GUIA DE APRENDIZAGEM - PEI

EE. LUCÍDIO MOTTA NAVARRO				
Professor(a): JOSÉ MARCOS DOS SANTOS	**ITINERÁRIO FORMATIVO START – UC 3 COMPONENTE CURRICULAR: TEXTO E CONSUMO**	**3ª SÉRIE ENSINO MÉDIO**	**1º Semestre/2023**	
Justificativa: O componente Texto e Consumo sugere o trabalho com as práticas de linguagem contemporâneas, considerando os eixos da Leitura, Produção de Textos, Oralidade e Análise Linguística/Semiótica, por meio do contato com novos gêneros, textos multimodais, multissemióticos e multimidiáticos, perpassando pelos eixos investigação científica, processos criativos, mediação e intervenção sociocultural e empreendedorismo. Os estudantes terão contato com temas contemporâneos relevantes para o desenvolvimento de sua capacidade de argumentação, bem como assumirão papéis sociais diversos e produzirão textos em diversos gêneros, com foco no comportamento ético e nas relações de consumo sustentáveis. Este componente tem como foco problematizar as estratégias publicitárias, a fim de contribuir para a formação do estudante como um consumidor consciente, que não se deixa influenciar facilmente, questionando os discursos da propaganda, presentes em todas as esferas da nossa sociedade.				
Objetivos	**Objetos de conhecimento**	**Situação de Aprendizagem e habilidades**	**CALENDÁRIO**	
Proporcionar ao estudante reflexões para que possam tomar decisões que				

contribuam para o seu bem-estar, e também o de outros em sua volta, por esse motivo, o Projeto de Vida se torna presente nessas discussões, uma vez que, nesse processo de construção, há muitas interferências sociais, emocionais e culturais que, assim, é necessária uma análise mais apurada dos diferentes contextos em que o consumo está presente.			
	Atividade 1 (Investigação Científica) Investigam e refletem sobre os impactos da publicidade nos hábitos de consumo.	Competências da Formação Geral Básica: 1, 3 e 7 Habilidades a serem aprofundadas: 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. EM13LGG304 Formular propostas, intervir e tomar decisões que levem em conta o bem comum e os Direitos Humanos, a consciência	06.02 a 24.2

		socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global. EM13LGG703 Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais. 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. EMIFCG01 Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais. EMIFLGG01 Investigar e analisar a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento;	

		música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias. EMIFCG05 Questionar, modificar e adaptar ideias existentes e criar propostas, obras ou soluções criativas, originais ou inovadoras, avaliando e assumindo riscos para lidar com as incertezas e colocá-las em prática. EMIFLGG05 Selecionar e mobilizar intencionalmente, em um ou mais campos de atuação social, recursos criativos de diferentes línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), para participar de projetos e/ou processos criativos. EMIFCG09 Participar ativamente da proposição, implementação e avaliação de solução para problemas socioculturais e/ou ambientais em nível local, regional, nacional e/ou global, corresponsabilizando-se pela realização de ações e projetos	

		voltados ao bem comum. EMIFLGG09 Propor e testar estratégias de mediação e intervenção sociocultural e ambiental, selecionando adequadamente elementos das diferentes linguagens. EMIFCG10 Reconhecer e utilizar qualidades e fragilidades pessoais com confiança para superar desafios e alcançar objetivos pessoais e profissionais, agindo de forma proativa e empreendedora e perseverando em situações de estresse, frustração, fracasso e adversidade. EMIFLGG10 Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados às várias linguagens podem ser utilizados na concretização de projetos pessoais ou produtivos, considerando as diversas tecnologias disponíveis e os impactos socioambientais.	
	Atividade 2 (Investigação Científica) Produzem roteiros e elaboram apresentações orais no estilo pitch, com foco nas questões éticas relacionadas à publicidade.		27.02 a 23.3

	Atividade 3 (Investigação Científica e Processos Criativos) Investigam advertisings. Refletem sobre o uso de advergames. Criam podcasts sobre hábitos de consumo dos jovens.		27.03 a 19.04
	Atividade 4 (Investigação Científica) Planejam e produzem vídeos sobre hábitos de consumo.		24.04 a 31.05
	Atividade 5 (Processos Criativos) Produzem vídeos e organizam uma campanha publicitária com foco na conscientização sobre hábitos de consumo.		01.06 a 29.06
Competências Socioemocionais Empatia. Autoestima. Assertividade.			
Tema Transversal A sociedade e a formação da linguagem como elemento de identidade histórica. A diversidade cultural como substrato para consolidação de prática idiomática.			
Estratégias Didáticas			
Atividades Autodidáticas • Estudos de material e resposta de questões. • Acompanhamento de aulas e/ou presencialmente com práticas de leitura e escrita.	Atividades Didático-Cooperativas • Participação em ações conjuntas com os pares em desenvolvimento de práticas diferenciadas de leitura e	Atividades Complementares	

• Envolvimento interpessoal em leituras de apoio e práticas de aprendizagem propostas.	produção de texto.		

Princípios e Premissas • Autogestão. • Disciplina. • Cooperação.	Critérios de Avaliação Desenvolvimento das seguintes atividades propostas: Resolução das atividades do CMSP –0 a 10 pontos. (OBS: meta 75% das atividades); Avaliações do SEDUC – CAED: (AAPs, Sequências Digitais) - 0 a 10 pontos. (OBS: realização das avaliações de todas as áreas do conhecimento); Engajamento e realização: Atividade em sala: 0 a 10 pontos; Atividade no Classroom: 0 a 10 pontos; Participação do Clube Juvenil:0 a 10 pontos; Tutoria: 0 a 10 pontos; Recuperação contínua : 0 a 10 pontos.	

Referências

Para o(a) Professor(a):

MAPPA: Material de Apoio ao Planejamento e Práticas do Aprofundamento. Unidade Curricular 3.

As marcas te manipulam. Disponível em: https://cutt.ly/TI53H9c. Acesso em: 16 dez. 2021.

Sugestão de repositório. Disponível em: https://cutt.ly/dPPJoIu. Acesso em: 22 out. 2021.

World Café: a metodologia para gerar conversas relevantes. Disponível em: https://cutt.ly/cPPJRoT. Acesso em: 26 out. 2021.

O que é consumismo. Disponível em: https://cutt.ly/II0AmvZ. Acesso em: 08 dez. 2021.

Adolescência: alvo fácil para o consumismo. Disponível em: https://cutt.ly/nI0FL0V. Acesso em: 08 dez. 2021.

Mesa redonda estimula argumentação colaborativa dos alunos. Disponível em: https://cutt.ly/7RP9VsR. Acesso em: 16 dez. 2021.

O que é MARKETING || Conceitos e Definições. Disponível em: https://cutt.ly/fI6p3ab. Acesso em: 13 dez. 2021.

Publicidade infantil em questão no Brasil. Disponível em: https://cutt.ly/fBrqBvQ. Acesso em: 5 out. 2022. ENEM provas de 2014. Disponível em: https://cutt.ly/aBrrnOO. Acesso em: 05 out. 2022.

Conar: entenda o que é e como funciona. Disponível em: https://cutt.ly/nl6zsXN. Acesso em: 13 dez. 2021.

Pitch - Na prática! Disponível em: https://cutt.ly/YI6xLWM. Acesso em: 16 dez. 2021.

Advergames - Jogos Feitos Para Vender Hambúrguer e Refrigerantes. Uma Breve História. Disponível em: https://cutt.ly/0V57e5S. Acesso em: 15 dez. 2021.

A efetividade das estratégias de advergaming: um estudo experimental comparando advergames e in-game advertisings. Disponível em: https://cutt.ly/0OqkXts. Acesso em: 16 dez. 2021.

O que é o Google Ads? Aprenda tudo sobre essa ferramenta agora! Disponível em: https://cutt.ly/4Oqk7OB. Acesso em: 16 dez. 2021.

Consumo consciente. Disponível em: https://cutt.ly/8OqzhYO. Acesso em: 16 dez. 2021. "Internet das coisas muda o paradigma de consumo", diz engenheira. Disponível em: https://cutt.ly/eOqzWrs. Acesso em: 16 dez. 2021.

Como fazer um podcast do zero: tutorial completo. Disponível em: https://cutt.ly/TTrENs0. Acesso em: 16 dez. 2021.

NFT e o emergente mercado de crypto art. Disponível em: https://cutt.ly/NOqc0F1. Acesso em: 16 dez. 2021.

Mídias digitais influenciam hábitos de consumo dos jovens. Disponível em: https://cutt.ly/FPPMsjf. Acesso em: 16 dez. 2021.

Para o(a) Estudante:

As marcas te manipulam. Disponível em: https://cutt.ly/TI53H9c. Acesso em: 16 dez. 2021.

Sugestão de repositório. Disponível em: https://cutt.ly/dPPJoIu. Acesso em: 22 out. 2021.

World Café: a metodologia para gerar conversas relevantes. Disponível em: https://cutt.ly/cPPJRoT. Acesso em: 26 out. 2021.

O que é consumismo. Disponível em: https://cutt.ly/II0AmvZ. Acesso em: 08 dez. 2021.

Adolescência: alvo fácil para o consumismo. Disponível em: https://cutt.ly/nI0FL0V. Acesso em: 08 dez. 2021.

Mesa redonda estimula argumentação colaborativa dos alunos. Disponível em: https://cutt.ly/7RP9VsR. Acesso em: 16 dez. 2021.

O que é MARKETING || Conceitos e Definições. Disponível em: https://cutt.ly/fI6p3ab. Aces so em: 13 dez. 2021.

Publicidade infantil em questão no Brasil. Disponível em: https://cutt.ly/fBrqBvQ. Acesso em: 5 out. 2022. ENEM provas de 2014. Disponível em: https://cutt.ly/aBrrnQO. Acesso em: 05 out. 2022.

Conar: entenda o que é e como funciona. Disponível em: https://cutt.ly/nI6zsXN. Acesso em: 13 dez. 2021.

Pitch - Na prática! Disponível em: https://cutt.ly/YI6xLWM. Acesso em: 16 dez. 2021.

Advergames - Jogos Feitos Para Vender Hambúrguer e Refrigerantes. Uma Breve História. Disponível em: https://cutt.ly/0V57e5S. Acesso em: 15 dez. 2021.

A efetividade das estratégias de advergaming: um estudo experimental comparan do advergames e in-game advertisings. Disponível em: https://cutt.ly/0OqkXts. Acesso em: 16 dez. 2021.

O que é o Google Ads? Aprenda tudo sobre essa ferramenta agora! Disponível em: https://cutt.ly/4Oqk7OB.

Acesso em: 16 dez. 2021. Consumo consciente. Disponível em: https://cutt.ly/8OqzhYO. Acesso em: 16 dez. 2021. “Internet das coisas muda o paradigma de consumo”, diz engenheira. Disponível em: https://cutt.ly/eOqzWrs. Acesso em: 16 dez. 2021. Como fazer um podcast do zero: tutorial completo. Disponível em: https://cutt.ly/TTrENs0. Acesso em: 16 dez. 2021. NFT e o emergente mercado de crypto art. Disponível em: https://cutt.ly/NOqc0F1. Acesso em: 16 dez. 2021. Mídias digitais influenciam hábitos de consumo dos jovens. Disponível em: https://cutt.ly/FPPMsjf. Acesso em: 16 dez. 2021.	