua Portuguesa e Arte, envolve os docentes desses componentes curriculares.

Como o projeto trata principalmente de um tema recorrente em situações de práticas de grupo e que pode estar relacionado a competições, sugerimos que o professor responsável pelo desenvolvimento pelo acompanhamento do projeto seja o de Educação Física. Sua especialidade será de muita valia para o desenvolvimento das habilidades de Linguagens dos estudantes, além de auxiliar na ampliação do repertório dos outros docentes.

Nesse sentido, propomos que a apresentação do projeto e a coordenação da elaboração do produto final sejam encaminhadas pelo professor de Educação Física, em diálogo e com o apoio e pelo acompanhamento dos demais professores das disciplinas de Linguagens e suas Tecnologias, que podem realizar as respectivas Trilhas de seus componentes curriculares.

### Cronograma e planejamento

Quando se trabalha com um projeto, é importante estabelecer com os estudantes e os demais professores um cronograma para a realização das etapas. Para adequar o projeto à flexibilização do Ensino Médio, sugerimos a seguir o número mínimo de aulas por bimestre tanto para o trabalho sequencial (execução de uma Trilha depois da outra) como para o trabalho concomitante (execução de todas as Trilhas simultaneamente).

Uma vez que o objetivo é que os trabalhos de todas as Trilhas convirjam para a elaboração do produto final, consideramos mais pertinente a realização das Trilhas concomitantemente, adequando o cronograma ao número de aulas de cada componente curricular na grade horária da escola.

Esteja atento ao acompanhamento do cronograma e faça os ajustes e os combinados necessários para adaptar o projeto à sua realidade e à dos alunos.

ETAPA	SEÇÃO	HORAS/AULA
Introdução	Abertura	1 hora/aula
Introdução	Qual é o problema?	2 horas/aula
Introdução	Tramas e enredos/Traçando a rota	3 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Educação Física	4 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Língua Inglesa	4 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Língua Portuguesa	6 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Arte	6 horas/aula
Produção	Para concluir	5 horas/aula
Avaliação	Para avaliar	1 hora/aula

## Abertura do projeto

A imagem de abertura traz o grupo musical O Rappa e apresenta um trecho da canção “Minha alma”, que aborda a questão da paz e de como alcançá-la, além de falar sobre felicidade. Você pode apresentá-la utilizando um CD de música, um CD *player* e caixas de som, ou visitar o *link*: <https://youtu.be/vF1Ad3hrdzY>. Acesso em: 25 nov. 2019.

As questões do boxe **Primeiras trocas**, reproduzidas abaixo, servem para iniciar um diálogo que pode ser um disparador para desvelar como o conceito de paz é parte das diferentes culturas e sociedades, em diferentes lugares. Ressalte, ainda, a importância de todos “terem voz” nos processos de busca pela paz, ou seja, quanto é importante a participação de todos para que convivamos de um modo melhor e mais justo.

1. Para você, do que trata a canção? Espera-se que os alunos respondam que ela fala sobre a busca pela paz, mas também sobre a busca pela felicidade.
2. O que é paz para você? E guerra, o que é? Respostas pessoais.
3. O que significa a expressão “sem voz” na letra da canção? Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes compreendam que é não falar, não se posicionar perante os outros e a vida.

4. Em sua opinião, só existe uma forma de paz? Justifique. Resposta pessoal.
5. Para você, é possível conseguir viver em paz e ao mesmo tempo ter voz? Justifique. Espera-se que os estudantes reconheçam que a paz não se consegue apenas com silêncio, é preciso trocar ideias e se posicionar.
6. Para você, é possível falar, posicionar-se perante os outros e, ao mesmo tempo, viver em paz? Justifique. Resposta pessoal.
7. Como você resolve seus conflitos e confrontos com outras pessoas? Resposta pessoal.
8. De que forma você se relaciona com as pessoas: fala tudo o que quer, pensa antes de falar ou prefere silenciar? Resposta pessoal.
9. Em sua opinião, pode haver um equilíbrio em nossas atitudes? Justifique. Resposta pessoal.

Ao responderem às questões, é preciso promover o diálogo entre os estudantes ouvindo as ideias deles e respeitando suas posições. Nesse momento, é importante mapear e diagnosticar os conhecimentos prévios e as experiências dos estudantes quanto ao tema

central do projeto. Procure, nessa conversa inicial, observar qual é a compreensão dos estudantes acerca do conceito de conflito e se eles conhecem estratégias de mediação de conflitos – algumas, inclusive, já podem ter sido utilizadas na escola, em assembleias de classe, por exemplo. Esse diagnóstico é importante para estabelecer um ponto de partida com base naquilo que os alunos já sabem e nas hipóteses que eles têm sobre o tema. As perguntas propostas no boxe **Primeiras trocas** devem subsidiar esse trabalho. Anote os posicionamentos dos alunos e os compartilhe com os demais professores envolvidos no projeto.

### ■ Bibliografia complementar

- ALVES, L. F. (Org.). *Fundamentos e práticas transformativas em mediação de conflitos*. São Paulo: Dash, 2019.
- BRAGA NETO, A.; SAMPAIO, L. R. C. *O que é mediação de conflitos*. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- MOORE, C. W. *O processo de mediação: estratégias práticas para resolução de conflitos*. Porto Alegre: Artmed, 1998.

Os livros falam sobre prevenção, gestão e resolução de conflitos na sociedade contemporânea. Apresentam estratégias e recursos para a capacitação e o treinamento de mediadores, com técnicas que podem ampliar o conhecimento sobre o tema e subsidiar o trabalho dos professores envolvidos no projeto.

### Qual é o problema?

Nesta seção, existem duas atividades práticas que precisam ser mediadas pelo professor. A primeira é um jogo de linguagem que ajudará os estudantes a constatar que cada um de nós tem o próprio ponto de vista sobre o mesmo assunto, fato ou acontecimento. Realize a síntese de modo que os alunos cheguem à conclusão de que para se comunicar com os outros é preciso ter atenção e cuidado.

A outra atividade prática também demonstra que uma mesma informação pode ser percebida pelas pessoas de formas diferentes, o que vai ajudar os estudantes a compreender que nada é óbvio ou claro quando nos comunicamos uns com os outros. Esse fato pode causar conflitos e confrontos, para os quais existem algumas saídas.

Apresente as perguntas do projeto aos estudantes de forma enfática e peça-lhes que registrem as questões em uma folha à parte e a guardem em seu portfólio, para que possam retomá-las ao longo do processo.

### Tramas e enredos

Sugerimos que a turma faça uma leitura compartilhada do texto, parando sempre que um estudante tiver alguma dúvida. Sua interferência pode ser de grande ajuda, mas também é importante que os colegas se ajudem em suas dúvidas.

Assim, nesta seção, há propostas variadas que levam os estudantes a perceber que o conceito de paz, hoje em dia, está relacionado à ideia de construção conjunta e cotidiana, algo a ser realizado por todos em nosso dia a dia.

Se possível, assista com os estudantes a trechos do documentário *Luz branca, chuva negra: a destruição de Hiroshima e Nagasaki*, dirigido por Steven Okazaki (Estados Unidos, 2007, 1h26min), indicado no **Para explorar**, e promova um debate sobre o que viram.

Além disso, selecione trechos do filme *Gandhi*, dirigido por Richard Attenborough (Índia/Grã-Bretanha/Estados Unidos, 1983, 3h11min), também indicado no boxe **Para explorar**, para assistir com os alunos e promover um debate

Nesta seção, visamos, ainda, levar os estudantes a compreender qual é a participação das diferentes linguagens nesse tema. A relação linguagem e mediação de conflitos é intrínseca, pois é por meio das diferentes linguagens que expressamos nossos sentimentos, nossas necessidades e nossos desejos. Compreender essa relação é importante, pois faz com que os estudantes entendam que a linguagem é um instrumento que pode ou não transformar conflitos e confrontos em encontros pacíficos e cheios de esperança.

### ■ Bibliografia complementar

- SILVA, J. V. da. A verdadeira paz: desafio do Estado democrático. *São Paulo em Perspectiva*, v. 16, n. 2, p. 36-43, abr./jun. 2002. Disponível em: [www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-88392002000200005&lng=en&nrm=isso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-88392002000200005&lng=en&nrm=isso). Acesso em: 21 nov. 2019.

O artigo trata do conceito de paz como abordado pelas Ciências Políticas e faz uma análise sobre o papel do Estado democrático nos processos de busca pela paz.

### Traçando a rota

Neste momento, seria muito interessante que os docentes de Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Arte e Educação Física apresentassem juntos o projeto para os estudantes, enfatizando cada um a participação de seu componente curricular.

Ressalte que o produto final do projeto é a criação de um grupo de facilitadores e um encontro pela paz na escola com produções dos estudantes e de convidados.

Peça aos estudantes que registrem em uma folha à parte o percurso que farão durante o projeto para que possam retomá-lo ao longo do trabalho.

### Soluções possíveis e imagináveis

Nesta seção, cada componente curricular utilizará sua didática para desenvolver as competências e as habilidades nos alunos e, assim, alcançar os objetivos do projeto.

É importante ressaltar que a organização do material permite flexibilidade. Muitos conteúdos apresentados nas Trilhas são de caráter transversal, de maneira que podem ser trabalhados em mais de um componente curricular. Assim, se julgar necessário, o professor que estiver trabalhando com a Trilha correspondente pode retomar um conteúdo abordado em outra Trilha para estabelecer um diálogo com seu percurso em sala de aula.

Sugerimos que os professores envolvidos no projeto se reúnam periodicamente para compartilhar e avaliar o desenvolvimento do trabalho, identificar conexões entre as Trilhas e potencializar a abordagem das competências e das habilidades propostas, de acordo com a resposta e o aproveitamento dos alunos.

## ■ Trilha Educação Física

- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha em propostas e situações de leitura e interpretação de imagens e textos, debates e partilhas de hipóteses, pesquisas e apresentações coletivas nas quais os estudantes, em grupo ou individualmente, se posicionam, argumentam e ouvem uns aos outros sobre temas relacionados à convivência e à cultura de paz em diálogo com os conteúdos de Educação Física.
- A **competência geral 9** da BNCC é contemplada nesta Trilha pela proposição de diversas atividades coletivas e cooperativas, nas quais os estudantes devem trabalhar em grupo na solução de problemas e questões de forma democrática. Além disso, os conteúdos da Trilha promovem a reflexão acerca da convivência e da cooperação.
- A **competência geral 10** da BNCC é contemplada nesta Trilha na abordagem das questões relacionadas à ética e à convivência democrática no esporte, tematizadas, por exemplo, nas discussões sobre o respeito mútuo na prática esportiva.

## ► Fruir e compreender

A proposição inicial do boxe **Primeiras trocas** solicita aos alunos que observem e analisem a imagem de uma situação de luta, identificando os praticantes e sua indumentária e procurando definir se se trata de uma situação de luta ou de briga.

Proponha aos alunos que levantem hipóteses, a partir da análise da imagem, sobre a origem da prática e os seus conceitos fundantes, respondendo às questões apresentadas. Existem algumas marcas que podem sugerir que se trata de uma modalidade de luta? Quais hipóteses reforçam esse cenário? Questione os alunos sobre isso.

Promova um espaço de reflexão, para que os alunos possam apresentar suas análises e sensações à turma toda, garantindo um espaço democrático, respeitoso, plural e desprovido de qualquer tipo de preconceito.

A abertura da Trilha é um momento importante para observar e diagnosticar os conhecimentos prévios e as concepções dos alunos sobre a capoeira. Durante as atividades, procure identificar se os alunos reproduzem estereótipos ou preconceitos; é importante ter em mente

que, em caso positivo, será necessário organizar os grupos de discussão e pesquisa heterogeneamente, para que os alunos enriqueçam seus repertórios com a diversidade de visões e experiências. Por essa razão, observe também se há estudantes com maior familiaridade com a capoeira, para que contribuam com os colegas.

Ao realizar a leitura compartilhada do texto no boxe **Um pouco de história**, procure identificar se os estudantes reconhecem o valor e a importância de tradições como a capoeira e de sua permanência como elementos relevantes para a cultura, a história e a memória de povos e regiões.

No caso de práticas corporais, por exemplo, é possível conversar e mostrar como a capoeira, assim como muitas outras danças tradicionais, continuam sendo praticadas e celebradas em diversos contextos, inclusive os urbanos. É importante que a turma compreenda que a presença de práticas e costumes tradicionais é sempre viva.

Se possível, pesquise na internet vídeos para mostrar aos estudantes a prática da capoeira em movimento. Procure encontrar a maior diversidade possível de exemplos, em diferentes contextos, como apresentações de rua e de grupos tradicionais.

Exiba os vídeos para a turma e faça perguntas que motivem a observação e a curiosidade dos estudantes, como: “Os passos da capoeira são difíceis?”; “Qual é o tipo de música que acompanha a capoeira?”. Verifique se eles conhecem os passos e os movimentos da capoeira e o que eles sabem sobre a história dessa manifestação cultural.

O objetivo da proposta de atividade do boxe **Para refletir** é que os estudantes reflitam sobre as transformações e as diferentes concepções construídas acerca da capoeira em diferentes épocas e contextos. Se achar necessário, proponha aos alunos que façam pesquisas na internet para conhecerem melhor a história da capoeira e sua trajetória de luta marginalizada até o reconhecimento como importante elemento da cultura brasileira.

É importante destacar que na época da escravidão toda prática cultural de origem africana era subestimada ou, se ficasse evidente (como no caso da capoeira) que era um tipo de luta ou combate, era seriamente reprimida. Então, para escapar da repressão e das punições, era preciso fingir que a capoeira era algo mais inofensivo, que fosse ignorada pelos senhores das fazendas por parecer uma forma de diversão, um ritual ou costumes tradicionais.

Assim, a prática da capoeira recebeu a adição de instrumentos, como o berimbau, e passou a ser acompanhada por cantos que falavam de deuses africanos, reis e histórias das nações de onde vieram, fatos acontecidos na roda de capoeira e acontecimentos e sofrimentos do dia a dia dos escravizados. A formação em roda, além de ajudar a esconder a luta e parecer mais com uma dança, também era um importante fator para a aproximação e a confraternização dos praticantes. Hoje, a capoeira é praticada por pessoas de todas as origens e idades, em clima de celebração e integração.

## ► Construir valores

No boxe **Para refletir**, organize as duplas de trabalho e solicite aos alunos que coletem elementos que

justifiquem ou refutem a questão colocada como proposta de reflexão, com base no texto apresentado e nos estudos feitos até o momento neste projeto. Faça a mediação do processo organizando turnos de fala e aproveite o momento para solicitar aos alunos que estabeleçam uma postura respeitosa com os demais colegas.

Reforce a importância dos registros, que devem ser anexados ao portfólio dos alunos.

Como estratégia para ampliar e aprofundar a discussão proposta, você pode utilizar a dinâmica a seguir. Depois de dialogar sobre os conceitos, formar três grupos: luta; briga; sem opinião formada sobre o assunto. Cada grupo se reúne, dialoga sobre o tema e depois abre-se o debate para a roda de conversa. Cada grupo tem um relator, que repassa o debate realizado para os demais grupos. Quando os conceitos se contestam, todos os integrantes ficam em silêncio e podem anotar o que não concordam. Depois, se reúnem nos mesmos grupos, abrem novo diálogo e, em seguida, voltam para o grupo grande. Assim, nessa dinâmica, vão conversando entre os grupos e os relatores levando para o grande grupo, até o tempo da aula se esgotar. Isso não significa que o tema se esgota na aula, ele pode retornar na aula seguinte. É importante que o professor diga que os grupos que não concordam se respeitem dentro e fora das aulas. O desafio é trazer argumentos para serem dialogados em grupo para o encontro seguinte. Temas polêmicos devem ter mais de uma aula para ser abordados.

### ■ Bibliografia complementar

- CALDAS, A. *Valentia e linhagem*: uma história da capoeira. Curitiba: Appris, 2018.

O livro apresenta a história da capoeira desde a época imperial, abordando seu desenvolvimento na Bahia durante os anos 1930 até os anos 1950.

### Atividade complementar

Sugira aos alunos que assistam ao vídeo *Ética no cotidiano*, organizado pelo programa Café Filosófico CPFL, com os filósofos Mário Sérgio Cortella e Clóvis de Barros Filho, para que eles ampliem seus conhecimentos e tenham mais subsídios para compreender as práticas da mediação de conflitos.

Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=9\\_YnIPXKILU](http://www.youtube.com/watch?v=9_YnIPXKILU). Acesso em: 16 jan. 2020.

Na proposta do boxe **Para pesquisar**, pode ser interessante propor um debate sobre identidade, uma vez que conhecer manifestações de diferentes culturas propicia a troca de experiências sobre origens, crenças e costumes. Ao reunir os estudantes para discutirem o texto e realizarem a conversa proponha também que falem sobre o conceito de patrimônio cultural por meio do seguinte roteiro: “O que é um patrimônio cultural?”; “Qual é a importância desses patrimônios para o conhecimento e a valorização da identidade nacional?”; “Quem define quais são os patrimônios culturais do Brasil e cuida de sua preservação e manutenção?”.

### ■ Investigar

Em **Para pesquisar**, para que os estudantes realizem suas apresentações sobre os movimentos e os passos da capoeira pesquisados, é fundamental a utilização de recursos visuais para compreenderem como os movimentos são realizados e qual a sua função na prática da capoeira. O ideal é que se utilizem equipamentos de projeção ligados a computadores, para que os estudantes possam mostrar vídeos dos passos e dos movimentos. Uma alternativa interessante é uma apresentação prática. Se houver estudantes praticantes de capoeira ou algum professor que seja praticante, os grupos podem apresentar suas pesquisas e os praticantes, demonstrar os movimentos, podendo até ensiná-los aos demais estudantes. É uma oportunidade de relacionar a pesquisa à vivência e à prática corporal.

### ■ Bibliografia complementar

- ABRAMOVAY, M.; PINHEIRO, L. C. Violência e vulnerabilidade social. In: FRAERMAN, A. *Inclusión social y desarrollo*: presente y futuro de la comunidad iberoamericana. Madri: Comunica, 2003. Disponível em: <https://docplayer.com.br/20338793-Violencia-e-vulnerabilidade-social.html>. Acesso em: 14 fev. 2020.

O texto analisa causas, origens e decorrências das condições de vulnerabilidade social na vida dos jovens da América Latina e discute ações governamentais acerca do problema.

### Atividade complementar

As práticas esportivas estão ligadas à manutenção da saúde e à valorização de estilos de vida saudáveis. No contexto deste projeto, em que propomos a reflexão sobre a convivência e a mediação de conflitos, é importante destacar também a importância do bem-estar e da saúde mental, benefícios que também se relacionam com as práticas corporais.

Com base nas conversas e nas tematizações sobre a prática da capoeira como jogo e elemento integrador propostas nesta Trilha, inicie uma conversa sobre os benefícios das práticas corporais para além da questão física. Conduza a conversa a fim de abordar temas como a integração, a colaboração e a atuação dessas práticas no alívio do estresse, por exemplo.

Aborde o tema do bem-estar e da saúde mental e peça aos estudantes que, em trios, pesquisem esses conceitos e as mais diversas práticas relacionadas a eles, como jogos, atividades artísticas, etc. Peça-lhes que listem algumas dessas práticas e realizem pesquisas mais aprofundadas sobre elas.

Depois, organize uma situação de socialização para todos compartilharem suas pesquisas com os demais trios. Ao final, promova uma conversa sobre quais tipos de práticas como essas poderiam ser realizadas na escola, como forma de promoção do bem-estar dos colegas. Peça que sistematizem e anatem suas ideias. Se possível,

algumas delas poderão ser colocadas em prática na realização do produto final deste projeto.

## ► Experimentar

Nesta seção, são propostas algumas vivências aos alunos a partir de diferentes práticas corporais. Solicite que analisem atentamente as propostas buscando compreender e elaborar os processos gestuais que serão empregados.

Saliente que é necessário atuar de maneira respeitosa, compreendendo as singularidades de cada sujeito do grupo e seus limites. As propostas visam também ao aprimoramento da consciência corporal e da percepção do outro, do espaço, do tempo e das características do movimento. Estimule a integração e a cooperação entre os estudantes e acompanhe os mais tímidos e inibidos para que se sintam à vontade.

É fundamental que os estudantes tenham autonomia, que se sintam livres e estimulados a criar de acordo com suas ideias e suas proposições e em relação às aprendizagens que construíram nas atividades anteriores. Estimule cada estudante a criar variações para as propostas e a introduzir novos elementos.

Auxilie os grupos na elaboração de suas atividades e na organização dos materiais necessários para a prática. Solicite-lhes que elaborem uma síntese sobre a proposta apresentada para fazer parte do portfólio individual. Aproveite para fazer suas anotações no seu diário de bordo.

## ► Traçando o mapa

Nesta etapa, ocorre a sistematização dos saberes desenvolvidos pelos alunos ao longo do projeto. Organize os grupos e solicite a cada estudante que faça o registro desses saberes em seu portfólio.

## ► Avaliação

Peça aos alunos que compartilhem às respostas com os demais colegas e aproveite o momento para verificar as aprendizagens de todos e avaliar o que deve ser reforçado em outras aulas.

## ■ Trilha Língua Inglesa

- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha em situações que promovem leitura, discussão e interpretação de textos, notícias, *sites* e outras fontes de pesquisa nas quais os estudantes entrem em contato com leituras, hipóteses e opiniões, situações nas quais se propõe a argumentação consciente e coerente, embasada em seus repertórios, aprendizagens e conteúdos apresentados.
- A **competência geral 9** da BNCC é contemplada nesta Trilha na proposição de leituras e pesquisa acerca dos conteúdos apresentados, que trazem questões sobre a violência, o *bullying* e a discriminação, propondo, assim, a valorização e o respeito ao outro e aos direitos humanos e da diversidade de indivíduos e de grupos sociais.

- A **competência geral 10** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de debates e atividades de produção coletiva que colocam em discussão atitudes e posicionamentos dos estudantes acerca de questões éticas e de convivência tanto no ambiente escolar quanto no ambiente comunitário e no contexto sociocultural.

## ► Reading and listening

O objetivo do **First talks** é sondar a experiência e as opiniões prévias dos estudantes sobre violência. O tema é bastante delicado e pode suscitar emoções desconfortáveis nos alunos. Por isso, recomendamos uma abordagem não invasiva por parte do professor.

Nesse primeiro contato, é importante levantar os conhecimentos prévios dos estudantes. Como um dos assuntos centrais da Trilha é o *bullying*, recomendamos que, como atividade diagnóstica, seja solicitado aos estudantes, com foco na produção oral, que apresentem o vocabulário que já conhecem, em inglês, em relação ao *bullying* e à violência. O professor anota no quadro de giz as palavras mencionadas e orienta os alunos a criar uma lista de vocabulário em uma folha à parte e a guardar em seu portfólio. Sem dar as traduções das palavras, o professor pede aos alunos que digam seus significados em inglês, sempre que possível, e os orienta a escrever seus significados também em inglês, sem tradução. Esse levantamento vai apoiar o desenvolvimento das aulas e dar a dimensão, ao professor, do conhecimento lexical dos estudantes antes da Trilha. É possível repetir a atividade ao final para verificar o ganho lexical.

Na seção, é apresentado um exemplo de relato de experiência sobre o *bullying*. Recomendamos que você oriente a discussão mostrando dados brasileiros sobre o *bullying* e incentivando os estudantes a discutir a necessidade de falar sobre o tema para reduzir os índices de *bullying* e a violência no contexto escolar.

No boxe **Listening activity**, recomendamos que a turma assista ao documentário sobre Malala Yousafzai feito pelo *The New York Times*. A obra, que dura pouco mais de trinta minutos e está disponível no *site* oficial do jornal estadunidense, se passa antes do ataque à paquistanesa, que levou três tiros dentro de um ônibus como represália à sua atuação de resistência no Paquistão. Recomendamos que a turma seja preparada previamente para assistir ao documentário. Para isso, você pode antecipar os temas principais e as palavras e expressões mais relevantes para o contexto dos alunos.

## ■ Bibliografia complementar

- **TORKANIA**, Mariana. Um em cada dez estudantes no Brasil é vítima frequente de *bullying*. *Agência Brasil*. Disponível em: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2017-04/um-em-cada-dez-estudantes-no-brasil-e-vitima-frequente-de-bullying>. Acesso em: 24 nov. 2019.

Com base em dados e informações apresentados nessa matéria, o professor poderá conhecer e refletir sobre dados da realidade brasileira em relação ao *bullying*, especialmente para, durante a discussão sobre o *bullying* no mundo, poder situar os alunos de acordo com a realidade local.

## Understanding English

Nesta seção, o objetivo é explorar estruturas formadas pelo *present perfect*, tangencialmente abordado, e os advérbios *never*, *ever*, *already* e *yet*. Com o objetivo de promover interação oral, a partir do jogo *Never have I ever*, sugerimos explorar exemplos da estrutura muito usada em relatos pessoais.

Recomendamos chamar a atenção dos estudantes para a restrição da dupla negação em língua inglesa, em oposição ao português, em que isso acontece frequentemente, sobretudo no registro informal.

## Atividade complementar

Propomos que os estudantes construam, com base na estrutura linguística estudada, cartazes com mensagens antiviolença com foco no combate ao *bullying*. A ideia é os estudantes construírem sentenças de promoção da paz e combate ao *bullying*, utilizando estruturas gramaticais estudadas e vocabulários novos aprendidos para espalhar seu conhecimento pela escola. Exemplos de sentenças que podem aparecer nesses cartazes: “I have never disrespected another student, and I never will!”, “I have never stood in silence while another student was being disrespected”.

## Intercultural dimension

Iniciamos a seção propondo uma discussão filosófica sobre a violência presente na história da humanidade. Recomendamos uma discussão sobre o quanto a violência é intrínseca aos seres humanos e como o esforço para combatê-la é grande, o que não significa que devemos ou podemos desistir.

Na sequência, convidamos os estudantes a pesquisar na Organização Mundial de Saúde informações que ajudem no entendimento e no combate à violência. Recomendamos que você oriente a pesquisa e ajude os alunos a sistematizar e discutir seus achados, dando um tom de solução ao problema de violência e trazendo ferramentas para os estudantes.

## Writing and speaking

Nesta seção, propomos aos estudantes que produzam, individualmente, pequenos textos opinativos sobre como transformar violência e conflito em convivência pacífica e dialógica.

Recomendamos que você os ajude no planejamento dos textos e em sua produção e depois recolha os textos para produzir um varal de desejos na sala de aula como um manifesto contra a violência.

Os textos podem emitir opinião sobre o *bullying* ou qualquer outro tipo de violência, resgatando a discussão da primeira seção sobre o que é violência.

## Mapping our route

No encerramento desta Trilha, garanta que os estudantes entrem em contato com as produções uns dos outros, seja ouvindo seus textos, seja lendo-os no varal da sala, seja assistindo aos seminários.

Na sequência, retome com os estudantes, construindo um resumo no quadro de giz, os principais conceitos discutidos coletivamente. A ideia é propor um fechamento nesse momento, garantindo que os estudantes registrem as conclusões do grupo em uma folha de papel à parte e a guardem no portfólio.

## Evaluation

Considerando as competências fundamentais exploradas nesta Trilha, reflita sobre o progresso dos alunos guiando-se pelas respostas que eles derem às questões sugeridas. Você também pode adicionar outras questões para avaliar o desenvolvimento das aprendizagens dos alunos.

## Trilha Língua Portuguesa

- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha em diversas situações e proposições de pesquisa e debates, assim como de leitura, interpretação e produção de textos nas quais se solicitam aos estudantes reflexão, avaliação, escuta dos colegas e argumentação acerca de questões relacionadas ao *bullying*, à convivência, à inclusão e à ética.
- A **competência geral 9** da BNCC é contemplada nesta Trilha em atividades de reflexão sobre fenômenos escolares, como a violência na escola e o *bullying*, e também pela leitura e produção de entrevistas como forma de promover interpretações e planejar ações que impactem a realidade da escola em que estudam.
- A **competência geral 10** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividade de produção e divulgação de entrevistas com base na realidade dos estudantes, em que é solicitado que trabalhem de maneira coletiva e analisem os conteúdos por eles produzidos, levando em consideração princípios éticos e democráticos relacionados à convivência e à inclusão.

## Ler e ouvir

Nesta seção, o gênero entrevista será abordado com os estudantes, que farão diversas atividades voltadas para a reflexão acerca dos fatores que contribuem para a violência no ambiente escolar e o fenômeno do *cyberbullying*, posicionando-se criticamente acerca do tema e pensando em possibilidades de prevenir e solucionar o problema.

Antes de iniciar a atividade, é muito importante fazer uma sondagem diagnóstica por meio de um breve levantamento para apurar o que os alunos já reconhecem sobre o gênero que será trabalhado, bem como sobre o tema que será discutido.

Para isso, sugerimos que seja usada uma ferramenta de metarregistro cujo objetivo é associar dez pontos ao tema proposto. De modo geral, os primeiros pontos serão feitos

facilmente, porque estão ligados aos saberes mais superficiais que temos em relação ao assunto; depois do quinto ponto, pode haver maior dificuldade por parte dos alunos.

Ao listar dez questões sobre o que sabem sobre o gênero entrevista e sobre *bullying* e *cyberbullying*, os alunos darão indícios do que já reconhecem sobre os temas, permitindo uma avaliação diagnóstica de seus conhecimentos prévios.

Abrimos a Trilha apresentando parte de um infográfico criado no âmbito de uma campanha de conscientização sobre o *bullying*. Sabemos que esse tema pode ser difícil de trabalhar no ambiente escolar e pode remeter alguns estudantes a situações desagradáveis por eles experimentadas ou vivenciadas. O professor que vai conduzir esse tema precisa estar atento aos princípios da mediação: confidencialidade, exercício do não julgamento, imparcialidade, promoção da autonomia das partes para resolução do conflito e exercício da neutralidade.

Em **Para refletir**, apresentamos uma proposta de reflexão e debate sobre um relato de uma situação de *bullying*. Sugerimos que se proponha a leitura individual e em silêncio do relato, para que os estudantes reflitam sobre a situação de violência e pressão testemunhada no texto. É muito importante aqui refletir sobre os aspectos como causa e efeito implicados na situação do *bullying* para pensar em como lidamos com o outro e sobre a violência escolar como um modo de intolerância e de dificuldade em conviver com a diversidade. Essa é uma oportunidade para discutir o que são situações conflituosas e como princípios de convivência, ética e tolerância podem ajudar a analisar e mediar tais conflitos, trazendo novas perspectivas para os indivíduos.

Em **Para pesquisar**, é importante ressaltar que os fatores que contribuem para um comportamento violento e opressor não podem ser facilmente determinados de forma inequívoca; portanto, o que se pretende com a proposição dessa pesquisa é analisar alguns aspectos relacionados ao comportamento violento e às formas de lidar com ele.

Nesta seção propomos também a leitura da entrevista da professora e advogada especializada em direito digital Camilla do Vale Jimene para introduzir a discussão sistematizada sobre o *cyberbullying*, que são as práticas de *bullying* no meio digital. Vale ressaltar que a entrevista escolhida será o ponto de partida para investigar os fatores que contribuem para o problema, mas também dará a base para o trabalho com o gênero entrevista na seção seguinte. Novamente, ao conversar com os estudantes sobre o tema, é importante levar em conta as experiências e os testemunhos deles nas redes sociais. Procure mapear situações e formas de *cyberbullying* com base nas vivências e nos relatos da classe.

Para investigarem, em **Para refletir**, quais são as causas desse tipo de prática, os alunos serão convidados a usar uma ferramenta gráfica de facilitação chamada árvore de problemas, em que eles precisam desenhar uma árvore e preencher suas partes para refletir sobre suas origens e consequências. Nesse momento, é importante que você, atue como um facilitador, um mediador do processo, deixando que eles investiguem e pesquisem o tema sem respostas prontas. Vale ressaltar que a en-

trevista escolhida será o ponto de partida para investigar os fatores que contribuem para o problema, mas também dará a base para o trabalho com o gênero entrevista na seção seguinte. Novamente, ao conversar com os estudantes sobre o tema, é importante levar em conta as experiências e os testemunhos deles nas redes sociais. Procure mapear situações e formas de *cyberbullying* com base nas vivências e nos relatos da classe.

## ■ Entendendo a Língua Portuguesa

Nesta seção, a proposta é compreender como se estrutura o gênero entrevista identificando os seguintes elementos composicionais: as perguntas e respostas de uma entrevista; o modo como se apresentam e estruturam os pronomes interrogativos quando formulamos as perguntas; o modo como o título pode ser formado com base em uma fala contundente do entrevistado; a contextualização ou perfil do entrevistado, apresentando-o e trazendo informações sobre como a entrevista foi produzida e por que essa pessoa foi escolhida.

### ■ Bibliografia complementar

- SILVA, N. R. da et al. *O gênero entrevista pingue-pongue: reenunciação, enquadramento e valoração do discurso do outro*. 2007. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Linguística, 2007. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/90539>. Acesso em: 24 nov. 2019.

Essa dissertação de mestrado propõe a elaboração de uma análise interpretativa do gênero entrevista pingue-pongue do jornalismo de revista, e sua leitura é válida como forma de repertoriar e aprofundar o estudo sobre o gênero com base em uma perspectiva bakhtiniana.

## ■ Escrever e falar

Nesta seção, o objetivo é orientar os estudantes a sair a campo dentro da comunidade escolar e a gravar, transcrever e editar uma entrevista sobre o *bullying* e a violência escolar. Oriente-os a fotografar e filmar algumas partes do processo de modo que essas imagens possam ilustrar seu trabalho e serem adicionadas ao portfólio.

Para isso, é importante orientá-los a fazer a cobertura por fotos e vídeos e a gravação dos áudios da entrevista com aparelhos celulares e chamar a atenção para essas etapas editoriais da entrevista: o planejamento, a transcrição e a edição.

Na etapa do planejamento, espera-se que os alunos planejem que perguntas farão sobre o tema e quem vão entrevistar.

Na etapa da transcrição, os áudios gravados são transcritos para que se tornem a base (o miolo) do texto em si. Essa etapa é bastante trabalhosa, por isso seria in-

interessante sugerir que os alunos a façam em grupos e dividam as tarefas.

Por fim, depois que todo o texto estiver transcrito, chegue o momento da edição, em que são adicionadas algumas seções importantes do texto que necessitam de uma leitura e análise do material já transcrito. Aqui, incluem-se a linha fina, o trecho que será usado no título e os trechos destacados e é feita a redação dos textos que antecedem as perguntas e as respostas: o perfil do entrevistado e a introdução que contextualiza a entrevista.

## ► Traçando o mapa

No fechamento do trabalho, procure recapitular tudo o que foi aprendido, destacando o modo como a entrevista também pode ser um método de pesquisa, uma forma de investigar e conhecer determinado problema. Relembre também os elementos composicionais específicos do gênero, como as perguntas e respostas, o perfil do entrevistado e a introdução da entrevista, a linha fina e os destaques que deverão ser feitos. Retome o uso da árvore de problemas como um recurso para investigar questões complexas de maneira gráfica e visual. Por fim, lembre o que são os pronomes interrogativos e como eles podem ser usados ao longo da entrevista.

## ► Avaliação

Para avaliar o que foi produzido, seria interessante partir das questões propostas no Livro do Aluno para formular uma entrevista. A ideia é escrever com eles um perfil da turma e uma introdução a um texto coletivo em que se relate como o trabalho foi feito.

As respostas serão as reflexões feitas com base nas questões propostas no livro e esse texto coletivo pode ser impresso e afixado no mural da sala para que fique registrado como o trabalho foi feito.

## ■ Trilha Arte

- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades de apresentação de pesquisas e discussões coletivas nas quais os estudantes expõem seu posicionamento perante questões relacionadas à arte, à cultura jovem e à convivência comunitária, embasando seus argumentos em pesquisa e partilhas de conhecimento.
- A **competência geral 9** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio da proposição de atividades coletivas e cooperativas, promovendo a integração dos jovens e a valorização da convivência e do bem comum.
- A **competência geral 10** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de propostas de pesquisas, discussões coletivas e debates acerca de temas relacionados à ética e à solidariedade, apresentados em situações de integração e convivência e no estudo de manifestações culturais de caráter comunitário.

## ► Apreciar

O objetivo desta seção é apresentar aos estudantes o tema das danças circulares, que será o fio condutor da

Trilha, e diagnosticar seus conhecimentos prévios, suas concepções e suas hipóteses iniciais sobre o tema. Para fazer a conexão com situações cotidianas e o contexto da cultura jovem contemporânea, a imagem de abertura apresenta uma roda de danças urbanas. O objetivo é estabelecer relações entre a convivência e a dança, que acontece tanto na roda de *break* quanto nas danças circulares. A discussão sobre as perguntas propostas a partir da imagem deve fornecer subsídios para que você identifique os conhecimentos e as concepções dos estudantes sobre o tema. É importante sistematizar, registrar e guardar as anotações e as respostas dos estudantes às questões iniciais como forma de avaliação diagnóstica, utilizando-as como referência na avaliação para mapear as aprendizagens construídas ao longo da Trilha.

Existem inúmeras brincadeiras infantis nas quais o círculo é a forma organizadora do espaço.

As chamadas “brincadeiras de roda” passam de geração para geração e são parte importante no processo de socialização da criança. Faça um levantamento com a turma sobre as brincadeiras de roda conhecidas (ciranda cirandinha, passa anel, telefone sem fio, etc.) para ampliar sua avaliação diagnóstica. Disponibilize um tempo da aula para brincar de alguma delas, aproveitando a situação para descontrair o grupo e estimular novos laços afetivos.

Na atividade do boxe **Para pesquisar**, os alunos aprenderão mais sobre as danças de roda, conteúdo importante e elemento fundamental de nossa e de outras culturas. Portanto, além de lerem textos e pesquisarem as danças, é indispensável que vejam e identifiquem as danças de roda. Peça que procurem vídeos e imagens na internet, tanto para suas pesquisas como para as apresentações que farão aos colegas. Se não houver recursos para exibir vídeos, levante entre os alunos quais as danças de roda que conhecem e que pesquisaram e, se eles aceitarem, proponha que as dance.

Se em seu município houver festas tradicionais com danças de roda, participe delas com os alunos.

## ► Refletir e criticar

A importância do formato circular é destacada no texto fundamentalmente para explicar algumas das simbologias das danças de roda.

Procure fornecer aos alunos outras referências visuais nas quais a forma circular seja um destaque na imagem. Desenhar mandalas para colorir costuma ser muito bem aceito pelos estudantes. Estude sua simbologia e sugira aos alunos que imprimam algumas e criem as próprias mandalas. Essa atividade pode ser uma interessante proposta interdisciplinar com a área de Matemática.

As formas circulares são recorrentes em muitas culturas e geralmente são associadas a eventos cíclicos, como renovação, colheitas, estações do ano, descendências e até maternidade ou hereditariedade. Você pode iniciar uma conversa com os alunos sobre símbolos religiosos que se baseiam em formas circulares e, sobre as relações entre as imagens e seus significados, o que é em si um exercício de apreciação e interpretação de

imagens. Estimule-os com questões como: “Que ideias as imagens circulares sugerem?”; “Por que o círculo em geral representa ideias e valores que simbolizam a relação do homem com a natureza e a espiritualidade?”.

Nesta seção, os estudantes vão conhecer os movimentos estudados pelo coreógrafo húngaro Rudolf Laban (1879-1958) na dança. Para que compreendam melhor esses movimentos – torcer, pressionar, chicotear, socar, flutuar, deslizar, pontuar (apontar) e sacudir –, eles deverão realizar a pesquisa.

Os movimentos básicos que você conheceu anteriormente são, segundo Laban, a base para que os dançarinos construam suas coreografias e *performances*. Propriedades como peso, fluência e relações com o tempo e o espaço descrevem como esses movimentos podem ser executados e combinados. É como se fossem a referência para a elaboração de uma coreografia.

No box **Para pesquisar**, propõe-se uma pesquisa visual. Os alunos devem procurar textos ou *sites* que tratem dos estudos de Laban e apresentem breves descrições dos princípios do movimento que o autor formulou. O importante é que eles entendam visual e fisicamente como se dão esses movimentos e de que forma podem ser explorados pelo corpo. O objetivo é que os alunos estabeleçam por meio da própria pesquisa o primeiro contato com os conceitos e movimentos de Laban. Por isso os trabalhos devem apresentar um texto explicando e descrevendo quais são os movimentos básicos definidos por Laban.

## ► Criar

Por ser uma atividade complexa, que envolve diferentes saberes, é muito importante conduzir atentamente junto aos alunos as diferentes etapas de criação e ensaio da coreografia. Crie exercícios de ritmos e compassos, sensibilize a escuta da música para que ocorra com seriedade e oriente os alunos a prestar atenção no ritmo encontrado em música.

Apresente vídeos com temática de danças circulares e discussões sobre a linguagem do corpo e do movimento.

Converse com os estudantes sobre como podem providenciar os materiais indicados: roupas e acessórios para a composição dos figurinos e demais materiais para a confecção dos adereços.

Na hora de o grupo compor a coreografia, apoie a turma para que o trabalho seja realmente coletivo, respeitando as ideias e as opiniões de todos e com justa divisão de tarefas. Depois das práticas, organize uma roda de conversa sobre as etapas desenvolvidas para a dança.

## ► Traçando o mapa

No fechamento do trabalho, recupere as relações entre os conteúdos estudados no capítulo. Lembre a todos que refletimos sobre o papel das danças circulares tradicionais como elementos de criação de laços e que estudamos os elementos da dança e da linguagem corporal propostos por Laban. Peça-lhes que formem trios e discutam esses assuntos. Em seguida, solicite a eles que socializem seus argumentos e sistematize-os no quadro de giz.

## ► Avaliação

Para que os estudantes respondam às questões de avaliação, peça-lhes que consultem seus portfólios para retomar o que foi trabalhado até o momento. Solicite-lhes que anotem quais são os principais assuntos referentes a cada uma das questões da seção e compartilhem suas opiniões, ideias e aprendizagens sobre esses temas com os colegas.

Como forma de acompanhar as aprendizagens dos alunos, retome com eles as habilidades e os conteúdos trabalhados, analisando seus portfólios e a participação deles em sala com base nos critérios observáveis a seguir: Os estudantes conhecem as principais características das danças circulares? Compreendem sua relação com a permanência da tradição e da cultura? Compreendem que as danças circulares são uma forma de integração e de coletividade, estreitando os laços de uma comunidade? Elaboram hipóteses, debatem e se manifestam criticamente em relação às práticas de convivência em seu cotidiano? Estabelecem relações entre essas práticas e os conteúdos que estudaram e pesquisaram? Reconhecem a presença e a importância da linguagem corporal no contexto sociocultural? Compreendem que é relevante entender os elementos dessa linguagem como recursos para analisar e refletir sobre o contexto sociocultural em que estão inseridos? Conhecem e exploram em suas práticas os elementos e recursos da linguagem corporal estudados e pesquisados? Nas atividades de debate e apresentações em sala de aula, elaboram argumentos de forma clara para formar opiniões e conclusões pertinentes aos temas estudados e coerentes com seus repertórios e trajetórias?

## Para concluir

Nesta seção, é preciso retomar o que foi trabalhado durante o projeto, fazendo uma síntese do que foi descoberto até então. Reveja com os alunos os conteúdos estudados em cada componente curricular, enfatizando sua relação com a mediação de conflitos. Para isso, o professor que lidera o projeto (Educação Física) deve dialogar com os colegas que participaram (professores de Arte, Língua Inglesa e Educação Física) para poder realizar a síntese com os alunos de forma adequada.

O produto final será a formação de um grupo de facilitadores. Como explicado no Livro do Aluno, a participação dos facilitadores deve ser voluntária e pode ser qualquer membro da comunidade escolar. Por isso, o docente de Educação Física precisa reunir um grupo diverso para treinar como facilitadores.

Entretanto, como forma de despertar o interesse de todos os estudantes para o assunto e para que todos saibam como funciona a mediação, é importante que o conteúdo a ser ensinado para os facilitadores esteja disponível para todos.

Contextualize a proposta fazendo uma leitura comparilhada do texto. Nesse momento, convide todos estudantes, funcionários e gestores da escola para fazerem parte da formação em mediação de conflitos. Sugerimos que, com os estudantes, você faça cartazes para colar nos

murais das salas de aula a fim de divulgar o convite para a formação de facilitadores.

## ► Mãos à obra

A formação de mediadores de conflitos deve ser tranquila e envolvente. Para isso, ao reunir o grupo para falar dessa técnica de comunicação não violenta, reserve uma sala na escola. Deixe a sala com ambiente agradável, se possível com água e biscoitos para todos.

Para começar a formação de facilitadores, desenhe uma árvore sem folhas – apenas com galhos e tronco – em uma folha de papel pardo e cole-a na parede usando fita adesiva.

Depois, faça uma roda para que todos se apresentem e peça a cada um que escreva numa folha autoadesiva o que desejam ao colocar a mediação de conflitos em prática. Depois, cole essas folhas autoadesivas como folhas da árvore. Essa árvore dos desejos deve ficar à vista de todos na escola, a fim de começar a implementação de uma cultura de paz.

Os encontros devem ser dialógicos e o texto do Livro do Aluno pode ser enriquecido com leituras de trechos de livros especializados em mediação, conforme bibliografia indicada.

A principal proposta da mediação de conflitos é transformar conflitos em situações de diálogo e de troca, desenvolvendo a empatia nas pessoas. A ideia é desenvolver uma atmosfera colaborativa, em que corresponsabilidade impeça. Desse modo, mais do que buscar culpados, a mediação visa fazer com que todos os envolvidos em processos conflituosos (especialmente os que envolvem violência), inclusive quem observa, percebam que sua presença e participação dialógica é importante para que o conflito se resolva da melhor forma possível.

A mediação de conflitos pode ser aplicada em todas as situações conflituosas, e os mediadores precisam estar disponíveis para intervir sempre que necessário. Assim, logo que algum conflito aconteça na escola, eles devem ser acionados. Dessa maneira, é preciso criar uma rede efetiva e eficiente de comunicação entre os mediadores.

Um mediador é também chamado de facilitador justamente porque ele não é um juiz ou avaliador: ele faz com que duas ou mais pessoas conversem, sem julgamento ou punição. Nesse sentido, os mediadores também precisam ser ajudados, pois ser facilitador em um conflito pode ser desgastante.

Assim, a equipe de apoio, formada por outros mediadores, é essencial. Essa equipe de apoio deve sempre monitorar os avanços da mediação na escola, a partir de relatórios e encontros. Em outras palavras, a formação de mediadores é contínua e deve ser controlada pelo próprio grupo.

Os facilitadores devem criar regras e compromissos com a comunidade e registrá-los por escrito. Caso não sejam cumpridos, as regras e os compromissos precisam ser revistos. Esse controle é essencial para que todos da comunidade escolar se guiem pelas mesmas regras. É dessa forma que os facilitadores poderão promover mudanças de atitude e de formas de agir nas pessoas da comunidade escolar.

Auxilie os alunos a pensar no melhor modo de montar o grupo de facilitadores e a definir as regras e como será a realizada a mediação. Caso você precise de mais informações sobre o assunto, sugerimos as bibliografias a seguir.

## ■ Bibliografia complementar

- ALVES, L. F. (Org.) *Fundamentos e práticas transformativas em mediação de conflitos*. São Paulo: Dash, 2018.

O livro apresenta diversos conteúdos teóricos e práticos para a mediação de conflitos.

- CHRISPINO, A. *Gestão do conflito escolar: da classificação dos conflitos aos modelos de mediação. Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, Rio de Janeiro, v. 15, n. 54, p. 11-27, jan./mar. 2007. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-40362007000100002&script=sci\\_abstract&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-40362007000100002&script=sci_abstract&tlng=pt). Acesso em: 24 dez. 2019.

Esse artigo parte de um estudo sobre a importância que o jovem atribui à educação, à escola e ao professor e suas preocupações com a violência. Discute os conceitos de conflito e de conflito escolar e trata das classificações dos conflitos e dos conflitos escolares. Como resultado, o autor apresenta questões que devem ser consideradas para a mediação de conflitos na escola.

## ► Boca no trombone

Ajude os alunos na organização do Encontro pela Paz na comunidade, separando e avaliando o que foi produzido no decorrer do projeto e que será exposto.

Para o encontro, você pode propor aos alunos que convidem músicos, dançarinos, pessoas de diferentes religiões que possam falar sobre a promoção da cultura de paz e profissionais como psicólogos para auxiliar a divulgar a importância da mediação de conflitos.

Com a ajuda dos estudantes, decore a escola para criar um ambiente calmo e com cartazes que estimulem a paz e o diálogo.

## Para avaliar

### ► Traçando a rota

Retome com os alunos as aprendizagens do projeto realizando a leitura compartilhada do percurso proposto. Se achar oportuno, inicie uma conversa para que os alunos acrescentem outros pontos que acharem interessantes.

### ► Autoavaliação

Como forma de acompanhar as aprendizagens dos estudantes, retome as competências trabalhadas e os conteúdos estudados neste projeto analisando seus portfólios e sua participação em sala de aula.



# Virada cultural

## MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL

### Apresentação

O **objetivo** deste projeto é promover reflexões sobre a diversidade cultural e o acesso à cultura para planejar, produzir e divulgar uma virada cultural na escola.

A **justificativa** deste projeto está pautada no fato de que, em um contexto democrático, é preciso incentivar a produção e a divulgação das diversas formas de arte e cultura que nos rodeiam. Para isso, o projeto será guiado pelo seguinte problema: **Como organizar uma virada cultural na escola?**, abordando danças tradicionais brasileiras, regulamento, convite e adaptação de peça teatral.

O embasamento teórico-metodológico desta obra são os projetos de trabalho criados pelos educadores espanhóis Fernando Hernández e Montserrat Ventura.

Essa metodologia permite que o tema integrador **mediação e intervenção sociocultural** seja investigado por meio de debates, pesquisas, leituras e experimentações com base em um problema.

A finalidade é proporcionar situações reais de aprendizagem aos estudantes para que eles possam explorar os diversos elementos e recursos das Linguagens e suas Tecnologias de forma autoral, fortalecendo sua autonomia.

### Em diálogo com a BNCC

Em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), este projeto trabalha competências gerais, competências específicas e habilidades, conforme descrito no quadro a seguir.

PROJETO 5 - MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL	
<b>Competências gerais</b>	3, 7 e 10.
<b>Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias</b>	CELTEM1, CELTEM2, CELTEM3, CELTEM4, CELTEM5, CELTEM6 e CELTEM7.
<b>Habilidades</b>	EM13LGG101; EM13LGG102; EM13LGG104; EM13LGG201; EM13LGG202; EM13LGG203; EM13LGG204; EM13LGG301; EM13LGG302; EM13LGG303; EM13LGG304; EM13LGG401; EM13LGG402; EM13LGG403; EM13LGG501; EM13LGG502; EM13LGG503; EM13LGG601; EM13LGG602; EM13LGG603; EM13LGG604; EM13LGG701; EM13LGG703; EM13LGG704.

### Perfil do professor para coordenar o projeto

Este projeto, que engloba Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Arte e Educação Física, envolve os docentes desses componentes curriculares.

Por abordar a organização de uma virada cultural na escola, conteúdo relacionado às aulas de Arte, será pertinente que o docente desse componente curricular seja o coordenador do trabalho. Sua especialidade será de muita valia para o desenvolvimento das habilidades de Linguagens dos estudantes e ajudará a ampliar o repertório dos outros docentes.

Nesse sentido, propõe-se que a apresentação do projeto e a coordenação da elaboração do produto final sejam encaminhadas pelo professor de Arte, em diálogo e com o apoio e acompanhamento dos demais professores de Linguagens e suas Tecnologias, que podem realizar as respectivas Trilhas de seus componentes curriculares.

É importante que, ao longo da realização das Trilhas, os professores envolvidos se reúnam para acompanhar e avaliar o desenvolvimento dos estudantes nas competências propostas no projeto.

## Cronograma e planejamento

Quando se trabalha com um projeto, é importante estabelecer com os estudantes e os demais professores um cronograma para a realização das etapas. Para adequar o projeto à flexibilização do Ensino Médio, sugerimos a seguir o número mínimo de aulas por bimestre tanto para o trabalho sequencial (execução de uma Trilha depois da outra) como para o trabalho concomitante (execução de todas as Trilhas simultaneamente).

Uma vez que o objetivo é que os trabalhos de todas as Trilhas convirjam para a elaboração do produto final, consideramos mais pertinente a realização das Trilhas concomitantemente, adequando o cronograma ao número de aulas de cada componente curricular na grade horária da escola.

Esteja atento ao acompanhamento do cronograma e faça os ajustes e os combinados necessários para adaptar o projeto à sua realidade e à dos estudantes.

ETAPA	SEÇÃO	HORAS/AULA
Introdução	Abertura	1 hora/aula
Introdução	Qual é o problema?	2 horas/aula
Introdução	Tramas e enredos/Traçando a rota	3 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Educação Física	4 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Língua Inglesa	4 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Língua Portuguesa	6 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Arte	6 horas/aula
Produção	Para concluir	5 horas/aula
Avaliação	Para avaliar	1 hora/aula

### Abertura do projeto

As questões do box **Primeiras trocas**, reproduzidas abaixo, servem para instigar e sensibilizar os estudantes para o tema do projeto: **mediação e intervenção sociocultural**. Como o professor de Arte é o indicado para liderar o projeto, será importante sua participação ativa neste momento.

1. Descreva a imagem.  
Resposta pessoal. Espera-se que os alunos respondam que ela mostra um *show* ou espetáculo.
2. O que você acha que as pessoas na plateia estão sentindo?  
Resposta pessoal. Espera-se que os alunos constatem que as pessoas estão felizes, animadas, empolgadas.
3. Você já ouviu falar em virada cultural?  
Resposta pessoal.
4. O que significa o termo “virada”?  
Resposta pessoal. Espera-se que os alunos respondam que “virada” significa um evento que dura 24 horas.
5. Para você, o que significa cultura?  
Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes respondam que a cultura está relacionada às produções que representam a arte e os costumes de um povo ou de um grupo social.

6. Em sua opinião, é importante incentivar a produção e a divulgação de cultura para todos? Justifique.

Resposta pessoal. Espera-se que os alunos reconheçam a importância de todas as culturas terem voz e participação na produção e na divulgação de suas manifestações e produtos.

7. Por que é importante que todos tenham acesso à cultura?

É interessante que os alunos mencionem que é importante ter acesso à cultura para ampliar o repertório cultural e valorizar a diversidade.

8. Para você, é possível realizar uma virada cultural na escola? Justifique.

Resposta pessoal. Espera-se que os alunos reconheçam que é possível realizar uma virada cultural na escola, desde que todos trabalhem juntos.

9. O que é necessário para a criação e a produção de uma virada cultural na escola?

Resposta pessoal. Espera-se que os alunos reconheçam que é preciso definir o tema, criar o logotipo e escolher os artistas que vão se apresentar, além de produzir cartazes, planejar a programação do evento, organizar o espaço onde acontecerá a virada, pensar em elementos como iluminação, som e cenário, os locais onde os convidados serão recebidos e onde o público ficará, entre outros aspectos.

**10.** Para você, o que é necessário para a divulgação de uma virada cultural na escola?

Resposta pessoal. Espera-se que os alunos reconheçam que é preciso criar folhetos, *banners*, divulgar no *site* da escola, entre outros recursos.

A imagem de abertura do projeto traz um espetáculo apresentado na Virada Cultural de Belo Horizonte de 2015, em Minas Gerais. É comum que em apresentações como essa, artista e público pareçam entusiasmados e felizes, em um momento de prazer estético. Ressalte esse conceito e quão importante ele é para que nós, seres humanos, vivamos felizes e com prazer. Como se sabe, o prazer estético é obtido tanto na produção quanto no consumo de arte e envolve um dos valores humanos: a beleza.

Ressalte para os estudantes quanto conviver com diferentes formas de arte e outras manifestações da cultura nos torna mais humanos e críticos. Além disso, afirme que fruir arte é um direito de todos.

Esse primeiro diálogo pode servir para desencadear uma discussão sobre o conceito de cultura, assunto que costuma causar mal-entendido, pois o senso comum ainda relaciona “cultura” à erudição e aos saberes acadêmicos. Entretanto, desde meados do século XX, compreende-se que a cultura é um **campo de lutas pelos significados**, por isso se relaciona aos poderes políticos e econômicos e às lutas sociais mais amplas. Nesse sentido, todas as formas de cultura possuem valor e importância, seja ela erudita, seja tradicional, seja midiática, seja tribal, de hoje ou de outros tempos, e devem ser valorizadas igualmente em um contexto democrático.

Por isso, outro conceito importante é o de democratização de acesso à cultura, pois envolve o acesso à produção e à divulgação de manifestações e produtos culturais, independentemente do grupo social que as produz.

Aproveite para explorar os conhecimentos prévios de todos os estudantes valorizando a participação de cada um perguntado sobre as experiências vividas por eles relacionadas a cultura e democratização de acesso.

### ■ Bibliografia complementar

- BAUMAN, Z. *A cultura no mundo líquido moderno*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

O autor analisa diferentes conceitos de cultura construídos ao longo da História e a maneira como eles se relacionam com as forças da globalização, da migração e da coexistência bélica de populações.

- EAGLETON, T. *A ideia de cultura*. São Paulo: Ed. da Unesp, 2011.

Por meio de uma crítica ao significado antropológico do termo “cultura”, o autor busca as transformações históricas pelas quais o termo passou e seus usos contemporâneos.

### Qual é o problema?

Neste projeto, o papel dos professores é mediar e facilitar o aprendizado dos estudantes. Nesse sentido, o protagonismo e a participação ativa dos alunos devem ser estimulados e deve haver o mínimo possível de aulas expositivas.

Por isso, nesta seção, propomos atividades variadas que levem os estudantes a perceber que o conceito de cultura, hoje, está relacionado à ideia de diversidade e respeito pelas diferenças. Além disso, atividades que visem resgatar culturas tradicionais que, ao longo do tempo, foram praticamente destruídas por conta de interesses econômicos e políticos. Compreender a diversidade de culturas, entendendo que elas têm o mesmo valor, é imprescindível para a construção de uma sociedade democrática.

### Tramas e enredos

Esta seção, além de contextualizar o problema do projeto, traz atividades práticas, de pesquisa e de debate, que precisam ser devidamente registradas em seu diário de bordo e no portfólio dos estudantes.

Sugerimos que a turma faça uma leitura compartilhada do texto, parando sempre que alguém tiver alguma dúvida ou questão. Sua interferência pode ser de grande valia, mas também é importante que os colegas se ajudem em suas dúvidas.

Nesta seção, visamos, ainda, levar os estudantes a compreender de que forma as diferentes linguagens atuam na mediação e intervenção cultural. A relação linguagem e cultura é intrínseca, pois é por meio das diferentes linguagens que cada cultura expressa seus valores, normas, regras, arte e saberes. Nesse sentido, todas as culturas têm direito ao apoio à produção e à divulgação, sendo fundamental ressaltar a importância do Estado e da sociedade civil nesse processo.

### ■ Bibliografia complementar

- JAMESON, F. *A virada cultural: reflexões sobre o pós-moderno*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

O livro é uma coletânea de artigos escritos por Fredric Jameson, respeitado crítico da área de estudos culturais, que apresentam algumas de suas análises e reflexões sobre a pós-modernidade.

### Traçando a rota

Neste momento, será proveitoso os docentes de Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Arte e Educação Física apresentarem juntos o projeto aos estudantes, enfatizando a participação de cada um desses componentes curriculares.

Ressalte que o produto final do projeto é a realização de uma virada cultural na escola, com organização dos estudantes e de convidados.

## Soluções possíveis e imagináveis

Esta seção organiza os diferentes componentes curriculares da área de Linguagens e suas Tecnologias em Trilhas. Cada uma dessas Trilhas toma o problema central como ponto de partida para apresentar conteúdos, atividades e propostas de trabalho que mobilizam as competências e habilidades da BNCC, ao mesmo tempo que promovem investigações acerca da questão central do projeto, cuja temática se relaciona ao contexto contemporâneo e à realidade dos jovens.

É importante observar que a organização do material permite flexibilidade. Muitos conteúdos apresentados nas Trilhas são de caráter transversal, de maneira que podem ser trabalhados por mais de um professor. Assim, se sentir necessidade, o professor de um componente pode retomar o conteúdo abordado em outra Trilha para estabelecer diálogo com seu percurso em sala de aula.

### ■ Trilha Educação Física

- A **competência geral 3** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades que visam à valorização e à fruição das manifestações culturais tradicionais do Brasil.
- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades de pesquisa, reflexão e debate, de modo que os estudantes possam desenvolver a argumentação com base em fatos, dados e informações confiáveis para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns.
- A **competência geral 10** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de situações que visam levar os estudantes a agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

### ► Fruir e compreender

Esta seção visa sensibilizar e mobilizar os alunos sobre as práticas das danças tradicionais brasileiras, tomando como base o coco de roda, investigando suas origens, manifestações em diferentes localidades, artefatos e outros elementos pertinentes ao processo de construção cultural.

Os alunos devem analisar a imagem buscando identificar elementos que contribuem para o reconhecimento do estilo da dança e da gestualidade dos participantes, levantando hipóteses sobre suas origens com base nos seguintes questionamentos: Existem marcas que podem sugerir que se trata de uma modalidade de dança tradicional brasileira? Que elementos reforçam esse cenário? Destaque a necessidade de justificar suas hipóteses com base em elementos presentes na imagem analisada.

Nessa etapa, propõe-se ainda um olhar sobre a obra e trajetória do pesquisador e brincante brasileiro Antonio Nóbrega (1952-) por meio de sua obra *Naturalmente*.

Proponha aos alunos que leiam as declarações do artista sobre a criação do espetáculo e debatam os conceitos trazidos por ele.

Oriente a pesquisa e aproveite para reproduzir trechos dos espetáculos de dança do artista visitando seu canal, disponível em: <https://www.youtube.com/user/AntonioCarlosNobrega> (acesso em: 3 dez. 2019).

Reforce mais uma vez a importância dos registros, que devem ser anexados ao portfólio dos alunos.

### ■ Bibliografia complementar

- DANÇAS brasileiras. Disponível em: <https://esco.laeducacao.com.br/dancas-brasileiras/>. Acesso em: 1º dez. 2019.  
O *site* oferece subsídios sobre as danças brasileiras, seus repertórios, manifestações e artefatos culturais. Contribui com elementos para serem tratados com os estudantes ao longo do projeto.

### ► Construir valores

Esta seção propõe um debate sobre nossa constituição cultural por meio das diversas contribuições de outros povos e culturas.

Faça a mediação do debate entre os alunos organizando os tempos de fala e explicitando a necessidade de emitir opiniões e pontos de vista de forma respeitosa, solicitando que, ao opinarem, apresentem elementos para justificar sua posição.

Oriente a atividade de pesquisa. Destaque a importância de os grupos apresentarem vídeos com as danças pesquisadas.

Auxilie os grupos na gestão do tempo e nos registros. Organize-os para que apresentem o resultado da pesquisa em forma de seminário, decidindo que informações serão trabalhadas e como será feita a **apresentação**.

### ► Investigar

Nesta etapa, a proposta é investigar, analisar, identificar e debater as origens do coco de roda. Para isso, sugerimos mostrar para a turma o documentário produzido em três capítulos pelo Canal Futura (disponível em: <https://youtu.be/Q871ol8aUKU>; acesso em: 3 dez. 2019), que traz elementos culturais do coco de roda na região Nordeste, especificamente em Alagoas.

### ■ Bibliografia complementar

- FUNDAÇÃO Joaquim Nabuco. Coco de roda. Disponível em: [http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisa-escolar/index.php?option=com\\_content&view=article&id=556](http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisa-escolar/index.php?option=com_content&view=article&id=556). Acesso em: 1º dez. 2019.

Este material complementar, além de contribuir para o desenvolvimento das atividades da proposição, traz elementos teóricos e práticos sobre o coco de roda, seus artefatos culturais e seu contexto histórico.

## Experimentar

Proponha aos estudantes que assistam ao documentário *Brasil profundo: Petrolina – “Discoreografia” – Música, dança e Blá-Blá-Blá* (2016, 39min), organizado pelo programa Itaú Cultural, com direção de Bebel de Barros, e que identifiquem no documentário a história dos artistas que vivem e produzem dança na região do Vale do São Francisco e as marcas entre o tradicional e o contemporâneo e entre o sertão e a cidade presentes nas manifestações corporais dessas comunidades.

Nesta etapa, o foco é a vivência dos estudantes por meio de gestos e movimentos corporais específicos da dança tradicional brasileira coco de roda.

Auxilie a turma na organização da roda e na formação dos pares. Oriente-os conforme o Livro do Aluno, realizando os passos da dança de forma que, no fim da atividade, eles consigam dançar sem sua ajuda.

Solicite aos alunos que elaborem, em uma folha à parte, uma síntese sobre essa vivência e aproveite para fazer anotações em seu diário de bordo.

Finalize os encaminhamentos solicitando aos alunos que incluam seus registros pessoais nos portfólios, da mesma forma que você deve fazer seus registros em seu diário de bordo.

## Atividade complementar

Proponha aos alunos que escolham uma dança de seu repertório e analisem os seguintes aspectos: quem a pratica, onde é praticada, quais são os profissionais que desenvolvem essas manifestações, por exemplo, coreógrafo, DJ, MC ou profissional de sonorização, etc. Peça-lhes que façam um registro para, posteriormente, apresentarem ao grupo.

Solicite também que elaborem uma coreografia para ser apresentada à turma toda. Organize com os estudantes os espaços para o debate e para as apresentações.

Para desenvolver essa proposta, organize grupos de cinco integrantes.

## Traçando o mapa

Nessa etapa é feita a sistematização dos saberes desenvolvidos pelos alunos ao longo do projeto. Solicite a cada estudante que faça o registro desses saberes em seu portfólio.

## Avaliação

Como proposição avaliativa, peça aos alunos que compartilhem suas respostas e aproveite para verificar as aprendizagens deles para saber o que reforçar em outras aulas.

## Trilha Língua Inglesa

- A **competência geral 3** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades que visam à valorização e à fruição de festivais culturais internacionais, como o Happy Holi e o White Nights.
- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades de pesquisa, reflexão e debate. Para isso, os estudantes desenvolverão a argumentação com base em fatos, dados e informações confiáveis para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
- A **competência geral 10** da BNCC é contemplada nesta Trilha de modo a levar os estudantes a agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

## Reading and listening

O primeiro objetivo do box **First talks** é levantar os conhecimentos prévios dos estudantes em relação à língua inglesa e fazê-los se conscientizar de que, mesmo não sendo falantes dessa língua, conhecem e usam palavras em inglês em diversos contextos. Outro objetivo é sondar a experiência e as opiniões dos estudantes sobre festivais culturais dos quais já participaram ou já ouviram falar.

Peça aos alunos que formem duplas ou trios e conversem por 5 minutos sobre festivais culturais ou festejos tradicionais que conhecem. Depois, solicite a um membro de cada grupo que socialize os eventos sobre os quais conversaram. Sistematize as informações no quadro de giz e discuta com a turma o que todos esses eventos têm em comum. As informações levantadas sobre os conhecimentos prévios dos estudantes acerca de festivais culturais serão muito importantes para o planejamento das aulas nesta Trilha.

Nesta seção, será apresentado o White Nights Festival, que teve origem em Paris, em 2002, e se espalhou pelo mundo, sobretudo no norte da Europa. Peça aos alunos que pesquisem o festival em suas edições em diferentes países, chegando até a Austrália. A ideia é ambientar os estudantes com o conceito de festival cultural e diferentes manifestações culturais no mundo.

Na sequência, na atividade de leitura, os estudantes terão contato com um convite escrito para a celebração do Happy Holi. Sugerimos, nesse momento, aguçar a curiosidade da turma a respeito desse festival, que será investigado mais adiante.

## Understanding English

Nesta seção, o objetivo é apresentar a estrutura verbal utilizada em convites tanto escritos quanto orais. É importante

deixar que os estudantes analisem livremente alguns convites que você pode levar como modelo antes da apresentação de categorias estruturais de análise. Divida a turma em grupos e incentive os alunos a analisar os convites, lê-los pela primeira vez e discutir brevemente por 5 a 10 minutos. Na sequência, apresente algumas estruturas para serem observadas nesse gênero, por exemplo: Há título no convite? Como é o cabeçalho ou o título em um convite? Quais são os tempos verbais mais recorrentes? Como são organizadas as informações factuais (data, hora, local, preço) sobre o evento comunicado pelo convite? Que destaque é dado a elas?

Crie uma tabela no quadro de giz com as informações compiladas pelos estudantes e garanta que farão o registro dos conhecimentos em uma folha à parte.

Na sequência, sugerimos que o gênero estudado seja comparado aos gêneros já vistos em outros projetos desenvolvidos ou em outros momentos: As categorias estruturais analisadas na tabela coletiva são semelhantes entre gêneros? No que diferem? Essas reflexões vão apoiar a consolidação do conhecimento sobre os convites.

Sugerimos retomar os verbos modais, incluindo “*would*”, antes de entrar na questão dos convites, para estruturar esse conhecimento linguístico. Na parte prática, orientamos os alunos, em grupos, a elaborar convites para, posteriormente, serem capazes de planejar a divulgação do evento cultural proposto neste projeto.

### **Atividade complementar**

Pensando na promoção do convívio democrático que dê espaço para que os estudantes tenham voz e vez, sugerimos que, além da atividade prática de produção de convites para eventos da escola, sejam criados pequenos clubes de interesses culturais e produzidos convites abertos, a serem publicados pela escola, para que estudantes de outras turmas participem.

Sugerimos, por exemplo, a criação de clubes de discussão sobre *bullying*, com foco no desenvolvimento de uma equipe de apoio entre estudantes para identificar e apoiar vítimas dessa prática. Os alunos podem redigir um convite destinado a toda a comunidade escolar com o objetivo de aumentar o número de participantes dessa iniciativa.

Outro exemplo é a criação de um clube de música de múltiplos estilos para reunir estudantes com gostos musicais diferentes para trocar informações e referências sobre seus artistas favoritos. Os alunos podem produzir convites para esses momentos, praticando o gênero.

### **Intercultural dimension**

Nesta seção, abordaremos o festival Happy Holi. Aqui, sugerimos que a escola promova a própria versão do festival, com tinta caseira produzida na instituição de ensino.

É muito importante que a turma identifique, antes do evento, razões para celebrar: sugerimos puxar uma conversa, antes do início da organização, sobre motivos de gratidão que a turma compartilha para serem celebrados no Happy Holi. Na sequência, é fundamental fazer

algumas pesquisas aprofundadas sobre as diferentes versões do Happy Holi no mundo, até mesmo no Brasil.

A ideia é engajar os estudantes na produção desse festejo cultural. Divida a turma em quatro grupos, levando em conta agrupamentos produtivos e as habilidades e competências dos estudantes.

### **Bibliografia complementar**

- **HOMEMADE Holi Colors | Eco Friendly Holi Colors | Safe Holi Colors | Diy Holi Colors | Holi Colours.** Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=3s5IzeEARh8](http://www.youtube.com/watch?v=3s5IzeEARh8). Acesso em: 8 jan. 2020.  
O vídeo apresenta o passo a passo simplificado, descrevendo os ingredientes, para a produção caseira da tinta em pó. Ela é atóxica.

### **Writing and speaking**

Nesta seção, propomos aos estudantes que produzam, em grupos, o material de divulgação da virada cultural que acontecerá na escola.

Aqui, a proposta de interdisciplinaridade se intensifica: para que os estudantes produzam convites e realizem a divulgação da virada cultural organizada pela turma no escopo do projeto, é preciso que todos os professores estejam alinhados quanto ao andamento do planejamento da virada.

Recomenda-se organizar os alunos em grupos de até quatro integrantes para promover um pequeno concurso de propostas de divulgação da virada cultural. Oriente-os a produzir os convites da virada, em língua inglesa, atendendo para as estruturas do gênero estudadas na Trilha. Sugerimos a interação com o professor de Arte para a produção desse material de divulgação.

Na sequência, sugerimos que você crie um roteiro de revisão dos materiais de divulgação, indicando os itens que garantem que esse material esteja adequado e pertinente: ele deve ser esteticamente planejado, destacar informações factuais do evento divulgado (data, hora, local), estar alinhado ao conceito principal da virada e redigido de acordo com os elementos da Língua Inglesa estudados na Trilha. Na sequência, você deve distribuir os roteiros de revisão e sugerir que os próprios alunos revisem os convites elaborados pelos grupos de acordo com esses critérios. Os estudantes que tiverem produzido os convites devem apresentar justificativas para as escolhas estéticas de seus trabalhos, comentando as estruturas do gênero estudadas que expliquem a composição do material.

Ao final, a turma deve escolher o pacote de divulgação que mais se adequa aos critérios sugeridos, assim como fazer modificações e ajustes, se julgar necessário.

### **Mapping our route**

No encerramento desta seção, garanta que os estudantes vão avaliar as produções uns dos outros, compreendendo o pacote de divulgação produzido para a

virada cultural. Retome os conceitos abordados na Trilha e sistematize-os no quadro de giz, garantindo que todos tomem nota.

## D Evaluation

Considerando as competências fundamentais exploradas nesta Trilha, reflita sobre o progresso dos alunos guiando-se pelas seguintes questões: Os estudantes conhecem eventos culturais relevantes de outros países além do Brasil? Reconhecem a relevância do Happy Holi e conhecem seu significado? Conhecem aspectos da produção caseira do *gula*? Compreendem as diferenças entre o sistema métrico e o sistema imperial? Mobilizam recursos linguísticos, vocabulário e uso de tempos verbais específicos para usos igualmente específicos e motivados da língua, com propósito comunicativo bem definido?

## ■ Trilha Língua Portuguesa

- A **competência geral 3** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades que visam à valorização e à fruição de festivais culturais, como as viradas culturais.
- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades de pesquisa, reflexão e debate. Assim, os estudantes desenvolverão a argumentação com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
- A **competência geral 10** da BNCC é contemplada nesta Trilha visando levar os estudantes a agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

## D Ler e ouvir

Nesta seção, os alunos conhecerão um regulamento e farão diversas atividades para entender como ele é estruturado, de modo que possam produzir um para a virada cultural que será realizada na escola.

O ponto de partida para iniciar a questão da produção cultural é a leitura de um recurso gráfico de facilitação conhecido como nuvem de palavras. Nessa técnica de metaregistro, em que verificamos como organizamos nosso pensamento, várias palavras são associadas a um termo, de modo que o tamanho da fonte sinalize o que tem mais ou menos importância.

A proposta, portanto, é apurar os conhecimentos prévios dos alunos sobre o tema, tomando como base a leitura dessa imagem e das questões sugeridas no box

**Primeiras trocas.**

Uma boa maneira de registrar o que os alunos já sabem sobre o gênero é convidá-los a produzir, coletivamente, a própria nuvem de palavras, baseando-se no que sabem sobre o assunto. Assim, eles deverão escrever REGULAMENTO no centro de uma folha de cartolina A3, por exemplo, e associar as palavras que se relacionam ao termo. Dessa forma, será possível identificar o que já sabem sobre o tema, direcionando o olhar para aquilo que será produzido na Trilha.

Diferentemente das outras Trilhas, a proposta aqui é mais instrumental no sentido de fornecer subsídios para que os alunos debatam sobre como se estrutura esse gênero e o que desejam fazer no evento que vão criar, desde seu planejamento até a produção das apresentações que farão parte dele e a sua divulgação.

## ■ Bibliografia complementar

- CARVALHO, J. M. Produção cultural e redes de sociabilidade no currículo e no cotidiano escolar. *Revista Brasileira de Educação*, v. 18, n. 53, p. 399-414, 2013. Disponível em: [www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-24782013000200009&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-24782013000200009&script=sci_arttext). Acesso em: 1º dez. 2019.  
Neste artigo de Janete Magalhães Carvalho, da Universidade Federal do Espírito Santo, há um debate sobre o conceito de cultura e os atravessamentos que as redes de sociabilidade desempenham sobre as referências culturais dos estudantes. Além disso, é proposto que a escola, seus tempos e espaços possam ser usados como redes de inteligência coletiva e criação, tal como se propõe nesta Trilha.

## D Entendendo a Língua Portuguesa

Nesta seção, a proposta é compreender como se estrutura o gênero regulamento, instrumentalizando os alunos a perceber sua organização a fim de reproduzi-la quando estiverem redigindo o documento que vai marcar o que poderá contar ou não como apresentação possível na virada cultural que eles vão organizar.

Nesse momento, é importante que você seja o mediador/facilitador do processo de leitura e interpretação do gênero, a fim de deixar que os estudantes se repertoriem e se apropriem do que vão escrever na sequência.

## D Escrever e falar

O objetivo desta seção é orientar os estudantes a produzir, com base no que foi estudado até então, o próprio regulamento da virada cultural.

É importante que se perceba que o regulamento usado como referência será simplificado na produção dos alunos, uma vez que, provavelmente, as apresentações não serão remuneradas e o evento não terá fins lucrativos.

vos. Dessa forma, é preciso estruturar o trabalho tomando como base as seções que o texto produzido por eles deverá conter.

A seguir, depois de combinar quais linguagens artísticas serão apresentadas e que artistas serão convidados, a sala poderá se dividir em grupos que cuidarão de partes específicas da estruturação do evento. Por exemplo, um grupo poderá estabelecer como serão feitas as **inscrições** das propostas: por ficha, papel, presencialmente, por formulário eletrônico, etc. O outro poderá redigir a parte das **propostas artísticas** e dos **proponentes**, ou seja, quais serão os critérios para estabelecer quais artistas poderão ou não se inscrever e os pré-requisitos para isso, delimitando também as linguagens artísticas que caberão no evento. Um terceiro grupo poderá cuidar da **divulgação**, elaborando as estratégias para divulgar o evento em suas redes sociais ou com a criação de panfletos que poderão ser distribuídos na escola.

### ► Traçando o mapa

Ao fechar o trabalho com esta Trilha, procure recapitular com os estudantes tudo o que foi estudado nela, destacando o uso da linguagem formal no gênero regulamentado com base na produção dos alunos.

Retome o que é produção cultural e quais serão as equipes que deverão ser formadas para produzir o evento, como o *staff*, equipe de divulgação, etc.

### ► Avaliação

Para avaliar o que foi produzido, utilize a ferramenta de facilitação “que bom”, “que pena” e “que tal?”. Escreva as três expressões em três folhas de papel sulfite e traga notas adesivas para que os alunos possam registrar, com base nas perguntas propostas, o que foi interessante fazer no trabalho e o motivo, suas fragilidades ao longo da Trilha e que sugestões dariam para melhorar as propostas.

## ■ Trilha Arte

- A **competência geral 3** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades que visam à fruição de peças teatrais com adaptações de textos eruditos.
- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades de pesquisa, reflexão e debate. Assim, os estudantes desenvolverão a argumentação com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

- A **competência geral 10** da BNCC é desenvolvida nesta Trilha visando levar os estudantes a agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

### ► Apreciar

O objetivo desta seção é apresentar aos estudantes o trabalho da Cia. Vagalum Tum Tum, que consiste em adaptar textos eruditos, em especial os do dramaturgo inglês William Shakespeare, para a comédia, por meio da técnica da palhaçaria.

Esse trabalho de adaptação visa aproximar a cultura erudita da população, educando as pessoas por meio da arte. Isso se chama formação de público, um dos grandes objetivos das viradas culturais. A formação de público contribui para um país com repertório cultural ampliado.

Auxilie os estudantes nas atividades de pesquisa. Caso em sua cidade ou no entorno escolar haja algum(ns) palhaço(s), essa é uma boa oportunidade de levá-lo(s) à escola para conversar com os estudantes sobre seu trabalho.

No boxe **Um pouco de história**, apresentamos o dramaturgo William Shakespeare. É importante destacar a importância de sua obra para o teatro e a dramaturgia, com histórias e estruturas narrativas que influenciam o teatro e o cinema até hoje. Você pode sugerir que os estudantes pesquisem filmes baseados em textos e adaptações de Shakespeare e discutir como seus temas e histórias são relevantes até os dias atuais.

Ao abordar o boxe **Mundo do trabalho**, procure conversar com a classe sobre as particularidades do dramaturgo. Destaque que, além de criar uma história, é preciso saber escrever os diálogos para os atores e conhecer os elementos da arte cênica.

### ► Refletir e criticar

Esta seção aborda alguns elementos da linguagem teatral. Para que os estudantes possam realizar a adaptação de um texto teatral, é imprescindível que compreendam os elementos que estruturam essa linguagem, pois a recriação se dá justamente no “brincar” com essas características. Para tanto, as atividades práticas da seção são adequadas para que eles possam compreender com o corpo aquilo que está escrito no Livro do Aluno.

Os jogos teatrais foram desenvolvidos pela estadunidense Viola Spolin e trazidos ao Brasil pela professora Ingrid Koudela. Baseiam-se na improvisação e são um recurso muito interessante para desenvolver capacidades como atenção, concentração e observação.

Existem diversos livros com jogos teatrais que podem servir para esse momento, além dos indicados no Livro do Aluno. Fique à vontade para realizar esses jogos com a turma.

## ■ Bibliografia complementar

- KOUDELA, I. *Jogos teatrais*. São Paulo: Perspectiva, 1984.  
Importante e conhecido livro sobre educação teatral no Brasil. Com base em referências como Spolin, Piaget e Languer, a autora desenha processos de trabalho didático com a linguagem teatral.
- \_\_\_\_\_. *Texto e jogo*. São Paulo: Perspectiva, 1999.  
O livro apresenta registros da prática do jogo teatral. A autora expõe seus métodos de educação teatral e apresenta ferramentas para o trabalho do educador.

### ► Criar

Para montar os grupos, tenha o cuidado de reunir alunos com diferentes competências e habilidades, para que sejam grupos heterogêneos em que todos tenham um papel e uma função de acordo com suas possibilidades, conhecimentos e expectativas.

Proporcione oportunidades de ensaio e, se possível, oriente os grupos a ensaiar também fora do horário da aula, em casa ou mesmo na escola, se houver espaço.

Você pode, ainda, solicitar a participação de um professor da área de Língua Portuguesa e Literatura para orientações sobre a adaptação de um texto teatral.

Esta é uma atividade importante para a elaboração do produto final deste projeto, a virada cultural escolar. É fundamental que o professor de Língua Portuguesa participe ativamente da adaptação do texto teatral. Sugerimos que as apresentações de cada grupo se restrinjam a duas ou três cenas da peça original, em uma total recriação da narrativa. Entretanto, caso um grupo queira apresentar a peça toda, deixe-o à vontade para isso, desde que haja tempo hábil.

Peça aos grupos que definam o que cada integrante vai fazer, de acordo com as diversas funções exercidas no teatro: ator, cenógrafo, figurinista, maquiador, músico. Geralmente, na apresentação, todos são atores e se dividem em grupos para realizar as outras funções. Ao ser feito isso, será aprimorada a habilidade de o aluno explorar diferentes elementos envolvidos na composição dos acontecimentos cênicos (figurinos, adereços, cenário, iluminação e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários.

Com base no texto, oriente os estudantes na definição de que tipos de roupas vão precisar, quais elementos vão compor o cenário e se precisam de música, que pode ser gravada ou executada ao vivo, caso alguém do grupo saiba tocar um instrumento. É importante também que sejam definidos os papéis entre eles: alguém pode fazer mais de uma personagem.

É fundamental que os grupos ensaiem muito antes da apresentação na virada cultural. Para isso, oriente-os a ensaiar fora do horário escolar.

Incentive-os a registrar todo o processo de criação e ensaio com gravações em vídeo, que serão expostas durante a virada cultural.

### ► Traçando o mapa

No fechamento do trabalho com a Trilha, retome com os alunos as relações entre os conteúdos estudados no projeto. Retome também as reflexões que fizeram sobre o papel das viradas culturais como eventos que valorizam a diversidade cultural e as relações do público com o espaço urbano. Peça-lhes que formem grupos e discutam esses assuntos. Em seguida, solicite a eles que socializem seus argumentos e sistematize-os no quadro de giz.

### ► Avaliação

Para que os estudantes respondam às questões de avaliação, peça-lhes que consultem seus portfólios para retomar o que foi trabalhado até o momento. Solicite-lhes que anotem quais são os principais assuntos referentes a cada uma das questões da seção e compartilhem suas opiniões, ideias e aprendizagens sobre esses temas com os colegas. No quadro de giz, faça uma coluna para cada uma das atividades que eles realizaram durante a Trilha: debates, pesquisas, atividades de apreciação e discussão em grupo e atividades de produção. Em seguida, peça aos estudantes que listem nas colunas o que realizaram e o que aprenderam em cada atividade.

Como forma de acompanhar as aprendizagens dos alunos, retome com eles as habilidades e os conteúdos trabalhados, analisando seus portfólios e a participação deles em sala, com base nos critérios a seguir: Os estudantes entendem as viradas culturais como eventos que buscam promover a ampliação do repertório cultural do público? Compreendem o que é uma adaptação de texto teatral? Identificam os elementos da linguagem teatral e os gêneros teatrais tradicionais? Envolveram-se no processo de adaptação do texto? Souberam se posicionar, argumentar com coerência e com base em suas pesquisas e escutar uns aos outros durante as discussões acerca da produção da peça?

### Para concluir

Nesta seção, retome o que foi trabalhado durante o projeto fazendo uma síntese das descobertas dos estudantes. Para isso, volte aos conteúdos estudados em cada componente curricular enfatizando sua relação com a democratização de acesso à produção e à divulgação culturais. O professor que está liderando o projeto deve dialogar com os colegas (os professores de Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Educação Física) para poder, de forma clara e adequada, realizar essa síntese com os alunos.

Para a criação do produto final, é importante retomar e rever conteúdos, aprendizagens, pesquisas e atividades que foram trabalhados em todas as Trilhas. Contextualize a proposta fazendo uma leitura compartilhada do texto. Deixe os estudantes livres para falar e participar, organizando as falas e minimizando as dúvidas.

## ▶ Mãos à obra

O produto final será a organização de uma virada cultural na escola. Como dito no Livro do Aluno, a organização e o planejamento, com a utilização dos produtos criados e produzidos ao longo do projeto, são essenciais (convite, regulamento, apresentação de dança tradicional brasileira e de adaptação de peça teatral).

Além disso, nesse momento, os estudantes vão fazer outros produtos – mapeamento cultural, logomarca do evento, documento de confirmação de participação dos convidados, programação do evento e planta baixa do local. Como quem está liderando o projeto é preferencialmente o professor de Arte, ele pode orientar esses trabalhos.

Sugere-se a formação de grupos de trabalho, em que cada produto seja desenvolvido com base nas preferências dos alunos.

Todos os produtos serão úteis no momento da montagem do ambiente do evento, pois vão ajudar a guiar o público aos locais onde estará ocorrendo uma apresentação. Esses produtos também poderão ser usados no momento de busca por materiais emprestados para o evento. Mobilize pais, funcionários, colegas docentes e gestão para que o evento possa ser realizado. Verifique com a direção da escola se existem equipamentos que possam ser usados.

Oriente os estudantes a cuidar dos materiais emprestados e faça-os assinar um termo de compromisso se responsabilizando pela integridade do que tiverem tomado emprestado da escola.

Além dos convidados sugeridos (artistas profissionais e amadores e artesãos), você e os colegas docentes podem propor mesas-redondas, palestras e rodas de conversa sobre cultura e produção cultural, ajudando os alunos a conhecerem melhor esse universo.

Divulgue a ação o máximo possível entre alunos, professores, funcionários e gestores.

## ■ Bibliografia complementar

- CUNHA, M. H. Gestão cultural: desafios de um novo campo profissional. *Revista Observatório Itaú Cultural/OIC*, n. 2, maio/ago. 2007. São Paulo: Itaú Cultural, 2007.

Neste artigo, a autora descreve o trabalho e as funções ligadas à gestão cultural e analisa as realizações e os desafios dessa atividade no cenário contemporâneo brasileiro.

- DAVEL, E.; CORÁ, M. A. J. Empreendedorismo cultural: construindo uma agenda integrada de pesquisa. *VIII EGEPE*, Goiânia, 2014.

Este artigo apresenta procedimentos de pesquisa sobre empreendedorismo cultural por meio de três abordagens: a cultura como recurso retórico, a cultura como processo de criação simbólica e a cultura como consumo do produto simbólico. A integração dessas abordagens é proposta e discutida.

- TEIXEIRA COELHO, J. *O que é ação cultural*. São Paulo: Brasiliense, 2001.

No livro, o autor explica o conceito de ação cultural e qual seu papel no contexto social. Além disso, apresenta e analisa diferentes ações e políticas culturais, seu impacto e resultados.

## ▶ Boca no trombone

O processo de produção da virada cultural deve ser registrado e valorizado por meio de divulgação, por exemplo, no *site* da escola, se houver. Oriente os estudantes a promover uma roda de conversa com o público, abordando o que acharam das vivências e do tema.

## Para avaliar

### ▶ Traçando o mapa

Retome com os alunos as aprendizagens do projeto realizando a leitura compartilhada do percurso proposto e da síntese. Se achar oportuno, inicie uma conversa para que os alunos acrescentem outros pontos que acharem interessantes.

### ▶ Autoavaliação

Como forma de acompanhar as aprendizagens dos estudantes, retome as competências trabalhadas e os conteúdos estudados neste projeto analisando seus portfólios e sua participação em sala. Faça essa análise com base nos critérios mencionados nas questões a seguir: Os estudantes conseguiram compreender a relação entre linguagens, diversidade cultural e democracia? Apresentaram seminários organizados e baseados na pesquisa que realizaram? Conseguiram utilizar as diferentes linguagens de forma competente em seus trabalhos? Conseguiram debater e argumentar de forma respeitosa? Foram autônomos e responsáveis ao longo de todo o projeto? Conseguiram fruir, ler e criar produções culturais variadas, principalmente as da cultura corporal do movimento, sem cair no estereótipo e na violação dos direitos humanos? Conseguiram mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas?



## Fome de quê?

### PROCESSOS CRIATIVOS

#### Apresentação

O principal **objetivo** deste projeto é refletir, planejar, produzir e divulgar um vídeo com o passo a passo de receitas brasileiras e saudáveis. Sua **justificativa** é que, em um contexto de globalização e de produção de alimentos industrializados, que não contribuem para a sustentabilidade ambiental nem para a saúde do ser humano, é preciso buscar saídas para a coleta, a produção e o consumo de alimentos.

Para isso, o projeto será guiado pelo seguinte problema: **Como criar um vídeo com o passo a passo de receitas brasileiras e saudáveis?** Serão trabalhados consciência corporal; receita e poema; crítica gastronômica; *site specific*; vídeo de receitas. Como produto final, serão propostas a produção e a divulgação de um **vídeo com o passo a passo de receitas brasileiras e saudáveis** e a organização de uma **mostra gastronômico-cultural na escola**.

A abordagem metodológica baseia-se nos projetos de trabalho criados por Fernando Hernández e Montserrat Ventura, cuja metodologia permite que o tema integrador mediação e intervenção sociocultural seja investigado por meio de pesquisas, reflexões, leituras, debates e experimentações com base em um problema central para desenvolver habilidades e competências relacionadas à argumentação, à empatia e à cooperação e à cidadania.

#### Em diálogo com a BNCC

Em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), este projeto trabalha competências gerais, competências específicas e habilidades, conforme é descrito no quadro a seguir.

PROJETO 6 - PROCESSOS CRIATIVOS	
Competências gerais	7, 9 e 10.
Competências específicas de Linguagens e suas Tecnologias	CELTEM1, CELTEM2, CELTEM3, CELTEM4, CELTEM5, CELTEM6 e CELTEM7.
Habilidades	EM13LGG101; EM13LGG102; EM13LGG103; EM13LGG104; EM13LGG202; EM13LGG203; EM13LGG204; EM13LGG301; EM13LGG302; EM13LGG303; EM13LGG304; EM13LGG401; EM13LGG402; EM13LGG403; EM13LGG501; EM13LGG502; EM13LGG503; EM13LGG602; EM13LGG603; EM13LGG701; EM13LGG703; EM13LGG704.

#### Perfil do professor para coordenar o projeto

Neste projeto, estão incluídos os docentes dos componentes curriculares de Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Arte e Educação Física. Como ele aborda um conteúdo que pode ser muito usado nas aulas de Arte, é interessante que o docente desse componente curricular coordene o trabalho, visto que sua especialidade será fundamental para o desenvolvimento das habilidades de Linguagens dos estudantes, além de auxiliar na ampliação do repertório dos outros docentes.

Nesse sentido, propomos que a apresentação do projeto e a coordenação da elaboração do produto final sejam encaminhadas pelo professor de Arte, em diálogo e com o apoio e acompanhamento dos demais professores dos componentes curriculares de Linguagens e suas Tecnologias, que podem realizar suas respectivas Trilhas.

É importante que, durante o trabalho com as Trilhas, os professores envolvidos se reúnam para acompanhar e avaliar o desenvolvimento dos estudantes nas competências propostas no projeto. Portanto, para melhor aproveitamento das Trilhas, é importante que o planejamento das aulas seja periodicamente discutido entre os docentes envolvidos. Conteúdos, propostas e atividades podem ser adaptados ao cronograma de realização do projeto, caso os professores encontrem relações interessantes de serem potencializadas, trocando não só a ordem das atividades, como também adaptando-as de acordo com a necessidade ou oportunidade.

## Cronograma e planejamento

Ao trabalhar com um projeto, estabeleça com os alunos e os demais professores um cronograma para acompanhar a realização das etapas. Para adequar o projeto à flexibilização do Ensino Médio, sugerimos o número mínimo de aulas por bimestre caso seja trabalhado sequencial ou concomitantemente, isto é, os professores das disciplinas da área podem optar por realizar as Trilhas uma depois da outra ou todas ao mesmo tempo.

Uma vez que o objetivo é que os trabalhos de todas as Trilhas convirjam para a elaboração do produto final, consideramos mais interessante a realização das Trilhas concomitantemente, adequando o cronograma ao número de aulas de cada componente curricular na grade horária da escola.

Esteja atento ao acompanhamento do cronograma e faça os ajustes e os combinados necessários para adaptar o projeto à sua realidade e à dos alunos.

ETAPA	SEÇÃO	HORAS/AULA
Introdução	Abertura	1 hora/aula
Introdução	Qual é o problema?	2 horas/aula
Introdução	Tramas e enredos/ Traçando a rota	3 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Educação Física	4 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Língua Inglesa	4 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Língua Portuguesa	6 horas/aula
Desenvolvimento	Soluções possíveis e imagináveis: Trilha de Arte	6 horas/aula
Produção	Para concluir	5 horas/aula
Avaliação	Para avaliar	1 hora/aula

### Abertura do projeto

Esta seção serve para instigar e sensibilizar os estudantes para o tema do projeto: **processos criativos**. Como é indicado que o professor de Arte seja o líder, seria importante sua participação ativa neste momento.

A abertura traz um trecho da canção “Comida”, do grupo brasileiro Titãs. Leia o trecho com os alunos e, se achar conveniente, cante a canção com eles. Você pode encontrá-la em diversos *sites*, como: <https://www.youtube.com/watch?v=70CVg4WFqUg>. Acesso em: 20 jan. 2020.

Deixe os alunos livres para responder às perguntas do boxe **Primeiras trocas**, reproduzido a seguir, e promova um diálogo. Ressalte o quanto o alimento, para o ser humano, é mais do que simplesmente fonte de nutrientes. Ele também é cultural e conectado aos nossos valores e crenças.

**1.** Para você, do que trata a canção?

Resposta pessoal. Espera-se que os alunos respondam que ela trata de tipos de comida que alimentam não apenas o corpo, como também a vida.

**2.** O que significa a expressão “A gente não quer só comida” na letra da canção?

Espera-se que os estudantes compreendam que o ser humano necessita não só de alimentação e saúde, mas também de arte e cultura.

**3.** O que é alimento para você?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes consigam relacionar essa palavra tanto aos vários tipos de insumo que nos fazem sobreviver, como as comidas e bebidas necessárias para nossa saúde, quanto à arte, à cultura, ao estudo e ao saber.

**4.** Como você definiria saúde?

Resposta pessoal. A saúde pode ser definida como o equilíbrio entre o organismo dos seres humanos e o ambiente em que vivem, havendo, dessa forma, bem-estar e boa disposição física e psíquica.

**5.** O que é necessidade para você?

Resposta pessoal. A necessidade é o que move as pessoas na luta pela sobrevivência. Ela se relaciona à busca pela satisfação de ações básicas, como comer, beber, dormir, estabelecer relações, entre outras.

**6.** O que é vontade para você?

Resposta pessoal. A vontade se relaciona àquilo que um indivíduo ou grupo escolhem fazer livremente, de acordo com o gosto pessoal e as práticas culturais.

**7.** Para você, é possível se alimentar de forma saudável e, ao mesmo tempo, ter prazer? Justifique.

Resposta pessoal.

**8.** Em sua opinião, é possível unir alimento, saúde e cultura? Justifique.

Resposta pessoal.

**9.** Cite alguns alimentos que, em sua opinião, além de saudáveis, são saborosos.

Resposta pessoal.

**10.** Cite elementos culturais que, em sua opinião, nutrem a vida das pessoas.

Resposta pessoal.

Esse primeiro diálogo pode ser um disparador para desvelar o conceito de cultura, um assunto que sempre causa mal-entendidos, pois ainda há quem defina cultura como algo conectado à elite e aos saberes acadêmicos. No entanto, desde meados do século XX, a cultura é compreendida como um **campo de lutas pelos significados** e, por isso, relaciona-se aos poderes políticos e econômicos, às lutas sociais mais amplas.

Nesse sentido, todas as formas de cultura têm sua importância e devem ser valorizadas igualmente num contexto democrático.

Por meio das experiências vividas pelos estudantes, aproveite para verificar o que eles já sabem sobre cultura e alimentação. Caso alguém direcione a conversa para a questão da desigualdade e da fome, reforce a conexão entre cultura e jogos de poder e como a fome reflete a desvalorização de determinados grupos sociais em relação a outros no contexto da sociedade contemporânea. Ao mesmo tempo, desperte a reflexão, mostrando aos alunos o quanto as pessoas são capazes de resistir e de buscar modos de viver e sobreviver utilizando recursos locais. Além disso, ressalte a diferença entre necessidade e vontade, pois, muitas vezes, o incentivo ao consumo de alimentos industrializados e a padrões alimentares externos nos faz desvalorizar as culturas alimentares locais: o não reconhecimento e a não valorização das culturas locais constituem uma estratégia de *marketing* de empresas e indústrias, e a educação tem o papel de reverter esse quadro.

Ao pedir aos alunos que respondam às questões, é preciso promover o diálogo, ouvindo suas ideias e respeitando suas posições.

## ■ Bibliografia complementar

- BAUMAN, Zygmunt. *A cultura no mundo líquido moderno*. São Paulo: Zahar, 2013.  
O autor analisa diferentes conceitos de cultura construídos ao longo da história e suas relações com as forças da globalização, da migração e da coexistência bélica de populações.
- EAGLETON, Terry. *A ideia de cultura*. São Paulo: Ed. da Unesp, 2011.  
Com base em uma crítica ao significado antropológico do termo “cultura”, o autor busca as transformações históricas pelas quais o termo passou e seus usos contemporâneos.

## Qual é o problema?

Destaque o quanto a alimentação mundial mudou no último século, em virtude da industrialização dos alimentos. Esse ponto precisa ficar muito claro para os alunos. Além disso, é preciso reforçar a necessidade de repensarmos a coleta, o cultivo, a produção, a distribuição e o descarte de alimentos, pois o quadro atual é bastante crítico.

Apresente as perguntas do projeto de forma enfática e peça a todos que registrem as questões, para que possam retomá-las ao longo do processo.

## Tramas e enredos

Sugerimos que a turma faça uma leitura compartilhada do texto, parando sempre que um estudante tiver alguma dúvida ou questão. Embora sua interferência seja importante, procure instigar os alunos a ajudar uns aos outros, posto que o papel dos professores em um projeto é ser mediador e facilitador do aprendizado dos estudantes.

Nesta seção, visamos resgatar culturas tradicionais que, ao longo do tempo, foram praticamente apagadas em decorrência de interesses econômicos e políticos, pois consideramos que compreender a diversidade de culturas e valorizá-las igualmente é imprescindível para a construção de uma sociedade democrática.

Assista com os alunos ao documentário *Muito além do peso*, de Estela Renner, que trata não só da “epidemia” de obesidade que assola o mundo, mas também dos alimentos processados e industrializados, mostrando esse processo de forma contundente. Se possível, navegue nos *sites* indicados, com a ajuda do professor de Informática Educativa.

## ■ Bibliografia complementar

- CARNEIRO, H. *Comida e sociedade, uma história da alimentação*. Rio de Janeiro: Campus, 2003.  
O livro aborda a história dos alimentos, de sua produção, sua distribuição, seu preparo e seu consumo, e trata de temas como os aspectos econômicos,

sociais e culturais da alimentação, da nutrição e da fome, além do consumo de açúcar, álcool, chá, café, e da história da alimentação no Brasil.

- MONTEIRO, C. A. A dimensão da pobreza, da fome e da desnutrição no Brasil. In: CYRILLO, D. C. *et al. Delineamento da pesquisa na nutrição humana aplicada*. São Paulo, IPE/USP, 1996. p. 41-56. O artigo analisa a dimensão e as possíveis soluções para a fome e a desnutrição no Brasil. São apresentados e comparados dados relativos à frequência, à distribuição geográfica e à tendência secular da pobreza, da desnutrição e da fome no país.

## Traçando a rota

Neste momento, os docentes de Língua Portuguesa, Língua Inglesa, Arte e Educação Física devem apresentar, juntos, o projeto para os estudantes, enfatizando a participação de seu componente curricular.

Ressalte que o produto final do projeto são vídeos com o passo a passo de receitas brasileiras e saudáveis, além de uma mostra gastronômica na escola.

## Soluções possíveis e imagináveis

Esta seção organiza os diferentes componentes curriculares de Linguagens e suas Tecnologias em Trilhas. Cada uma dessas Trilhas toma o problema central como ponto de partida para apresentar conteúdos, atividades e propostas de trabalho que mobilizam as competências e habilidades da BNCC, ao mesmo tempo que promovem investigações acerca da questão central do projeto, cuja temática se relaciona ao contexto contemporâneo e à realidade dos jovens.

É importante observar que a organização do material permite flexibilidade. Muitos conteúdos apresentados nas Trilhas são de caráter transversal, de maneira que podem ser trabalhados por mais de um professor.

Neste projeto em especial, a relação com a alimentação é o ponto de partida para que os estudantes pesquisem e ampliem seus conhecimentos sobre a importância da alimentação saudável e de qualidade, refletindo, assim, sobre sua saúde e seu bem-estar. Além disso, esse tema é abordado numa perspectiva mais ampla, com a proposição de que os estudantes reflitam sobre as relações entre alimentação, produção dos alimentos e saúde e a cultura, entendida no contexto no qual essas relações acontecem.

## Trilha Educação Física

- A **competência geral 7** é desenvolvida em atividades de pesquisa, reflexão e debate. Assim, os estudantes desenvolverão a argumentação com base em fatos, dados e informações confiáveis para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e

global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

- A **competência geral 9** da BNCC é contemplada por meio da proposição de atividades cooperativas, promovendo a reflexão sobre o corpo, a alimentação, a saúde e o bem-estar individual e social.
- A **competência geral 10** é desenvolvida por meio da proposta de levar os estudantes a agir pessoal e coletivamente, com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

## Fruir e compreender

Esta seção tem como objeto sensibilizar e mobilizar os alunos sobre as práticas corporais que contribuem para o desenvolvimento da consciência corporal. Analisamos como o corpo é compreendido na modernidade e as questões de saúde e alimentação atreladas a essa cultura.

Proponha aos alunos um mapeamento sobre as práticas corporais que conhecem e/ou praticam: Que práticas corporais conhecem? Quem as pratica? Qual é o objetivo a ser alcançado?

Registre as falas e abra espaço para a análise dos resultados, identificando a imagem de corpo que está sendo promovida culturalmente.

Promova um espaço de reflexão, para que os alunos possam apresentar suas análises e conclusões para o coletivo, garantindo um espaço democrático, respeitoso e plural, em que todos tenham direito à fala e à escuta, desprovido de qualquer tipo de manifestação de preconceito.

Este é o momento de valorizar a participação dos alunos na proposta de debate. Faça o registro de todo o processo de análise e discussão no seu diário de bordo e peça aos alunos que também realizem o registro para colocá-lo no portfólio e, assim, poder retomá-lo posteriormente.

## Atividade complementar

Organize a turma em grupos de cinco alunos. Apresente a proposta de leitura e análise da entrevista com a atriz Débora Nascimento sobre o *bullying* e a bulimia sofridos em sua adolescência.

Após a leitura, abra espaço para um debate sobre o tema, com base em elementos retirados do texto, fazendo um paralelo com situações cotidianas.

Solicite aos grupos que elaborem um registro sobre o debate e apontem propostas para combater o *bullying* dentro dos espaços coletivos.

Entrevista com Débora Nascimento. Disponível em: [www.bol.uol.com.br/entretenimento/2019/10/21/debora-nascimento-lembra-bulimia-na-infancia-e-analisa-separacao-de-loreto.htm](http://www.bol.uol.com.br/entretenimento/2019/10/21/debora-nascimento-lembra-bulimia-na-infancia-e-analisa-separacao-de-loreto.htm). Acesso em: 20 jan. 2020.

## ■ Bibliografia complementar

- FREITAS, C. M. S. M. *et al.* O padrão de beleza corporal sobre o corpo feminino mediante o IMC. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*. São Paulo, v. 24, n. 3, p. 389-404, jul./set. 2010. Disponível em: [www.scielo.br/pdf/rbefe/v24n3/a10v24n3.pdf](http://www.scielo.br/pdf/rbefe/v24n3/a10v24n3.pdf). Acesso em: 20 jan. 2020. O artigo apresenta elementos sobre o conceito de beleza corporal feminina construído com base em narrativas que validam determinadas formas corporais dentro de um contexto social.

## ► Construir valores

Promova a leitura compartilhada do texto e incentive o diálogo sobre o que foi lido. Aproveite o momento para explicitar a necessidade de estabelecer um debate, solicitando aos alunos que, ao se posicionar, apresentem elementos para justificar sua posição.

Oriente a pesquisa de modo que os grupos apresentem aos colegas imagens que mostrem cada jogo, relacionando-os às práticas culturais dos povos indígenas. Solicite que elaborem o registro das vivências e faça anotações em seu diário de bordo sobre o processo de trabalho.

## ■ Bibliografia complementar

- LEITE, M. S. Sociodiversidade, alimentação e nutrição indígena. In: BARRROS, D. C.; SILVA, D. O.; GUGELMIN, S. Â. (Orgs.). *Vigilância alimentar e nutricional para a saúde Indígena [on-line]*. v. 1. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2007. p. 180-210. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/fyyqb/epub/barros-9788575415870.epub>. Acesso em: 20 jan. 2020. Entre outros aspectos, este artigo acadêmico apresenta a descrição das práticas alimentares indígenas por meio das ideias nativas sobre alimentação, produção, obtenção de alimentos e mudanças alimentares.

## ► Investigar

Promova a leitura do texto identificando as práticas corporais que trabalham na perspectiva do *wellness*, ou seja, que desenvolvem habilidades motoras e capacidades físicas com um viés sobre a consciência corporal, o equilíbrio e a saúde física e mental.

A seção também traz a conceitualização sobre a origem, o desenvolvimento e os princípios do pilates. Solicite aos alunos que assistam à videoaula de pilates, sugerida em **Para explorar**, e proponha que analisem as cenas trazendo para a reflexão os gestos corporais propostos. Depois, peça que respondam às questões, tendo como base a análise da videoaula: Qual é a proposta de uma atividade de pilates? Que tipo de público

geralmente procura essa atividade? Quais são as semelhanças e diferenças entre o pilates e as práticas corporais de academias em geral?

## ■ Bibliografia complementar

- Consciência corporal: um conceito de vida! Disponível em: <https://vivaintegral.com.br/bem-estar/consciencia-corporal/consciencia-corporal-um-conceito-de-vida>. Acesso em: 20 jan. 2020. Com base na consciência corporal e seus benefícios para os sujeitos, na melhora de sua condição física e mental, o artigo cita práticas corporais que contribuem para este desenvolvimento, entre eles o pilates, a ioga e o método Belouc.

## ► Experimentar

Nesta seção, são propostas vivências aos alunos por meio de gestos e movimentos corporais específicos da prática tradicional do pilates. Solicite que se organizem em duplas para trabalhar as vivências corporais e apresente as duas propostas de movimentos, explicando como serão desenvolvidas.

Depois, os alunos devem criar uma sequência de movimentos e exercícios do pilates. Para isso, participe da atividade organizando grupos com no máximo dez integrantes cada e apresente a proposição da elaboração e construção de uma videoaula de pilates

Peça a cada grupo que organize a sequência de movimentos e exercícios que integrarão a videoaula e as falas que orientarão na prática os telespectadores. É preciso reforçar a necessidade de ensaiar bastante para a execução e a filmagem da videoaula.

Proponha um momento para assistirem às produções de todos os grupos e finalize os encaminhamentos indicando aos alunos que guardem seus registros pessoais em seus portfólios, da mesma forma que você deve guardar seus registros em seu diário de bordo.

## ► Traçando o mapa

Nesta etapa acontece a sistematização dos saberes desenvolvidos ao longo do projeto. Organize a turma e solicite que cada aluno faça o registro em seu portfólio.

## ► Avaliação

Para que os estudantes respondam às questões de avaliação, você pode utilizar seus diários de bordo e os registros feitos nos portfólios dos alunos. Pautando-se nas questões presentes no Livro do Aluno, peça que anotem os principais assuntos conversados sobre cada uma das questões propostas e que compartilhem suas opiniões, ideias e aprendizagens com os colegas em pequenos grupos. Solicite aos alunos que façam um registro das informações tratadas em seu grupo para apresentar para o coletivo. Em seguida, com o auxílio dos estudantes, registre no quadro as informações que aprenderam em cada atividade.

## ■ Trilha Língua Inglesa

- A **competência geral 7** da BNCC é desenvolvida em atividades de pesquisa, reflexão e debate. Assim, os estudantes desenvolverão a argumentação com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
- A **competência geral 9** da BNCC é contemplada por meio da proposição de atividades cooperativas, promovendo a reflexão sobre alimentação, saúde e bem-estar individual e social.
- A **competência geral 10** da BNCC é desenvolvida ao levar os estudantes a agir pessoal e coletivamente, com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

## ► Reading and listening

Nesta seção, os estudantes são convidados a refletir sobre a oferta de alimentos no mundo. Sugerimos uma discussão delicada e profunda sobre as diferenças no estilo e na oportunidade de nutrição entre diferentes famílias.

Converse com os alunos sobre as diferenças na alimentação das famílias que aparecem nas imagens, propondo uma reflexão sobre a necessidade de comer, e a importância da boa nutrição, e a diversidade de alimentos.

Para um diagnóstico linguístico, recomendamos a construção de uma lista de vocabulário novo garantindo a possibilidade de pesquisa em *pictionaries* ou dicionários *on-line* para que os alunos tenham a experiência de ver as fotos dos alimentos, evitando-se a tradução dos termos. Garanta que registrem o novo vocabulário para uso durante o desenvolvimento da Trilha.

Depois, como atividade de leitura, propomos a exploração do gênero poema em formato de receita.

## ■ Bibliografia complementar

- What Families Around The World Eat (24 photos). Disponível em: [www.atchuup.com/a-week-of-groceries-around-the-world](http://www.atchuup.com/a-week-of-groceries-around-the-world). Acesso em: 20 jan. 2020.

A matéria apresenta um trabalho fotográfico que registra 24 famílias de diferentes partes do mundo diante de tudo o que consomem em uma semana.

- Diet and mental health. Disponível em: [www.mentalhealth.org.uk/a-to-z/d/diet-and-mental-health](http://www.mentalhealth.org.uk/a-to-z/d/diet-and-mental-health). Acesso em: 20 jan. 2020.

A revisão organizada pela Mental Health Foundation do Reino Unido apresenta resumos de estudos ligados à nutrição e sua influência na saúde mental.

## ► Understanding English

Para o estudo estrutural da formação de adjetivos, recomenda-se organizar os estudantes em pares ou trios para pesquisarem, para além dos adjetivos oferecidos no Livro do Aluno, outros casos de adjetivos formados pelo acréscimo de sufixos. Depois, peça a um aluno de cada grupo que liste no quadro de giz os adjetivos encontrados e seus significados. Na sequência, é possível identificar sufixos em comum presentes nos exemplos apresentados.

Uma estratégia interessante é sugerir que, ainda organizados em pares e trios, ou com o apoio de equipamentos com acesso à internet, os alunos sejam orientados a pesquisar letras de música que contenham adjetivos com sufixos, para que extraíam interpretações do contexto.

No boxe **Practicing**, oriente os alunos a produzir parágrafos descritivos, usando os adjetivos estudados ou outros com estrutura semelhante, para descrever seu prato favorito e sua sensação ao comê-lo. Certifique-se de que os alunos escrevam e se arrisquem na produção textual. Depois, oriente-os a ler o parágrafo em voz alta, estimulando-os a explorar suas habilidades orais em língua inglesa.

Uma forma de auxiliar nessa produção é colocar no quadro de giz ou entregar aos alunos exemplos de frases descritivas. Você também pode compartilhar seu próprio parágrafo, mais genérico, e pedir que, antes de escreverem, eles leiam e interpretem o seu.

## ► Intercultural dimension

Nesta seção, os alunos são convidados a mergulhar no universo dos livros de Chimamanda Adichie, conhecendo a culinária nigeriana por meio de uma pesquisa feita por uma jornalista sobre o arroz *jollof*, prato descrito pela autora.

Recomendamos que, para introduzir essa seção, Chimamanda seja apresentada. Sugerimos, para isso, que você proponha uma breve pesquisa individual sobre ela e sobre seu estilo literário. Peça aos estudantes que procurem textos, citações ou palestras da autora na internet e que escolham suas passagens favoritas ou aquelas que gostariam de comentar. Depois, peça que compartilhem entre si as anotações feitas. Atente aqui para a importância de construir argumentos fundamentados para comentar as passagens ou citações da autora: acompanhe as discussões dos estudantes, auxiliando-os na estruturação de seus comentários para que façam sentido, sejam respeitosos e reflitam uma construção argumentativa.

Na sequência, o prato descrito pela autora em um de seus livros é apresentado e, com base nisso, devem ser extraídas as estruturas para a compreensão do gênero receita, que será trabalhado na seção prática desta Trilha.

Recomendamos que, nesta atividade, seja feita uma leitura compartilhada pelo professor: a ideia é que você destrinche bem o texto e leia cada trecho com os alunos, apoiando-os na interpretação e na identificação dos recursos fundamentais da receita. Enquanto lê, você pode pedir aos alunos que anotem as características fundamentais do gênero. Depois da leitura, sistematize no quadro de giz os elementos textuais fundamentais da

receita que podem ser observados em qualquer texto desse gênero. Garanta que os alunos registrem essa estrutura.

É possível selecionar na internet trechos do romance *Hibisco roxo* e distribuir cópias impressas aos estudantes. Peça que grifem os adjetivos (e, se possível, identifiquem aqueles que possuem sufixos) ou palavras de qualquer classe gramatical formadas por acréscimo de sufixo. Discuta com eles as interpretações possíveis do trecho selecionado: Qual será a história toda? Como serão as personagens, considerando o livro completo?

## Writing and speaking

Por se tratar de uma atividade de escrita individual, peça aos alunos que procurem um prato tradicional de sua família de que gostem muito e tragam a receita em português ou em seu idioma original para a sala. Organize os alunos em grupos de até cinco integrantes e peça que troquem as receitas entre si. Todos devem ler todas as receitas e comentá-las, dizendo se já comeram, se comem sempre, se gostariam de experimentar. Depois, peça a um membro de cada grupo que resuma para a sala, brevemente, as receitas trazidas pelos colegas e diga se são familiares para o grupo ou não.

Na sequência peça aos alunos que se organizem em duplas para que produzam seu texto com o apoio do par. Os estudantes devem, com o apoio de dicionários bilíngues de inglês e português, produzir uma versão da receita em língua inglesa. É importante combinar que eles podem manter o sistema de unidades de medida ao qual já estão habituados (métrico), sem precisar adotar o sistema adotado nos Estados Unidos (sistema imperial).

Após escreverem a primeira versão, os alunos de cada dupla devem trocar os textos entre si, fazer uma leitura atenta e apontar trechos que possam trazer confusão ou dúvida, bem como aspectos gramaticais que possam ser aprimorados. Depois, eles devem produzir uma segunda versão do texto e entregar ambas as versões ao professor para correção.

Depois da leitura atenta dos textos e de sua correção, os alunos devem produzir uma terceira versão do texto e acrescentar a ela fotografias da receita ou de seus ingredientes.

A turma deve criar um livro de receitas e poderá deixá-lo exposto na entrada da sala, pela escola, ou contar sobre ele em reuniões com a comunidade escolar ou em outras exposições culturais da escola.

## Atividade complementar

Assista com os alunos ao TED *talk* da autora Chimamanda Ngozi, disponível em: [www.ted.com/talks/chimamanda\\_ngozi\\_adichie\\_the\\_danger\\_of\\_a\\_single\\_story?language=pt-br](http://www.ted.com/talks/chimamanda_ngozi_adichie_the_danger_of_a_single_story?language=pt-br). Acesso em: 20 jan. 2020.

Converse com eles sobre a importância de compartilhar histórias, discussão iniciada na palestra da autora,

que apresenta em sua fala argumentos para incentivar as pessoas a conhecer mais histórias dos habitantes do continente africano, para que não haja apenas uma versão da realidade dessas pessoas tão diversas.

Convide os estudantes a preparar um TEDx em sua escola, ou seja, uma conferência organizada de maneira independente que utilize o modelo de palestra do TED, circuito de palestras internacionais, e o replique em qualquer ambiente. Pensando no tema da alimentação pelo mundo, organize inscrições para o TEDx de sua escola: oriente os alunos a convidar professores, coordenadores e alunos de outras turmas a submeter histórias de vida ligadas a comida ou a momentos emocionantes referentes à alimentação. Escolham juntos até três histórias que ajudem os estudantes a refletir sobre diferenças entre as famílias das pessoas e como o respeito à diferença colabora no convívio democrático.

Organize a apresentação do TEDx em sua escola, em português, para que mais pessoas possam participar, e depois proponha aos estudantes a criação de legendas em inglês para as três falas, de no máximo 10 minutos cada. Se possível, oriente-os a publicar suas produções na escola e compartilhá-las.

## Mapping our route

Sistematize no quadro de giz os conteúdos desenvolvidos com os alunos. Garanta que todos tenham o registro do que aprenderam e leve em consideração os conceitos abordados nesta Trilha.

## Evaluation

Para avaliar o caminho percorrido durante o desenvolvimento desta Trilha, sugerimos sistematizar, com os estudantes, seus principais aprendizados. Peça aos alunos que digam livremente o que acreditam terem estudado na Trilha, na forma de um *brainstorm*, e anote no quadro o que aparecer. Na sequência, categorize os aprendizados sugeridos por eles em grupos, de acordo com os pontos principais do percurso. Uma forma de organizar as informações categorizadas é por meio de uma tabela no quadro com uma coluna para cada seção da Trilha: uma para a dimensão intercultural, outra para a compreensão linguística e gramatical, e assim por diante. Na sequência, ajude os estudantes a categorizar, nas colunas, o que apresentaram no *brainstorm*. Muitas vezes, os itens indicados por eles poderão ser classificados em mais de uma coluna, porque apareceram mais vezes durante a Trilha. Isso não é um problema. O importante aqui é desenvolver a metacognição e checar se todos os alunos conseguem recuperar o que aprenderam. Enquanto categoriza os aprendizados, é muito importante conectá-los às competências e habilidades apresentadas no início da Trilha, explicitando aos estudantes essas conexões.

## Trilha Língua Portuguesa

- Nessa trilha, a **competência geral 7** da BNCC é desenvolvida em atividades que estimulam a pesquisa, a

partilha de saberes e a discussão em grupo. Os estudantes deverão elaborar suas argumentações com base em suas pesquisas e reflexões, para apresentar ideias e negociar em grupo. As propostas incentivam os alunos a considerar e comparar diferentes pontos de vista, além de trabalhar por decisões comuns e coletivas.

- A **competência geral 9** da BNCC é contemplada por meio da proposição de atividades cooperativas, promovendo a reflexão sobre alimentação, saúde e bem-estar individual e social.
- A **competência geral 10** da BNCC é contemplada com a proposição de atividades que promovem a ação individual e coletiva, estimulando a autonomia e a responsabilidade. Ao tratar dos temas propostos, os estudantes deverão discutir questões éticas relacionadas ao convívio democrático e aos temas da sustentabilidade por meio da pesquisa e da reflexão sobre a comida e as práticas culinárias, bem como os elementos culturais dos quais nos apropriamos quando analisamos e escrevemos sobre o que comemos.

## ▶ Ler e ouvir

O ponto de partida para o debate sobre o que podemos aprender com a comida é o boxe **Primeiras trocas**, que traz questões sobre um prato típico brasileiro: o acarajé.

Uma forma válida de aproveitar essa atividade para levantar conhecimentos prévios dos alunos é fazer, antes da resolução dessas questões, uma roda de conversa sobre alimentação e afetividade.

Assim, depois de ler a imagem, sugerimos que você leve uma colher de pau que funcione como um bastão de fala. Ao som de uma música que tenha por tema a comida, como “Não é proibido”, de Marisa Monte, a colher deve passar de mão em mão. Quando a música parar, a pessoa que estiver com a colher na mão deve responder a algumas questões sobre culinária, tais como: Você gosta de cozinhar? Qual é o seu prato preferido? Quem é o melhor cozinheiro de sua família?

Depois dessa atividade e de fazer uma sondagem dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o tema, retome o debate sobre patrimônios imateriais partindo da premissa de que, geralmente, associamos a ideia de tombamento somente a prédios ou estruturas arquitetônicas importantes, porém certas práticas culturais e bens imateriais também são vistos como patrimônio e são tombados justamente como forma de salvaguardar sua importância na composição complexa do que nos define como brasileiros.

Converse com os alunos sobre as diferenças entre gosto e sabor. Os cinco gostos que podemos sentir são: azedo, doce, salgado, amargo e umami. O termo “umami”, de origem oriental, designa um gosto provocado pela combinação de ácido glutâmico, inosinato e guanilato, substâncias geralmente encontradas em alimentos ricos em proteína. O sabor, por outro lado, tem relação com a

combinação de experiências sensoriais – por exemplo, entre olfato, visão e paladar.

A ideia é, portanto, explorar a questão dos sabores para ler e produzir uma crítica gastronômica sobre um prato marcante que o aluno conheça, feito por algum familiar ou por alguém do entorno do colégio e que seja interessante relatar.

Para repertoriar o gênero, os estudantes devem ler a crítica gastronômica escrita. A ideia é perceber que há diversas maneiras de estabelecer um texto sobre um alimento, descrevê-lo e criticá-lo.

## ■ Bibliografia complementar

- TONI, Flávia Camargo. Doces para uma festa de 110 anos. *DO Leitura*, v. 21, n. 10, p. 38-45, 2003. Disponível em: [http://casamariodeandrade.org.br/morada-coracao-perdido/nichos/os\\_doces/doces.pdf](http://casamariodeandrade.org.br/morada-coracao-perdido/nichos/os_doces/doces.pdf). Acesso em: 20 jan. 2020. Neste ensaio, escrito pela professora doutora Flávia Toni, é apresentada uma pesquisa sobre a maneira como o escritor e pesquisador Mario de Andrade se interessava pelas receitas de sua família.

## ▶ Entendendo a Língua Portuguesa

Nesta seção, a proposta é compreender como se estrutura o gênero textual/discursivo crítica gastronômica, compreendendo-o como um texto crítico, subjetivo e com alta marca valorativa.

A proposta é que os alunos identifiquem a maneira diversa como podem estabelecer seu texto, tanto de modo mais esquematizado, comentando diferentes aspectos do prato, como de modo mais subjetivo e poético.

Também serão estudados e revisados alguns conceitos gramaticais – os substantivos simples e compostos, os adjetivos e as locuções adjetivas, além das orações adjetivas restritivas e explicativas – tais como os utilizamos no mundo culinário, diferindo, dessa forma, do estudo metalinguístico das classes de palavras e orações, ou seja, quando são estudadas as funções dos substantivos, por exemplo, mas sem analisar seu emprego dentro de um texto.

## Atividade complementar

Assista com os alunos a episódios de programas de competição culinária da atualidade, de modo a identificar os termos que os cozinheiros e os profissionais que os avaliam utilizam para caracterizar os pratos produzidos ou a maneira como estes foram preparados. Dessa forma, é possível situar esses conceitos em suas reais condições de uso, observando a maneira como a linguagem se flexiona quando utilizamos, por exemplo, expressões como baba de moça, queijadinha e requeijão e quando caracterizamos, por meio de adjetivos e locuções adjetivas, os alimentos que produzimos.

## ► Escrever e falar

Nesta seção, o objetivo é orientar os estudantes a produzir, com base no que foi estudado até então, sua própria crítica gastronômica. Para isso, leve-os a abrir os olhos para as mais diversas experiências gastronômicas que encontrarem em sua turma.

A ideia é que os alunos possam perceber de que modo as formas de comer e cozinhar podem reproduzir e manter vivas diversas práticas culturais que nos conectam à nossa família e às nossas origens.

Geralmente, as famílias têm momentos em que ritualizam o costume de juntar seus membros para que todos comam juntos, como uma forma de manter o vínculo entre eles.

Procure sensibilizar os alunos sobre a importância afetiva dessas práticas em contraste e oposição às práticas contemporâneas mais rápidas e menos afetuosas, tais como o *fast-food* e o consumo de alimentos com alto teor de sódio, enlatados e embutidos.

## ► Traçando o mapa

No fechamento do trabalho, procure recapitular tudo o que foi aprendido, destacando o modo como a crítica gastronômica pode ser aberta e organizada de diversas formas. Retome também a diferença entre gosto e sabor e tente mediar a produção dos textos, de modo que o resultado não seja uma receita, mas sim uma crítica, ou seja, uma análise aprofundada do prato escolhido.

## ► Avaliação

Para avaliar o que foi produzido, faça uma breve retomada do que foi trabalhado ao longo da Trilha com os estudantes.

Uma possibilidade interessante de atividade para criar um ambiente positivo para avaliação é fazer um levantamento de todos os pratos escolhidos para a escrita das críticas e eleger dois deles, um doce e um salgado, para fazer um pequeno lanche ou almoço com os alunos. O objetivo é que eles entendam, na prática, os aspectos analisados nos textos, além de avaliar o que foi aprendido ao longo de todo o processo.

## ■ Trilha Arte

- A **competência geral 7** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de atividades de apresentação de pesquisas e discussões coletivas nas quais os estudantes mostrem seu posicionamento perante questões ligadas aos hábitos alimentares e sua relação com a cultura, a saúde, o meio ambiente e a sustentabilidade.
- A **competência geral 9** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio da proposição de atividades cooperativas, promovendo a reflexão sobre a saúde e o bem-estar individual e social.
- A **competência geral 10** da BNCC é contemplada nesta Trilha por meio de propostas de pesquisas, discussões coletivas e debates acerca de questões fundamentais para o bem comum, levando os estudantes a refletir sobre princípios éticos e de sustentabilidade relacionados aos hábitos alimentares e à produção de alimentos.

## ► Apreciar

O objetivo desta seção é apresentar aos estudantes o trabalho *Restauro*, do artista plástico brasileiro Jorge Menna Barreto, exposto na 32ª Bienal Internacional de São Paulo, em 2016.

A estratégia que se propõe no trabalho com esta seção é que os estudantes reconheçam as conexões entre os temas apresentados no trabalho de Menna Barreto. Destaque todos os aspectos da obra: servir comida com o chamado “toque caseiro”, utilizando ingredientes típicos da estação; preparar com ingredientes naturais e livres de agrotóxicos ou modificações genéticas, o que aborda a relação da comida com a saúde; adquirir os ingredientes de pequenos produtores orgânicos, o que aborda a relação da comida e da saúde com a sustentabilidade e a natureza; apresentar palestras, oficinas, vídeos e áudios sobre o trabalho desenvolvido, por meio da conscientização, que é ligada à questão da cultura.

Finalmente, é importante que os estudantes percebam como todos esses aspectos se relacionam, criando uma espécie de construção cultural sobre o hábito de comer, proposto no trabalho. Outro aspecto a ser destacado em *Restauro* é a adequação da proposta ao local. Menna Barreto escolheu apresentar sua proposta se apropriando do restaurante da Bienal e transformando sua função no evento: por isso, o trabalho é também considerado um *site specific*, elaborado especialmente para o lugar e a situação.

Além de introduzir o tema desta Trilha, a proposta de trabalho com as questões apresentadas em **Primeiras trocas** tem por finalidade oferecer subsídios para que o professor faça um diagnóstico inicial de conhecimentos prévios, concepções e experiências dos estudantes. Assim, é importante orientá-los para sistematizar e registrar o que foi discutido nessa atividade inicial.

Avalie os registros feitos pelos estudantes para mapear os seguintes aspectos nos repertórios deles:

- Relação entre comida e cultura: o reconhecimento de que as receitas regionais e de família dialogam com as tradições e heranças culturais;
- Alimentação, saúde e bem-estar: a compreensão de que a qualidade de nossa alimentação se reflete em nosso corpo e em nossa saúde;
- Produção de alimentos e impacto ambiental: a conscientização sobre como a agricultura e a pecuária afetam ou transformam o meio ambiente e o conhecimento de formas responsáveis de produção de alimentos;
- Conceitos da arte contemporânea: familiaridade ou conhecimento prévio de conceitos importantes que serão trabalhados ao longo da Trilha, como instalação, *site specific*, arte participativa e arte ambiental.

Procure identificar e mapear, por meio da análise dos registros dos estudantes, como estão seus repertórios sobre o tema. Com esse mapeamento, procure desenvolver estratégias que considerem esses repertórios para introduzir os conteúdos da Trilha.

Em **Para refletir**, proponha aos estudantes que retomem o que foi lido, apreciado e discutido na abertura deste projeto sobre a importância da comida e sua relação com a cultura e a tradição, além da saúde e de suas implicações no meio ambiente. Pergunte a eles também sobre notícias que

veem sobre o tema, que vão desde dietas saudáveis até o uso de agrotóxicos e transgênicos. Se achar necessário, deixe que pesquisem sobre esses temas antes de discutir em grupos as questões propostas nos boxes.

Ao término da conversa, destaque a importância cultural da comida, visto que o conjunto de saberes e práticas relacionados à dimensão do comer é capaz de revelar costumes, modos de pensar e formas de vivenciar o mundo.

A leitura do box **Técnicas e tecnologias**, sobre o cultivo orgânico, pode auxiliar os estudantes a contextualizar e compreender a proposta da obra de Menna Barreto. Se possível, faça uma parceria com os professores de Biologia e Química para tratar do tema dos agrotóxicos e dos transgênicos. Os alunos deverão buscar esclarecimentos sobre o tema, procurando compreender quando o uso desses recursos pode ser benigno ou maligno à saúde ou ao meio ambiente, de acordo com as tecnologias aplicadas e com o uso que é feito delas.

### ■ Bibliografia complementar

- MONTANARI, M. *Comida como cultura*. São Paulo: Senac São Paulo, 2008.

O autor parte da ideia de que as pessoas não utilizam apenas o que é oferecido pela natureza, mas criam alimentos, desenvolvem técnicas de preparo e escolhem sua alimentação seguindo diversos critérios, inclusive culturais.

### ► Refletir e criticar

O trabalho proposto nesta seção parte da análise da obra *Restaura* para aprofundar as relações propostas por Menna Barreto e levar os estudantes a refletir sobre a significação cultural e afetiva da comida, além de identificar as implicações dos hábitos e da cultura alimentar tanto no meio ambiente quanto na saúde e no bem-estar dos indivíduos.

No box **Um pouco de história**, os estudantes devem compreender que o conceito de *site specific* é fundamental no trabalho de Menna Barreto, pois, em *Restaura*, é justamente a proposta conceitual que estabelece relações entre arte, comida, cultura, saúde, meio ambiente e sustentabilidade e promove diálogo com as demais disciplinas, além de potencializar a aprendizagem das competências propostas.

Sugerimos trabalhar com a definição a seguir para esclarecer os estudantes sobre a arte conceitual:

Devido à grande diversidade, muitas vezes com concepções contraditórias, não há um consenso que possa definir os limites do que pode ou não ser considerado como arte conceitual.

[...]

Apesar das diferenças pode-se dizer que a arte conceitual é uma tentativa de revisão da noção de obra de arte arraigada na cultura ocidental. A arte deixa de ser primordialmente visual, feita para ser olhada, e passa a ser considerada como ideia e pensamento. Muitos trabalhos que usam a fotografia, xerox, filmes ou vídeo como documento de ações e processos, geralmente em recusa à noção tradicional de objeto de arte, são designados como arte conceitual. Além da crítica ao formalismo, artistas

conceituais atacam ferozmente as instituições, o sistema de seleção de obras e o mercado de arte.

Verbetes de Enciclopédia: arte conceitual. In: *Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras*. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3187/arte-conceitual>. Acesso em: 20 jan. 2020.

Em **Para pesquisar**, oriente os estudantes a realizar, em casa, um registro audiovisual de uma receita de suas famílias. Os registros podem ser realizados por meio de fotos ou gravações em vídeo, feitos com máquinas digitais ou com telefones celulares, ou mesmo por escrito, com anotações em uma folha de papel à parte. Oriente-os a registrar o prato sendo preparado pelo parente e a entrevistar essa pessoa, falando sobre como aprendeu a receita, em que ocasiões a prepara, como escolhe os ingredientes, que utensílios utiliza para o preparo, se existe algum ingrediente ou passo secreto, etc.

Peça também que colham depoimentos de outros membros da família, como suas memórias em relação ao prato em questão, se alguém tentou aprender a receita, etc. Tanto a entrevista com o cozinheiro quanto os depoimentos de outros familiares podem ser registrados em vídeo ou por escrito.

### Atividade complementar

Para ampliar o trabalho, você pode propor que cada estudante faça uma pesquisa complementar acerca dos ingredientes principais da receita: como é produzido – cultivado, criado, processado, etc.; de qual região ou país ele é originário – se não for nativo, de onde e como ele veio para o Brasil, se é abundante na região e quais outros pratos se produzem com ele.

### ► Criar

O objetivo do trabalho nesta seção é a criação de pratos para o festival gastronômico a ser realizado na escola como produto do projeto. Os estudantes devem pesquisar ingredientes e criar combinações entre eles, de acordo com as orientações da atividade. Se houver dificuldades para a utilização de utensílios de cozinha, proponha que façam pratos frios. Além disso, procure organizar de que modo se dará o auxílio das famílias na compra e no preparo dos ingredientes.

Se sua escola dispuser de uma cozinha com recursos, utensílios e espaço suficiente, você pode organizar um encontro para que todos cozinhem e preparem os pratos, com alunos e familiares. Se alguns familiares aceitarem, podem ser convidados a cozinhar, com os alunos, pratos típicos, sempre presentes nos encontros de família. Caso isso não seja possível ou viável, oriente os estudantes para que se organizem na preparação de seus pratos em casa, fora do horário de aula. Para isso, revise com cada grupo as receitas que criaram e procure auxiliá-los na sistematização dos ingredientes e utensílios necessários. Converse com cada um dos alunos e faça um levantamento sobre os procedimentos culinários que eles dominam, quais deverão ser utilizados ao confeccionar os pratos e que tipo de ajuda eles precisarão das

famílias para a execução do trabalho em casa. Oriente cada grupo na elaboração de uma lista e de um roteiro de trabalho, contemplando esses aspectos.

### ► Traçando o mapa

No fechamento do trabalho, recupere as relações entre os conteúdos estudados na Trilha e lembre com a turma as reflexões feitas até aqui.

Os estudantes devem relacionar os tópicos aos conteúdos apresentados na Trilha e às atividades por eles realizadas. Para isso, peça que discutam em grupos e, em seguida, socializem as respostas para que você sistematize no quadro de giz todas as contribuições.

### ► Avaliação

Peça aos alunos que anotem os principais assuntos conversados sobre cada uma das questões propostas e que compartilhem suas ideias e aprendizagens com os colegas. No quadro de giz, faça uma coluna para cada uma das atividades que realizaram durante esta Trilha: debates, pesquisas, atividades de apreciação e discussão em grupo e atividades de produção. Em seguida, com o auxílio dos estudantes, liste nas colunas o que eles realizaram e o que aprenderam em cada atividade.

Como forma de acompanhar as aprendizagens dos alunos, retome as habilidades e os conteúdos trabalhados.

## Para concluir

Nesta seção, é preciso retomar o que foi trabalhado durante o projeto, fazendo uma síntese do que foi descoberto até então em todos os conteúdos estudados em cada componente curricular, enfatizando sua relação com a democratização do acesso à produção e à divulgação cultural. Para isso, o professor que lidera o projeto (Arte) deve dialogar com os colegas das demais Trilhas para poder realizar a síntese com os alunos de forma adequada.

Contextualize a proposta fazendo uma leitura compartilhada do texto. Deixe os estudantes livres para falar e participar, organizando as falas e minimizando as dúvidas.

### ► Mãos à obra

O produto final será a criação, a produção e a divulgação de um vídeo com o passo a passo de receitas brasileiras e saudáveis. Para isso, é preciso antes fazer um mapeamento das práticas alimentares da região da escola, em especial das comunidades pertencentes às culturas tradicionais, como quilombolas, indígenas, caboclas, caiçaras, extrativistas, de pescadores, etc., que possam existir perto de vocês. Esse mapeamento é um rico instrumento de reconhecimento das culturas locais e pode ser utilizado em outros projetos. Além disso, ele mesmo pode se tornar um dos produtos desse projeto, sendo organizado e disponibilizado para toda a escola, em forma de texto. É seu papel organizar esse trabalho com os alunos, participando como orientador da pesquisa sugerida na seção e ajudando-os em suas dificuldades.

Oriente os estudantes a trabalhar em seus roteiros para o vídeo, tirando dúvidas pontuais e auxiliando-os, sempre que possível, em seus problemas técnicos. Peça ajuda ao professor de Informática Educativa para orientar a edição dos vídeos e promova um momento de apreciação das produções, deixando os alunos livres para comentar sobre o processo de trabalho.

### ► Boca no trombone

Neste momento, os alunos devem realizar a programação do evento. Como a liderança do projeto é do professor de Arte, ele pode orientar os trabalhos.

A programação será útil no momento da montagem do ambiente do evento, pois ajudará a dirigir e situar o público em relação ao local e ao horário em que ocorrerá algum evento da mostra, como uma roda de conversa, uma degustação, etc.

Além dos convidados sugeridos (cozinheiros e *chefs* de cozinha), você e os colegas docentes podem propor mesas-redondas, palestras e rodas de conversa sobre culturas tradicionais e alimentação, ajudando os alunos a conhecer melhor esse assunto urgente e necessário.

Mobilize pais, funcionários, colegas docentes e gestores para que o evento possa ser realizado e providencie, com a direção da escola, os equipamentos que serão usados durante a mostra. O evento deverá ser divulgado nas dependências e no *site* da escola, para que as informações sobre a ação alcancem toda a comunidade escolar.

Veja, nas orientações gerais deste Manual, como organizar uma mostra cultural.

## Para avaliar

### ► Traçando a rota

Retome com os alunos as aprendizagens do projeto realizando a leitura compartilhada do percurso proposto e da síntese. Se considerar oportuno, inicie uma conversa para que os alunos acrescentem outros pontos que acharem interessantes.

### ► Autoavaliação

Como forma de acompanhar as aprendizagens dos alunos, retome as competências trabalhadas e os conteúdos estudados, analisando seus portfólios e a participação em sala.

Por meio das evidências apresentadas nas produções finais dos estudantes e de suas respostas na seção, reflita sobre estas questões: Os estudantes conseguiram compreender a relação entre alimentação, cultura e linguagens? Conseguiram compreender a relação entre alimentação, cultura, saúde e sustentabilidade? Apresentaram seminários organizados e baseados na pesquisa que realizaram? Conseguiram utilizar as diferentes linguagens de forma competente em seus trabalhos? Conseguiram debater e argumentar de forma respeitosa? Foram autônomos e responsáveis ao longo de todo o projeto?



2 0 6 2 0 0

ISBN 978-85-418-2732-4



2 900002 062007