

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/dPPJolU. Acesso em: 22 out. 2021. World Café: a metodologia para gerar conversas relevantes. Disponível em: https://cutt.ly/cPPJR0T. 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/fl6p3ab. 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/aBrnOO. 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>. 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/aBrnQO>. 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 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.