

FUNDAÇÃO
TELEFÔNICA
vivo

Programação na Quebrada

Todo mundo pode programar



FUNDAÇÃO
TELEFÔNICA
vivo

Programação na Quebrada

Todo mundo pode programar



Ficha técnica

© 2020

Fundação Telefônica Vivo

Fundação Telefônica Vivo

Diretor Presidente: Americo Mattar

Coordenadora de Projetos Sociais:
Luciana Scuarcialupi

Equipe de Projetos Sociais:
Beatriz Piramo Torres De Oliveira

Equipe de Comunicação:
Tatiana Gimenes Pereira

Parceiro executor do Projeto:

Instituto Conhecimento para Todos –
IK4T

Coordenação Editorial:

Mônica Mandaji

Organização e Textos:

Mônica Mandaji

Vanessa Reis

Thayna Monteiro

Dulce Angela da Silva

Revisão:

Dávius Sampaio

Vinícius Garcia Ribeiro Sampaio

Editoração e Projeto Gráfico:

Karina Cardoso

Laís Caroline Ferreira Fernandes

Sumário

▶ 5. Apresentação

▶ 6. A cultura digital é para todos!

▶ Sequências didáticas

7. Algoritmos da Cidade



20. O que sabemos sobre o bairro?



31. Quem disse que eu não gosto de estudar?





Apresentação

A revolução tecnológica deve ser direito e parte da vida de todas e todos!

A Fundação Telefônica Vivo desenvolve projetos que têm como base o potencial humano e que utilizam a tecnologia como instrumento a favor da inclusão e da cultura digital, criando oportunidades para educadores e estudantes enfrentarem os desafios do mundo contemporâneo.

Neste momento de pandemia e isolamento social, ficou ainda mais evidente a necessidade de estar cada vez mais inserido na cultura digital. Por isso, a Fundação Telefônica Vivo investe na formação continuada de professores, apostando na fluência digital e na inovação da prática pedagógica. Para os estudantes, o foco está no desenvolvimento das competências digitais, para incentivar o seu protagonismo, contribuindo para o desenvolvimento de suas habilidades e abrindo caminho para novos aprendizados e oportunidades.

A Ciências da Computação assim como as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) estão cada vez mais presentes na vida de todas as pessoas e nas

oportunidades de trabalho. Diante disso, é preciso colaborar para que existam ofertas de aprendizagens que preparem os jovens para o mundo do trabalho contemporâneo e até para profissões que ainda irão surgir.

Reconhecendo a importância do tema, desde 2014, a Fundação Telefônica Vivo tem desenvolvido ações que levam a Cultura Digital, o Pensamento Computacional, a Linguagem de Programação e a Robótica para dentro das escolas brasileiras e para a vida dos jovens. A ideia é destacar como todas as pessoas podem utilizar os conceitos da ciência da computação em ações do nosso dia a dia.

Neste ano de 2020, a Fundação Telefônica Vivo, junto com o Instituto Conhecimento para Todos – IK4T e os coletivos “Desenrola e não enrola” e “Periferia em movimento” desenvolveram uma ação chamada: “Programação na Quebrada” que tinha por objetivo mostrar aos jovens que é possível alcançar voos mais altos a partir do uso do pensamento computacional, a programação e a robótica em ações cotidianas.

A Fundação Telefônica Vivo agradece a dedicação dos envolvidos e convida todos para conhecerem o resultado deste desafio!

A cultura digital é para todos!

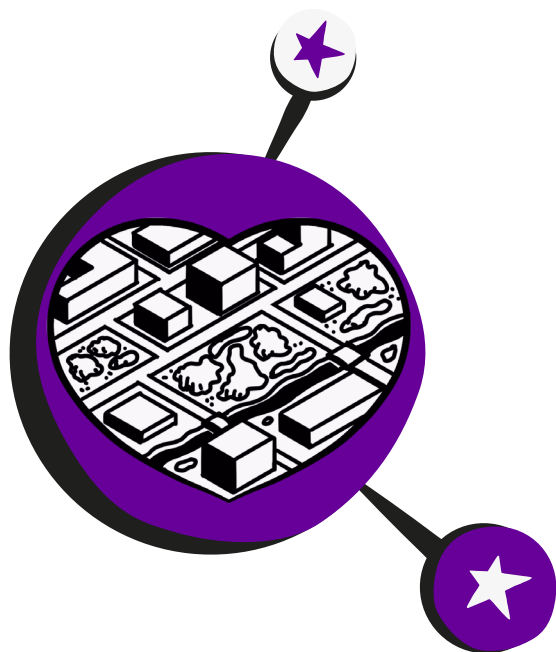
A cultura digital aparece entre as dez competências gerais definidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que propõe por meio da competência nº 5, que os estudantes compreendam, utilizem e criem tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética para comunicação, acesso e produção de informações e conhecimentos, resolução de problemas e realização de protagonismo e autoria.

A BNCC aponta o ensino de linguagens de programação, além do domínio de uso de algoritmos e análise de dados, com o caminho para a formação de uma nova geração que não será composta apenas por usuários de tecnologia, mas por provedores de novas soluções para atender às demandas do século XXI, em que as conexões e interações ocorrem em plataformas digitais.

As novas ferramentas, sistemas e aplicativos possibilitarão que os estudantes elevem seu nível de interação com as tecnologias, modificando-as e tendo liberdade e capacitação para criá-las. Vale destacar que essa competência será essencial para os novos profissionais que atuarão no mundo do trabalho. Ai vem à pergunta: Será que todas as crianças, adolescentes e jovens do Brasil tem acesso a esta oportunidade?

A Fundação Telefônica Vivo vem desde 2014 oportunizando que a cultura digital chegue a todos os lugares do Brasil. E foi em meio ao isolamento social que foi criada a ação “Programaê! na Quebrada” que tinha por objetivo mostrar as crianças e jovens que é possível alçar vôos mais altos a partir do uso do pensamento computacional, a programação e a robótica em ações cotidianas.

Doze jovens dos coletivos “Desenrola e não enrola” e “Periferia em movimento” aceitaram o desafio de realizar uma imersão nos conteúdos da Fundação Telefônica Vivo, realizar um curso de formação e produzir sequências didáticas que represente a realidade dos seus territórios, foram 40 horas de vivência e o resultado você pode ver aqui neste caderno!



Algoritmos da Cidade

O jogo Algoritmos da Cidade nasce das inquietações das jornalistas Tamires e Vitória, que moram em regiões periféricas do município de São Paulo e diariamente sofrem com a circulação e os não-acessos encarados no caminho.

Segundo a BNCC (2018, p. 559), uma das competências específicas das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas no Ensino Médio, a competência 1, é “Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica”.

Outra competência específica, a número 5 (idem, p. 564), destaca a importância de



Objetivos: Construir um mapa afetivo sobre o território; Debater o direito à cidade; Criar uma exposição a partir das discussões realizadas; Ampliar o olhar sobre o território.



Componentes curriculares: História, Geografia, Filosofia, Sociologia e Matemática - Ensino Médio - 1º ao 3º anos, a partir de 15 anos, moradores de periferias e regiões mais afastadas dos grandes centros urbanos.



Conteúdos: Habilidade EM13CHS106 da BNCC (2018, p. 560): “Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica e de diferentes gêneros textuais e as 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

“Identificar e combater as diversas formas de injustiça, preconceito e violência, adotando princípios éticos, democráticos, inclusivos e solidários, e respeitando os Direitos Humanos”.

Dessa forma, o jogo Algoritmos da Cidade propõe percorrer os olhares que cada estudante tem da sua cidade e de seus bairros, por meio de um tabuleiro único, que é um mapa afetivo, de modo que cada um estabeleça o caminho da forma que preferir. O jogo ajuda a desmistificar os conceitos tradicionais de beleza e estrutura, criando assim, um exercício crítico individual e coletivo a respeito do direito à cidade.

e coletiva.”

Habilidade EM13CHS502 da BNCC (2018, p. 564): “Analisar situações da vida cotidiana (estilos de vida, valores, condutas etc.), desnaturalizando e problematizando formas de desigualdade e preconceito, e propor ações que promovam os Direitos Humanos, a solidariedade e o respeito às diferenças e às escolhas individuais.”



Duração: 6 aulas de 50 minutos.



Materiais necessários: Folhas sulfites, canetas, canetinhas, lápis de cor, tinta, pincel, papéis diversos, Youtube.

Passo a passo

Sou geográfico?

Olá, professor(a)! Iniciamos a primeira aula desta sequência didática refletindo sobre como o aluno se percebe e onde ele está na cidade.

Nessa primeira parte da dinâmica, trabalharemos a identidade dos alunos e ouvindo um pouco sobre como eles se sentem ao olhar para seus territórios, e diante disso levantaremos algumas reflexões a partir de perguntas:

▶ Passo 1

Dinâmica de sensibilização

1. Convide a turma a fazer um círculo e leia o texto “Ouroeste/SP”, do poeta Fernaun, morador de periferia da região Noroeste da

cidade de São Paulo. Se achar mais adequado, realize uma leitura colaborativa, divida o texto em quatro partes e convide voluntários da turma que se disponibilizem a ler em voz alta.

“Sou geográfico porque não tem outro jeito. Não teria. Porque o entendimento dos mapas nunca evitou que eu me perdesse, porque nesse caos eu me perderia. Porque a luz da lua é indicativo de caminho, nesse caminho, eu caminharia. Geográfico como cada sonho de cada criança que sonharia. Imagina se não tivesse prova de vestibular e o acesso fosse livre? E a criança acessaria.

A criança estudaria. Mas eu sou geográfico, sei que é plano do governo, sei que é sucateamento do estado e política de medo. Sei que o espaço é segregado e os mapas contam os segredos. Geográfico, como as poesias do Milton Santos, o fixo, o fluxo e o espaço habitado, derivado, ‘atenção tropa’ - forças externas regulam o nosso mercado.

Geográfico como todas as vezes que eu cruzei a cidade, andei pelas linhas do trem, desci montanhas asfaltadas. Que o norte magnético me apontava a direção mas o coração te apontava. Pronto, ele aprontava. Geográfico como o conceito de Rede que promovesse um zilhão de nós que é tudo isso aqui, e a gente se conecta, vira um amontoado de fios desencapados soltos por aí num espaço inacessível dentro de um tempo inevitável, gênese de tudo.

Sou geográfico, porque é meu lugar no mundo, porque o coração é o maior ponto fora da curva, é abalo sísmico de governos idiotas, é cordilheira meso-oceânica, é Pirita, é Ouro-de-Tolo, é o Quartzito que energiza, grau mais profundo. Geográfico porque é muito mais de que nome de rio e capital de Estado. É entendimento de tudo. Geográfico até o carço. Geográfico até o talo. Pocas.”

Passo 2

Refletindo sobre o texto

Após a leitura, inicie uma rodada de conversa com a turma para que todos contem onde moram, como chegam até a escola e quanto tempo demoram. Estimule os alunos a participarem e conversarem sobre o texto. Verifique se eles se identificaram, se consideram que são geográficos e o que entendem que é ser geográfico.

Após o aprofundamento e as discussões sobre o texto, explique que nesta aula eles começarão um jogo, que estará ligado ao Pensamento Computacional. Ressalte para a turma que o jogo promove a capacidade criativa, crítica, bem como leva a estratégias de identificar e resolver problemas por meio de passos claros.

! Questione os alunos sobre quais

problemas eles encontram no caminho até a escola.

Solicite que realizem um mapeamento desses problemas ao retornarem para casa e registrem suas impressões e percepções para próxima aula.

Conectando o Pensamento Computacional

Professor(a), inicie a aula resgatando as informações que os alunos mapearam ao retornarem da escola para casa, conforme combinado na aula anterior.

▶▶ Passo 3

Construindo os pilares-conceitos do Pensamento Computacional

A partir do levantamento das informações do mapeamento, explique que o Pensamento Computacional está ancorado em quatro pilares conceituais, e que a turma irá vivenciá-los dentro do jogo Algoritmos da Cidade. Estes pilares são:

1. Decomposição: a quebra de um problema complexo em menores partes, simplificando a resolução como um todo.

2. Reconhecimento de padrões: encontrar similaridades que permitam replicar a

solução.

3. Abstração: capacidade de focar nos elementos essenciais da problemática, ignorando as informações menos relevantes.

4. Algoritmo: que contempla os elementos anteriores ao gerar um passo a passo para solução.

▶▶ Passo 4

Apresentando a história

Na sequência, apresente a história do jogo (anexo 1), para fazer com que o aluno conheça outras realidades e, a partir disso, reescreva sua própria realidade com seu olhar e vivência no território de referência dele.

▶▶ Passo 5

Ampliando o olhar do território

Professor(a), esse é o momento de sensibilizar a turma — com músicas, vídeos, poesias etc.— sobre o território em que ela está inserida, algo que faça os alunos se sentirem pertencentes a esse lugar (lembre-se de usar mídias curtas para não cansar a turma).



#ficaadica:

Como sugestão, pode-se também agendar com os alunos um passeio no quarteirão da escola, ou ainda realizar uma observação da rua pela janela da sala e então fazer perguntas que induzam os alunos a olharem para os detalhes. Do que é feita essa rua? Está calor? Tem carros na rua? A rua está vazia? Tem casas? Como são? O que ouvem? Sentem?



#ficaadica:

Como exemplo, quem está na cidade de São Paulo pode usar:

1. A música "Transporte público", de Rincón Sapiência:

<bit.ly/rincon-tp>

2. O documentário "Terminal Grajaú: Humilhação Coletiva":

<bit.ly/t-grajau>

3. A poesia "Paulistana Periférica", de Midria:

<bit.ly/paulistana-p>

Reconectando sentidos e olhares

Retome a roda de conversa da aula anterior e avalie se a sala está conseguindo participar. Caso não esteja engajada,

pergunte se todos entenderam as ideias que foram trabalhadas e, se for o caso, retome os conceitos antes de avançar.

Passo 6

Meu pertencimento no território

Inicie a discussão com a sua turma a partir do que cada aluno sente em relação à cidade (no seu território). Elabore perguntas como: o que a cidade significa para cada um de vocês? vocês circulam dentro dela? frequentam mais quais espaços? o que tem na cidade que vocês mais gostam? Provoque para que a turma se perceba dentro desse território, entendendo os trajetos que mais fazem, os lugares onde mais permanecem.

Passo 7

Geográfico como as terras que percorro

Os mapas contam sobre os segredos. Vamos descobrir os nossos? Hora de construí-los.

1. Professor(a), o jogo se inicia com a disponibilidade de material para a turma, como folhas de papel sulfite, canetas e lápis

de cor;

2. Em seguida, distribua o material e explique que a atividade de construção do mapa será individual, cada um produzirá o seu;

3. Retorne às questões discutidas na roda de conversa da aula anterior e convide os alunos a pensarem a partir das seguintes perguntas:

Qual é o nome do lugar onde você mora?

Como você chega à escola?

Em quanto tempo você chega à escola?

Por quais lugares você passa (trajeto) até a escola?

Como você se sente fazendo esse caminho?

Conclua a atividade proposta e recolha as produções para dar continuidade na próxima aula.

Construção do mapa: pilares do Pensamento Computacional

Passo 8

Organizando a trilha do jogo

Inicie a aula informando aos alunos que cada um deles vai ter de escolher um ponto dentro da sua folha, para ser considerado como a partida, que vamos chamar de ponto A, e outro ponto para ser o de chegada, que chamaremos de ponto B.



#ficaadica:

Contextualize como exemplo uma história do jogo, na qual Amanda sai de sua casa, no Jardim São Luís, e vai até sua escola, E.E. Fernão Dias, em Pinheiros.

Passo 9

Avançando na trilha: decomposição

Agora sinalize para a turma que estamos no nível 1 do jogo, na decomposição. Aprofunde esse conceito construindo uma analogia com os alunos, de modo que cada um construa seu caminho por partes (decompondo os elementos), pensando no trajeto que faz de um ponto ao outro e indicando o que encontra nesse percurso. Abaixo, sugerimos um roteiro de questões que orienta a turma nessa nova etapa da trilha do jogo:

Você utiliza algum meio de transporte para chegar até a escola?

Qual?

Ou vem a pé?

O que você encontra no caminho?

Por que ruas você passa?

Tem igrejas, casas e praças no caminho?

Como elas são?

trajeto, separando cada informação de maneira organizada.



#ficaadica:

Cada aluno pode utilizar suas representações com desenhos, colagem, pintura, registros escritos descrevendo detalhes do caminho etc.



#ficaadica:

Se quiser, crie outras questões que possam orientar essa decomposição na trilha do roteiro da escola para casa, que ajudem a turma a pensar no caminho (no trajeto por partes).

Passando de nível no jogo

Professor(a), nossa trilha está avançando. Agora iremos para o nível 2 do jogo, trabalhar com o pilar de reconhecimento de padrões.



Passo 11



Passo 10

Sistematizando o mapa do jogo

Agora, proponha que cada aluno desenhe em sua folha de sulfite todas as paisagens, ruas em que passa, coisas que vê e pessoas que lhe chamam a atenção ao longo do

Avançando de nível do jogo: reconhecendo padrões

Agora que já fizemos o nosso mapa, vamos registrar os sentimentos, lembranças e memórias desse caminho por meio de símbolos. Oriente que os alunos criem uma legenda com símbolos.



#ficaadica:

Exemplos: bolinha vermelha nos pontos que mais gosta, bolinha azul nos pontos que menos gosta, quadrado vermelho no lugar que já visitou...

A ideia é que cada aluno crie seus códigos (símbolos) para as legendas, dessa forma estimulamos a expressão de suas memórias e sentimentos de forma mais ampla.

Após a criação dos símbolos, estimule os alunos a dialogarem sobre os registros do mapa: quem marcou os mesmos pontos ou pontos parecidos? Alguém indicou pelo mesmo caminho (trajeto)?

A seguir, instigue os alunos a discutirem entre si sobre as diferenças e semelhanças entre seus caminhos (trajetos).

▶▶ Passo 12

Avançando de nível do jogo: abstração

Professor(a), nessa etapa você aprofundará com a turma o conceito de abstração, baseado no estudo do Pensamento Computacional.

Proponha que os alunos troquem seus mapas entre si, que cada um passe o material para o seu colega do lado esquerdo ou direito. Oriente que observem as peças por pelo menos dois minutos e percebam os elementos que mais chamam atenção. Estimule que analisem os diversos mapeamentos até que o seu próprio retorne às suas mãos.

Na sequência, solicite a eles que apontem três elementos que despertaram a sua atenção no mapa de alguns colegas. Ao final da atividade, reflita com a turma explicando que eles realizaram uma abstração de informação, que é a capacidade de focar nos elementos essenciais de uma questão, ignorando as informações menos relevantes.

▶▶ Passo 13

Refletindo sobre a experiência vivida

Para concluir a atividade, reflita com a turma, ainda em círculo, sobre suas percepções e impressões da atividade vivida. Na próxima aula, retome os conteúdos finalizados.

Passo 14

Avançando de nível do jogo: algoritmo

Professor(a), estamos na reta final da nossa trilha da construção do mapa afetivo. Construímos uma trilha no formato de um jogo. Inicie a aula solicitando aos alunos que peguem os seus mapas afetivos e observem toda a construção; instigue-os a perceberem que todos os elementos em conjunto é que deram uma forma para seu mapa. Ajude os alunos a entenderem porque é possível afirmar que eles construíram um algoritmo.



Saiba mais:

O que é mapa afetivo:
Consiste em criar representações de locais e roteiros de uma cidade a partir das sensações e emoções que estes transmitem.

foram fragmentadas) levou à construção do mapa afetivo, de onde foi possível criar uma estrutura de informações que representasse a visão de mundo deles sobre os seus territórios de referência, e esse processo é chamado de algoritmo, ou melhor, Algoritmo da Cidade.

Avançando e aprofundando as discussões da percepção de que todos nós temos direito ao território, introduza o conceito de direito à cidade. Proponha que os alunos reflitam e discutam sobre que espaços públicos há naquele território e se eles são acessíveis a todos.



#ficaadica:

Como subsídio para sua discussão, sugerimos que assista ao documentário “Globalização: o mundo global visto do lado de cá”, de Milton Santos. Realize pesquisas que referenciem os caminhos de suas reflexões com os alunos.

[<bit.ly/globalizacao-ms>](http://bit.ly/globalizacao-ms) 

Passo 15

Sistematizando os conceitos

Agora vamos trabalhar o último conceito baseado no estudo do Pensamento Computacional. Relembre os alunos de que o passo a passo (as partes das informações que

Passo 16

A sua geografia para o mundo

Professor(a), chegamos ao fim desta trilha, vamos compartilhar o entendimento

do eu geográfico, mostrar os caminhos e as discussões feitas ao longo das aulas.

! Momento Feedback: como forma de avaliarmos o processo de construção da trilha do jogo do mapa afetivo, proponha que cada aluno compartilhe e registre o momento “Uauuu!” vivenciado ao longo da atividade, tendo como elementos suas impressões sobre o jogo, discussões, os textos, a poesia, músicas, fotos, colagens, desenhos e afins.



#ficaadica:

Sugira à turma organizar as produções do feedback em formato de um painel expositivo em conjunto com as produções dos mapas afetivos em algum lugar da sala ou em uma área da escola a qual todos tenham acesso.

Organize na sala três comissões: uma para recolher as produções dos mapas afetivos, outra para recolher os feedbacks e mais uma para organizar a exposição do painel.

Professor(a), que lindo! Convide a turma a visitar o painel, reflita sobre como ele se tornou um grande mapa do território, como as partes pequenas, juntas, formaram o olhar dos alunos para o território com os sentimentos que habitam.



Produto Final

Mapa afetivo do território, feedback da avaliação do processo vivido na experiência da produção e o painel expositivo.



Avaliação

Será realizada através da produção dos mapas e da sistematização da autoavaliação do processo da experiência vivida.



Referências

CRABASTOS. **Globalização Milton Santos – O mundo global visto do lado de cá..** [S. d.]. (1h29m23s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-UUB5DW_mnM>. Acesso em: 26 jul. 2020.

LUTAS & LUTAS TÁ TENU. **Terminal Grajaú: Humilhação Coletiva.** 18 ago. 2013. (9m21s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=cuXKJvLHUgM&t=1s>>. Acesso em: 26 jul. 2020.

PEIXE BARRIGUDO. **Paulistana Periférica – Midria | PEIXE BARRIGUDO.** 31 ago. 2018. (2m43s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dDPZe8XPJVw>>. Acesso em: 26 jul. 2020.

RINCON SAPIÊNCIA. **RINCON SAPIÊNCIA – Transporte Público (clipe)**. 2 abr. 2013. (4m5s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=giWlmsdOXAU>>. Acesso em: 26 jul. 2020.



Anexo - História do jogo

Algoritmos da cidade

Quem sou eu no caos de SP?

O jogo Algoritmos da Cidade nasce das inquietações das jornalistas Tamires e Vitória, que moram em regiões periféricas da cidade de São Paulo e diariamente sofrem com a circulação na cidade e os não-aceessos encarados no caminho.

Antônia sai de sua casa no Jardim São Luís às 5h para ir até a Escola Estadual Fernão Dias, em Pinheiros. Sua aula começa às 7h, e ela está animada, pois a professora de geografia contou que a turma iria começar um jogo chamado Algoritmos da Cidade e pediu para que a turma prestasse atenção no caminho até a escola. A primeira coisa que Antônia faz é pegar o fone de ouvido e escolher o álbum AmarElo, do Emicida. Ela adora rap. A estudante chega ao ponto de ônibus rezando para ter aquela galera vendendo café da manhã e ela conseguir comprar um copo de café preto, para se

manter acordada, porque a jornada é longa. Quando dá sorte, consegue ir sentada no 637A-10. Ela gosta de se sentar à janela e prestar atenção ao caminho, de quase 1h30.

Esse trajeto que Antônia faz diariamente é atravessado por várias inquietações e desigualdades, que vão desde o dia em que a cota do passe livre acaba e ela tem que pedir carona, os dias em que ela vai espremida de tão cheio que o ônibus está, os vendedores ambulantes no meio do caminho, as casinhas umas sobre as outras compondo a paisagem da cidade que se torna cinza nessas quase 3h diárias dentro do transporte público.

Ao olhar pela janela lhe vêm vários sentimentos e memórias, acionados por perguntas como “qual sua maior lembrança desta rua?”, “quanto tempo leva do ponto de ônibus até sua casa?”, “quanto tempo espera o ônibus?”, “ele está lotado?”, “como você se sente dentro dele?”, “quem você reconhece no caminho?”, “com quem você fala?”, “o que você observa das janelas?”... As respostas não têm uma forma padrão, cada jogador cria seu mapa, e o jogo começa a ser individual e único até o momento de compartilhar e perceber as semelhanças e diferenças entre os estudantes.



Compartilhe suas reflexões e ideias em nossa plataforma colaborativa, acesse: <bit.ly/pcanoteaqu>



Anotações:

Tamires Rodrigues da Silva Santos

23 anos, jornalista e estudante de Tecnologia da Informação, moradora da periferia da zonal sul de São Paulo, Jardim Ângela.

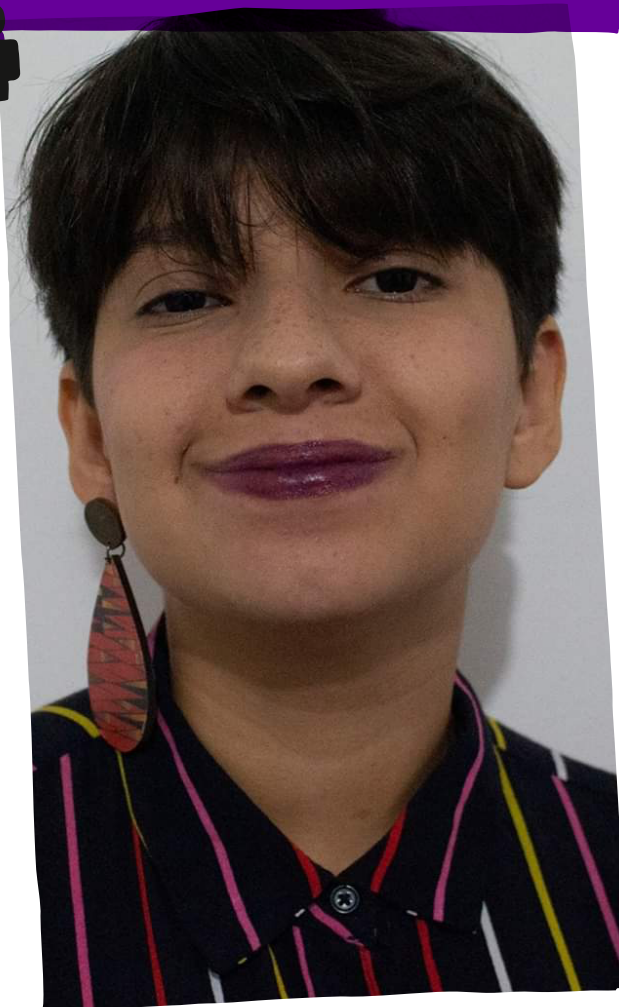


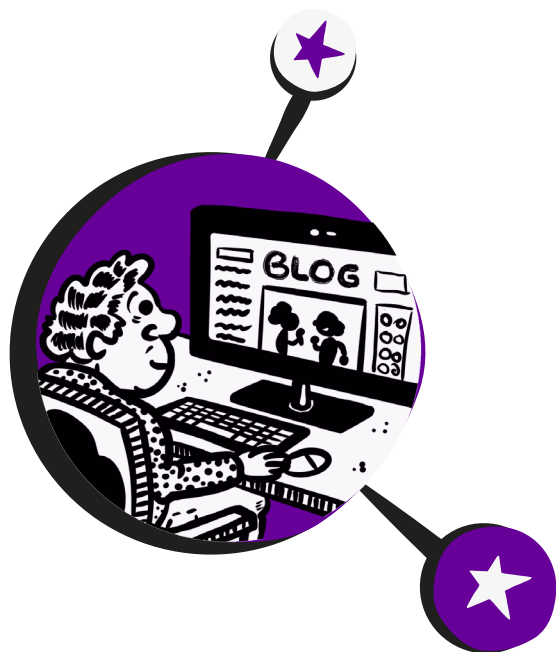


Anotações:

Vitória Guilhermina Alves Moreira

20 anos, jornalista e moradora do Rio Pequeno, onde atua realizando projetos de participação política.





O que sabemos sobre o bairro?

Usando o Pensamento Computacional para resolver os problemas da quebrada

Conforme apresenta a BNCC (2018) no contexto das linguagens e suas tecnologias no Ensino Médio, “os jovens precisam ter uma visão crítica, ética e estética, e não somente técnica das TDIC e de seus usos, para selecionar, filtrar, compreender e produzir criticamente sentidos em quaisquer campos da vida social”. Dessa forma, esta sequência didática trabalha com foco na competência específica 7 (idem, p. 489): “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.”

O que sabemos sobre o nosso bairro e nosso meio? Qual a importância de reconhecer a história da nossa região, seus personagens e vivências? Ou até mesmo: qual a importância de identificar problemas da



Objetivo Geral: Promover a participação comunitária dos jovens a partir da produção de um jornal escolar que retrate o sentimento de pertencimento ao seu território.

Objetivos específicos: Provocar o senso crítico e o sentimento de pertencimento ao território nos estudantes; Destacar a importância da criação e valorização de narrativas jornalísticas locais para efetivar o acesso à informação; Facilitar e instruir a técnica de redação por meio da aplicação do Pensamento Computacional na escrita.



Componentes curriculares: Língua Portuguesa - Ensino Médio - 1º ao 3º anos, incluindo a Educação de Jovens e Adultos – EJA, com foco nos(as) jovens moradores(as) dos bairros e regiões em que a escola está inserida.

nossa localidade e poder expressá-los para a criação de uma solução?

A ideia é a confecção de matérias jornalísticas sobre o bairro ou a região em que a escola está localizada e, assim, aprender como ocorre o processo de elaboração da ferramenta de um blog, como estratégia para solucionar problemas a partir do olhar dos alunos.



Conteúdo: redação de textos jornalísticos.

“(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e mobilizá-las de modo ético, 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 criticamen-

te 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.”



Duração: 6 aulas de 50 minutos.

1ª aula: mobilização e realização do debate;
2ª aula: organização dos grupos e início do levantamento de campo no bairro;
3ª aula: conclusão do levantamento de campo no bairro;

4ª aula: organização das informações levantadas e início da produção das matérias (reportagens);

5ª aula: conclusão da produção das matérias jornalísticas;

6ª aula: apresentação e exposição do Jornal Mural/Blog, roda de conversa e feedbacks.

Professor(a), **#ficaadica**: se o jornal for feito no formato de blog on-line, até a 5ª aula será possível concluir sua construção e inserção de conteúdo.



Materiais necessários: caneta, lápis, papel, tesoura, cola, celular e impressora.

Se a produção final for um blog: computador ou celular com acesso à internet para organizar a estrutura e inserir os conteúdos (textos, imagens, infográficos, mapas etc.).

Passo a passo

Meu bairro, minha história

Passo 1

Problematização

Professor(a), como estratégia de sensibilização e mobilização, instigue a turma a conversar sobre o bairro e/ou a região onde a escola está inserida. Fomente os alunos a trocarem impressões e percepções sobre o que acontece lá, as músicas que estão tocando no momento etc. Aproveite para apresentar alguma música que fale sobre a realidade daquela região. A ideia é iniciar o levantamento do tema.

Aqui, compartilhamos a experiência da Quebrada do Capão Redondo, na Zona Sul de São Paulo — lá os Racionais MC's são referência de música que apresenta a cultura local.

Passo 2

Aprofundando

Na sequência, proponha uma roda de conversa com a turma para aprofundar e discutir sobre o bairro: as histórias das pessoas, histórias de personagens emblemáticas daquela região, comércio, saúde, educação, bem-estar, ou seja, tudo o que faz parte da realidade daquele local para entender quais são os assuntos mais importantes para os alunos.

! Oriente a turma a se articular para a próxima aula quanto à organização dos grupos.

Cria-Ação

Passo 3

Formação dos grupos

Professor(a), para retomar a aula anterior, comente rapidamente o aprofundamento realizado na roda de conversa.

Na sequência, mobilize a formação dos grupos de forma autônoma, deixando que os alunos se organizem para isso: pode ser por afinidade, bairro, histórias parecidas etc. Com os grupos formados, oriente sobre os materiais necessários para a pesquisa: fotos dos bairros, levantamento de dados como perfil das atividades econômicas, culturais e sociais etc.

Passo 4

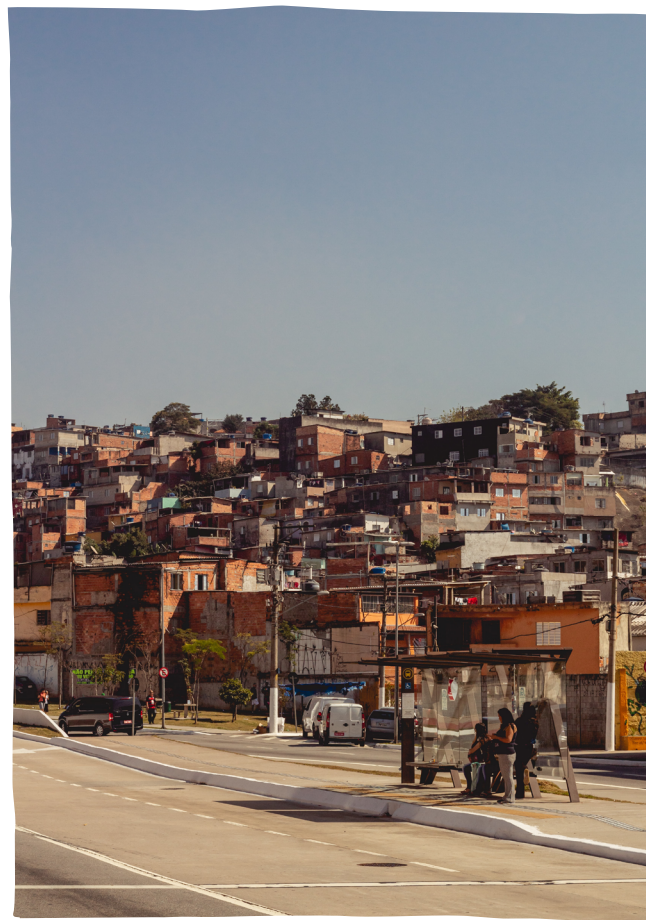
Mobilização de campo

Agora é mão na massa!

Pensando em uma atividade de campo mais completa, sugira aos grupos que, se possível, se encontrem fora do horário da escola para realizarem as observações nos bairros e definirem o que eles pretendem contar através das fotos e das informações levantadas.



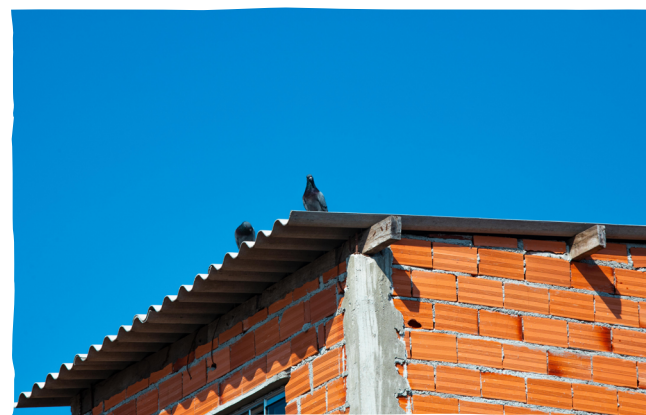
Fonte: Joel Santana / Pixabay



Fonte: Bruno Thethe / Unsplash



Fonte: Athena / Pexels



Fonte: Danilo Alvesd / Unsplash



#ficaadica:

Como sugestão, professor(a), oriente os alunos(as) a levantarem dados acerca de como os moradores vivem naquela região e a organizarem infográficos ilustrando quantas pessoas moram em determinada rua, quais são as principais observações, reivindicações e reclamações delas etc.

Exemplo: quem mora na minha rua?

▶▶ Passo 5

Atividade de conclusão do levantamento de campo no bairro

Organize previamente com os grupos a logística da realização dessa atividade de campo, pois os dados e informações levantados serão sistematizados a partir da próxima aula. Dedique com a turma a 3ª aula para a conclusão do exercício.

Organização e sistematização das informações levantadas e início da produção das matérias (reportagens)

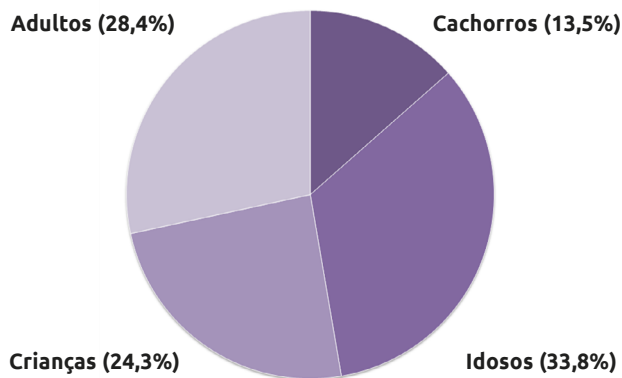
Olá, professor(a)! Agora é hora de “mão na caneta”!

▶▶ Passo 6

Organizando os dados levantados

Professor(a), circule pelos grupos, apoie a consolidação dos dados e oriente a produção da matéria. Veja um exemplo:

"Quem mora na minha rua?"



▶▶ Passo 7

Hora da “mão na caneta”!

Com os grupos em produção e organizando os dados coletados em campo (as fotos, os personagens ouvidos), oriente os alunos a se organizarem nas tarefas e os convide a iniciarem a produção do editorial e dos textos, pensando sempre na estrutura do formato de jornais e revistas que eles

conhecem. Circule pelos grupos e busque apoiá-los especialmente na escrita dos textos jornalísticos. Relembre as estruturas conforme descritas a seguir:

1. Algoritmo da notícia

Após a separação das informações, oriente os grupos a lerem e se apropriarem do anexo deste material para conhecerem as técnicas jornalísticas básicas: lead (quem, o quê, onde, como, quando e por quê), título explicativo, linha fina, importância de fontes, separação dos parágrafos etc.

2. Onde está a notícia?

Professor (a), agora é hora de fazer o elo entre o Pensamento Computacional e o Jornalismo. Após a apresentação das técnicas jornalísticas, os alunos devem identificar os padrões e as problemáticas das técnicas em revistas e jornais. Instigue os grupos a observarem como eles irão organizar e elaborar os textos (solução).

! É importante possibilitar que os grupos sejam provocados a realizarem a conexão do Pensamento Computacional à produção do jornal.

Correlacione o conteúdo com uma metáfora por meio da construção de um quebra-cabeça.

Como as técnicas jornalísticas nos apoiam? O que vem primeiro? Título? Linha fina? Fala da fonte da entrevistada? Por isso, sugerimos

que disponibilize ao longo da atividade tarjetas (papezinhos ou post-its) que organizarão as seções do editorial escrito: “título”, “linha fina” etc., e assim os alunos consigam montar o Jornal Mural/Blog.

Oriente que os alunos organizem em cima da mesa a estrutura, o que vem primeiro, o ordenamento das matérias, partindo da observação dos materiais apresentados como exemplo (revistas e jornais).



Conclusão da produção das matérias jornalísticas para o Jornal Mural/Blog

Professor(a), esta aula servirá para a sistematização e revisão das produções. Busque circular pelos grupos e oriente as conclusões das matérias e as revisões dos textos.

Passo 8

Consolidando a história

Após a conclusão das matérias, organize com os grupos o formato do compartilhamento das produções. Como irão se organizar? Farão uma exposição em sala? Organizarão o Jornal Mural nos murais dos corredores da escola?

Passo 9

Organização do formato do lançamento

Nesse momento, é interessante que eles destaquem a utilização do Pensamento Computacional, como foi ele aplicado, dificuldades encontradas para essa conexão e o que os alunos identificaram como mais importante na atividade.



#ficaadica:

Vale lembrar que se os grupos produziram blogs (caso específico para as escolas que possuem infraestrutura de laboratórios de informática e internet), o ideal é agendar o lançamento no laboratório, então realize o agendamento com antecedência.

Passo 10

Inserindo as produções no Mural ou no Blog

Inicie esse passo orientando os grupos a inserirem as produções nos murais ou blogs — se precisar, disponibilize o laboratório para eles poderem utilizar os computadores e a internet.



#ficaadica:

No caso do Blog, que é on-line, a sugestão é utilizar ferramentas como o Blogger ou Medium para expor as matérias, pois eles são gratuitos na internet.

Passo 11

Apresentação do Jornal Mural/Blog

Ufa! Professor(a), chegamos ao grande dia, à hora de os grupos compartilharem suas produções e trilhas no processo de produção do Jornal Mural. Com a definição do formato do compartilhamento das produções, inicie as apresentações. Sucesso!



Produto Final

Apresentar um JornalMural/Blog informativo, contendo a aplicação das técnicas jornalísticas apresentadas e discutidas ao longo da produção das matérias sobre os bairros/territórios.



Avaliação

Tudo que vai volta

Professor(a), reúna a turma em uma roda de conversa em forma de feedback. Sugerimos um roteiro para você realizar a atividade. O formulário pode ser impresso ou on-line (veja ao lado).



Anexos



“Formulário de avaliação”:
<bit.ly/form-bairro>

O que sabemos sobre o bairro?

Formulário avaliativo sobre a atividade "O que sabemos sobre o bairro?" aplicada com as alunas e alunos.

1. Aplicado por

2. Nome da(o) aluna(o)

3. Série

4. De 0 a 10, quanto gostou da atividade?

5. O que mais gostou na atividade?

6. O que menos gostou na atividade

7. Deixe dicas e sugestões para melhorar a atividade



Referências

DIANA, Daniela. Texto jornalístico. **Toda Matéria**, [S. d.]. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/texto-jornalistico/>>. Acesso em: 26 jul. 2020.

EDUCA PLAY. **CONECTADOS – Criação de Jornal Impresso**. [S. d.]. (3m46s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=h9HOXFD2zmA>>. Acesso em: 26 jul. 2020.

MAGALHÃES, Gustavo. Diferentes formas de contar histórias no Jornalismo. **Fala! PUC-Rio**, 22 out. 2019. Disponível em: <<https://falauniversidades.com.br/diferentes-formas-de-contar-historias-jornalismo/>>. Acesso em: 26 jul. 2020.

NINJA DO EXCEL. **Como fazer gráfico no Excel (gráfico de pizza)**. 3 mar. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Bv23TUDn74o>>. Acesso em: 26 jul. 2020.

PAIXÃO, Patrícia. Conheça os principais jargões da área jornalística. **Formando Focas**, [S. d.]. Disponível em: <<https://formandofocas.com/category/glossario-jornalistico/>>. Acesso em: 26 jul. 2020.

SALADEAULA30. **Como usar o Medium**. 25 mai. 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=K1lka2LXpeE>>. Acesso em: 26 jul. 2020.

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO. **Alunos se unem para brincar, aprender e criar jornal para a escola**. 12 set. 2016. (1m14s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pmpgtotwCUY>>. Acesso em: 26 jul. 2020.



Compartilhe suas reflexões e ideias em nossa plataforma colaborativa, acesse: <bit.ly/pcanoteaqu>



Anotações:

Bianca Tracanella

19 anos, jornalista comunitária, fotógrafa social, poeta e atuante em projetos nas periferias de Osasco.



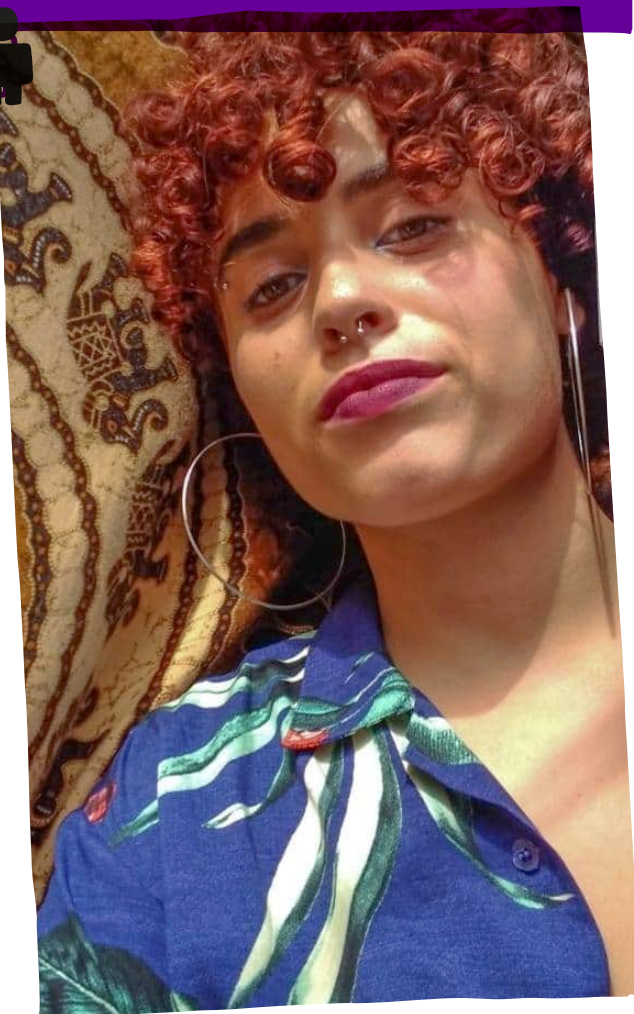
Luiz Lucas

23 anos. Formado em jornalismo, é morador do Jardim Ângela, extremo sul de São Paulo, e atua na comunicação periférica.



Laura da Silva

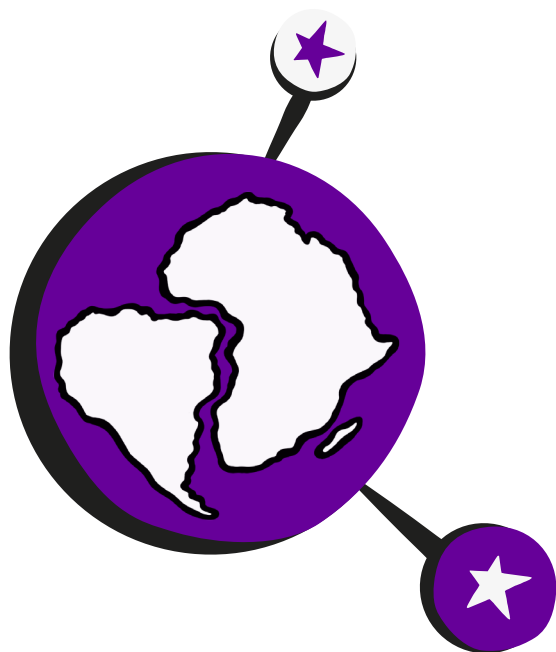
19 anos, produtora cultural, artista, comunicadora e geógrafa em formação. Atua em projetos e mobilização comunitária no extremo sul da cidade, em Parelheiros.



Mariana Rosa F. Teixeira

24 anos, cabeleireira, moradora do Grajaú, extremo sul de São Paulo. Cofundadora do Espaço Boombox.





Quem disse que eu não gosto de estudar?

O conceito de descolonização nos dias atuais é usado e propagado em muitas áreas do conhecimento histórico afrobrasileiro e indígena como uma forma de resgate, ressignificação do conhecimento e valorização da cultura afroindígena, indígena e afrobrasileira.

Costumes, criações e oralidade são um dos recursos que se utilizam contra o apagamento dos feitos desses povos. Isso se faz necessário porque a construção social e cultural estruturada na sociedade em que vivemos se dá pelo fato de sermos um país que foi colonizado por europeus, logo nossos costumes se dão por meio desse processo que ocorreu a partir da chegada dos portugueses ao Brasil.

Descolonizar a música preta é reconhecer a partir de fatos históricos a real origem dos ritmos musicais, o que abordaremos no conteúdo desta sequência didática.



Objetivo Geral: Proporcionar a ampliação do repertório da música preta na vida cotidiana dos alunos de escolas públicas.

Objetivos específicos: Despertar o interesse pela prática de descolonização da cultura musical preta; Criar práticas de olhar por novas perspectivas a temática da descolonização da música preta; Reforçar a necessidade do fortalecimento e cumprimento da Lei 10.639/2003; Produzir arte e cultura musical pretas, instigando a identificação, representação e conhecimento; Evidenciar uma nova forma de pensamento e aprendizado que todos os alunos que tenham contato com a cultura musical preta possam levar para sua vida.



Componentes curriculares: Música e Geografia - Ensino Fundamental II - 9º ano, adolescentes e jovens residentes em regiões excluídas economicamente e, por consequência, estruturalmente.

O foco é mostrar ao aluno que muito do que ele escuta enquanto música e com o que se identifica é a base da criação de uma sociedade revolucionária e próspera dos povos pretos e indígenas, que se tornaram fundamentais para o desenvolvimento tanto social quanto técnico do Brasil.

A música de origem preta é inspiração para outros povos, e historicamente foi usurpada, marginalizada e apropriada em outras narrativas pelo “homem branco”, apagando também a cultura dos povos originários do Brasil, dentre elas a música utilizada essencialmente no desenvolvimento dos povos.

É muito comum que se esqueçam as referências musicais e as grandes obras criadas por esses povos, provocando assim o apagamento da cultura original.

Dessa maneira, foi construída e consolidada uma forma de pensar estruturada por pessoas brancas, dentro de uma cultura europeia, e assim se cria um conceito (paradigma) que se baseia no homem branco com sua cultura, religião e costumes como universal.



Conteúdos: Em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2018), a unidade temática dessa sequência didática é da arte e música, e os objetivos do conhecimento são aplicações práticas. Isso implica analisar criticamente, por meio da apreciação musical, usos e funções da música em seus contextos de produção e cir-

culação, relacionando as práticas musicais às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética, ética e geográfica. Inclui-se também a geografia, tendo como unidade temática o sujeito e seu lugar no mundo: os objetivos do conhecimento são compreender a hegemonia europeia na política e na cultura e as manifestações culturais na formação populacional. Abaixo, compartilhamos as habilidades musicais propostas para o 9º ano na BNCC (2018, p.211):

(EF69AR16) Analisar criticamente por meio da apreciação musical usos e funções da música em seus contextos de produção e circulação, relacionando as práticas musicais às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

(EF69AR17) Explorar e analisar criticamente diferentes meios e equipamentos culturais de circulação da música e do conhecimento musical.

Não obstante, habilidades relacionadas ao conhecimento sobre geografia (idem, p. 393):

(EF09GE01) Analisar criticamente de que forma a hegemonia europeia foi exercida em várias regiões do planeta, notadamente em situações de conflito, intervenções militares e/ou influência cultural em diferentes tempos e lugares. Corporações e organismos internacionais.

(EF09GE02) Analisar a atuação das corporações internacionais e das organizações econômicas mundiais na vida da população em relação ao consumo, à cultura e à mobilidade. As manifestações culturais na formação populacional.



Duração: 4 aulas de 50 minutos.



Materiais necessários: tesoura, cola, cartolina, caneta e lápis de cor, além dos anexos disponíveis neste material.

#ficaadica: atenção ao número de alunos e dos grupos para reprodução dos materiais.

Passo a passo

Olá, professor(a), a ideia desta sequência é atrair os alunos para atividades mais dinâmicas e criativas, propondo experimentar a vivência do jogo “Tabuleiro Ori”, com o tema “Descolonização Musical”, por meio da introdução das origens dos estilos musicais, regiões em que foram criados e suas características conceituais.



Saiba mais:

Jogo: Tabuleiro do Ori

Orié uma palavra da língua Yorubá, que significa “a cabeça”, “a mente”, “a inteligência”.

O tema do jogo é a “Descolonização da música preta”. Atribuição à afrocentricidade musical e descobrimento das origens de ritmos e linguagens da música.

Descolonização musical preta

Passo 1

Apresentando o tema e problematização

Para iniciar a aula, pergunte aos alunos quem gosta de ouvir música. Qual estilo musical eles mais escutam? Qual é o(a) artista preferido? Confira o texto do Anexo1(Desenvolvimento do tema).



“Desenvolvimento do tema”:
<bit.ly/desenv-musica>

Na sequência, após as interações com a turma, registre em tarjetas no quadro, bloco ou mural da sala as respostas das questões levantadas.

Passo 2

Aprofundando o tema

Pergunte à turma quem sabe sobre a origem de um estilo musical preto, se eles o escutam. E qual estilo de música eles mais escutam e se sabem como foi criado.

Passo 3

Leitura coletiva dialogada parte 1

Após a atividade anterior, convide a turma a realizar uma leitura coletiva dialogada do texto “Origem da Música Negra” (Anexo 2)



“Origem da Música Negra”:
<bit.ly/origem-musicanegra>

Distribua-o aos alunos. Convide voluntários a realizarem a leitura, pois assim você estimulará sua expressão oral. A proposta é realizar em conjunto com a turma a leitura, reflexões e discussões sobre cada estilo musical (tema).

! É importante trazer à discussão a reflexão de como os estilos musicais estão diretamente ligados à cultura negra e de como a música em vários momentos foi objeto de resistência e apoio. No período da escravidão, por exemplo, pessoas escravizadas cantavam canções como forma de partilhar e valorizar sua cultura. Muitos estilos musicais pretos tiveram origem e nasceram desse movimento, a exemplo do Blues, assim como os MC’s, que escrevem letras sobre a realidade de seus territórios, nas favelas, em bairros de pouco acesso ao bem comum.

! Professor(a), sugerimos que essa atividade seja realizada em duas aulas, para que você não perca o aprofundamento e a riqueza das reflexões e discussões com a turma.

Passo 4

Leitura coletiva dialogada parte 2

Inicie o dia retomando a atividade onde a leitura parou na aula anterior e avance nos demais estilos musicais. É importante refletir sobre como a imagem do rock — estilo criado por uma mulher preta — foi distorcida mundialmente e ganhou identidade que remete à cara do homem branco. Destaque como a discriminação racial está ligada diretamente a esse processo e de como ela também está diretamente relacionada à discriminação do funk.

Passo 5

Sistematização dos estilos musicais

Após a conclusão da leitura e das discussões, amplie a reflexão com a turma

para os padrões e semelhanças entre os gêneros musicais no processo de aceitação da sociedade. Da mesma forma, discuta semelhanças entre as sonoridades dos estilos musicais, como por exemplo o funk e o rap. Organize com a turma um mural contendo as impressões e percepções que os alunos tiveram de cada estilo musical.

Conectando o Pensamento Computacional ao Jogo de Tabuleiro Ori

▶ Passo 6

Apresentação do Tabuleiro Ori

Você já concluiu com a turma as discussões e a sistematização sobre os estilos musicais pretos. Agora vamos jogar! Com certeza seus alunos ficarão animados com o “Tabuleiro Ori”.

Inicie a atividade apresentando o “Tabuleiro Ori”. Explique aos alunos o conceito do jogo e compartilhe com eles os objetivos e as regras (veja o Anexo 3 — Manual do Jogo).



“Manual do jogo”:
<bit.ly/manual-ori>

Explique que o jogo é uma “descolonização musical”, um tributo aos verdadeiros autores de cada gênero musical, e que, assim, o objetivo principal do jogo é reconhecer e valorizar o povo preto, a sua música, e exaltar suas histórias.

▶ Passo 7

Conectando os pilares do Pensamento Computacional

Professor(a), vale destacar que a estrutura conceitual do jogo está referenciada pelos quatro pilares do pensamento computacional. Apresente-os:

1. Decomposição: a resolução do problema do jogo se busca trabalhando primeiro em suas pequenas partes, ou seja, o jogador só avança uma casa de cada vez.

É fundamental focar na pergunta da casa em que estiver. O objetivo é avançar!



#ficaadica:

É necessário cumprir o desafio de cada casa para vencer o jogo. Resolução de problemas é o segredo de cada casa.

2. Padrões: já no início do jogo você perceberá padrões nas sequências das casas por tema.



#ficaadica:

Exemplo: da casa 1 até a casa 9, todas são de domínio do reggae, o que quer dizer que todas as perguntas desse trecho estarão relacionadas ao reggae. Esse padrão se manterá por todo o jogo, utilizando outros temas.

3. Abstração: no jogo, utilizamos a abstração. Não existe a possibilidade de regressão no caso de uma resposta errada. O objetivo é avançar no conhecimento, quem joga só anda para a frente.



#ficaadica:

O jogador avança conforme vai expandindo seus conhecimentos sobre a descolonização musical.

4. Algoritmo: ao longo das etapas vividas no jogo, finalmente descobrimos o algoritmo. Ao seguir o passo a passo sobre as origens da música preta, avançamos nos conhecimentos

musicais e culturais que fazem parte do cotidiano dos brasileiros.

Passo 8

Mobilizando a galera nos grupos

Agora é hora de organizar os grupos para a distribuição dos materiais do jogo. Antes de começar, divida a turma. Sugerimos o número máximo de cinco alunos por grupo—assim, como eles jogarão em dupla, haverá 4 jogadores e 1 mediador em cada partida. No manual do jogo (Anexo 3) você encontrará as explicações sobre o aluno mediador.



📶 “Manual do jogo”:
<bit.ly/manual-ori>

Oriente os grupos sobre a confecção do dado que será utilizado no jogo. No Anexo 6 você encontrará o roteiro para isso.



📶 “Dado”:
<bit.ly/dado-ori>

Professor(a), oriente os grupos para que todos os participantes leiam o manual de instruções e orientações (Anexo 3). Agora que todos já conheceram o jogo, agende o torneio do Tabuleiro Ori para a próxima aula!

Torneio do Jogo Tabuleiro Ori

Passo 9

Realização do Torneio “Tabuleiro Ori”

Inicie convidando os grupos que foram formados na aula anterior a se organizarem para o início do “Torneio do Tabuleiro Ori”. Pergunte aos alunos se eles têm dúvidas sobre as regras do jogo; se não houver, que se inicie o Torneio!



#ficaadica:

Estimule os alunos a trocarem suas posições no jogo. Dessa forma, todos experimentarão os desafios de cada posição, jogador e mediador.

Passo 10

Avaliação e feedback

Ao término do torneio, organize uma roda de conversa e realize a avaliação e a autoavaliação. Proponha uma reflexão do processo vivido ao longo das quatro aulas.

Instigue sua turma a pensar sobre o processo que viveu, o que foi discutido, as aprendizagens, o que mais os alunos curtiram durante o jogo etc.



Produto Final

Experiência da vivência dos conceitos do jogo “Tabuleiro Ori” para a construção do processo de “descolonização da música preta”.



Avaliação

Professor(a), chegamos ao término de mais uma jornada do cotidiano da sala de aula. A proposta é que a avaliação seja realizada pelos alunos, na perspectiva da avaliação e autoavaliação.

Leve os alunos a pensarem sobre a trilha que eles viveram no processo de ampliação e apropriação dos conceitos de “descolonização da música preta”. Reflita com eles sobre o que aprenderam com novos conceitos e os



impactos para sua vida. Abaixo, sugerimos algumas questões:

- O que você se sentiu ao longo das atividades propostas?
- Como você avalia sua participação nas atividades?
- Como você avalia a participação dos seus colegas no grupo do torneio do Tabuleiro Ori?
- Qual tema você acha que mais impactou nas suas reflexões?
- O que você achou do jogo de Tabuleiro Ori?
- Como foi para você o desafio de montar o dado, peça fundamental para que conseguisse jogar?
- Conte resumidamente se houve alguma mudança sobre o modo como você enxergava a cultura musical preta.
- Esse processo de “descolonização” realizado em conjunto pela turma levou você a mudar a sua forma de se pensar (ou se relacionar com) a cultura preta?



Referências

CORAGEM, Hamilton. Mas... o que é o Blues?. **Caleidoscópio**, [S. d.]. Disponível em: <<http://www.caleidoscopio.art.br/cultural/musica/blues/blues.html#:~:text=Historicamente%20falando%20>

[o%20Blues%20surgiu,um%20povo%20desprezado%2C%20discriminado%20e](http://www.caleidoscopio.art.br/cultural/musica/blues/blues.html#:~:text=Historicamente%20falando%20o%20Blues%20surgiu,um%20povo%20desprezado%2C%20discriminado%20e)>. Acesso em: 26 jul. 2020.

DANTAS, Tiago. Reggae. **Brasil Escola**, [S. d.]. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/artes/reggae.htm#:~:text=O%20reggae%20surgiu%20na%20Jamaica,%22%2C%20o%20movimento%20pra%20cima>>. Acesso em: 26 jul. 2020.

DIANA, Daniela. Samba de Roda. **Toda Matéria**, 23 jul. 2019. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/samba-de-roda>>. Acesso em: 26 jul. 2020.

HISTÓRIA do DJ. **Portal OH2C**, [S. d.]. Disponível em: <<https://www.oh2c.com.br/historia-do-dj/>>. Acesso em: 26 jul. 2020.

HISTÓRIA do Reggae – Parte 3 – Reggae Roots. **Portal Geledés**, 1 out. 2009. Disponível em: <<https://www.geledes.org.br/historia-reggae-parte-3-reggae-roots/>>. Acesso em: 26 jul. 2020.

LINARDI, Fred. Como funciona uma pick-up de DJ?. **Super Interessante**, 18 jun. 2010. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-funciona-uma-pickup-de-dj/#:~:text=O%20trabalho%20do%20DJ%20%C3%A9,controlando%20a%20vibe%20da%20festa>>. Acesso em: 26 jul. 2020

SAMBA de Breque. **AllAboutArts**, [S. d.]. Disponível em: <<http://allaboutarts.com.br/default.aspx?PageCode=12&PageGrid=articles&item=0303A5>>. Acesso em: 26 jul. 2020.

VOCÊ sabia que foi uma mulher negra que criou “Rock N’Roll”? **Portal Geledés**, 24 jan. 2016. Disponível em: <<https://www.geledes.org.br/voce-sabia-que-foi-uma-mulher-negra-que-criou-rock-nroll/>>. Acesso em: 26 jul. 2020.



“Tabuleiro do Jogo Ori”:
<bit.ly/tabuleiro-ori>

WEBIGGY. Como o rap chegou ao Brasil. **Amino**, 6 out. 2018. Disponível em: <<https://aminoapps.com/c/rapetrapamino/page/blog/como-o-rap-chegou-ao-brasil/GEE8lK8mRwPB2YYW8LjQmQrlw3#:~:text=O%20rap%20surgiu%20no%20Brasil%20em%201986%2C%20na%20cidade%20de,violeto%20e%20tipicamente%20de%20periferia>>. Acesso em: 26 jul. 2020.



“Cards (perguntas) do jogo”:
<bit.ly/perguntas-ori>



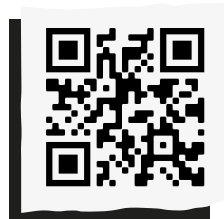
“Modelo dos cards”:
<bit.ly/cards-ori>



Anexos



“Material de Aprofundamento”:
<bit.ly/desenv-musica>



“Dado”:
<bit.ly/dado-ori>



“Manual do Jogo - Tabuleiro Ori”:
<bit.ly/manual-ori>



Compartilhe suas reflexões e ideias em nossa plataforma colaborativa, acesse: <bit.ly/pcanoteaqui>

Anotações:

Ana Luíza Araújo (ANALUA)

26 anos, tem formação em Operação de áudio, trabalha como microfonista e com captação de som direto. É poeta e cantora. Moradora do Capão Redondo, Zona Sul de SP.



Gustavo Lira

20 anos. Fotógrafo, produtor audiovisual e produtor cultural na Batalha do Paraisópolis.



Glória Maria

20 anos, moradora de Paraisópolis, jornalista, produtora audiovisual e cultural. Cofundadora da Batalha do Paraisópolis





Anotações:

Magda Souza

27 anos, produtora cultural periférica, Fundadora do coletivo EmpodereCINEgo que atua em diversos campos da cultura, e tem como base a exibição de filmes nas ruas das quebradas da zona sul. Moradora do Jardim Ângela, através de seu Coletivo realiza diversas ações culturais voltadas para o seu território, produzindo batalhas de rima, rodas de conversas e oficinas.



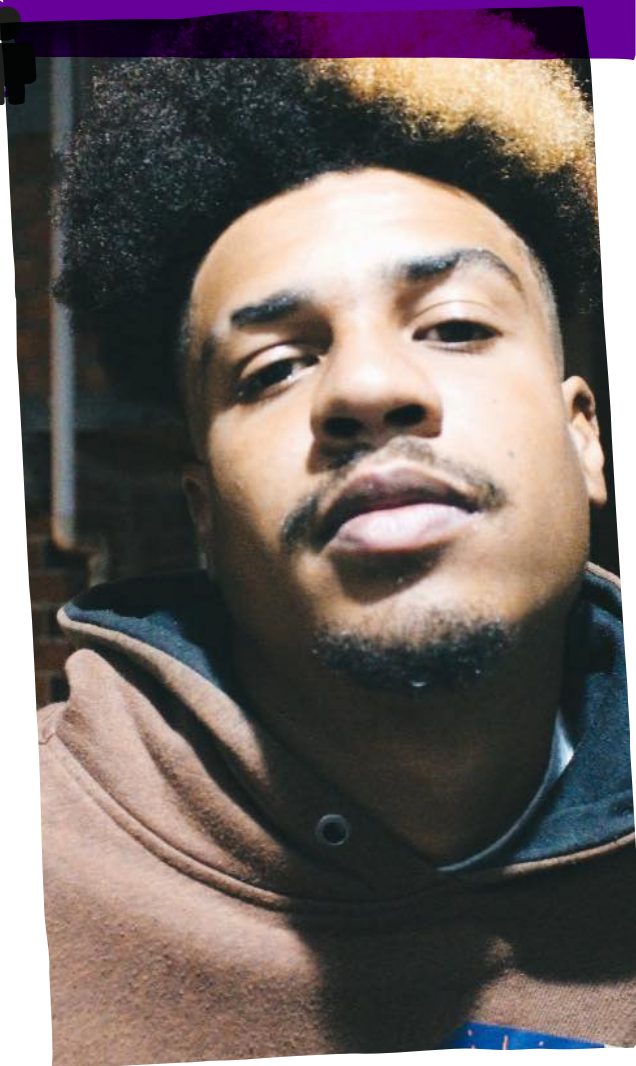
Matheus Araújo (Macrô)

24 anos, compositor, MC de Rap, beatmaker. Morador de Cidade Monções (Jardim Edite).



Mike Johnatan

23 anos, morador de Paraisópolis, rapper, membro do selo Inconvencional, produtor cultural e cofundador da Batalha do Paraisópolis.





fundacaotelefonicavivo.org.br



Parceiro executor:



Apoio:

