



TRILHA | 2º ANO  
ENSINO MÉDIO



O SOL É PARA TODOS!

## Olá, Colegas Docentes!

Recebam as nossas boas-vindas à Trilha FazGame que vamos desenvolver em parceria aqui na sua escola!

Nesse Projeto, os estudantes irão criar um game na nossa plataforma FazGame e, quando se cria um game nessa plataforma, aprende-se uma porção de coisas. Uma delas **é que se pode estudar e se divertir ao mesmo tempo**. A Trilha FazGame foi pensada para ajudar estudantes a desenvolverem habilidades importantes. Vejam só:



Na Trilha FazGame, os estudantes **é que serão os criadores do game**. Eles irão imaginar os personagens, os cenários, as ações, enfim, tudo do game, mas com a preciosa ajuda de vocês, os Mestres!

Vale ressaltar a **relação entre a criação do game e os estudos**. Sabem por que existe essa relação? Porque, da mesma forma que nós só temos um único estômago, que processa tudo o que nele vai parar – seja comida gostosa ou horrorosa –, também só temos um único cérebro.

O cérebro que usa a lógica para organizar o game é o mesmo que poderá organizar os conteúdos escolares na cabeça dos alunos e, assim, fazer com que estudem e aprendam cada vez melhor. Vocês já tinham pensado nisso?

*Contamos com vocês!*

# Orientações

Ao dar início a esse projeto com sua turma, é importante que você destaque a essência da FazGame:

Ela é uma ferramenta que foi criada para oferecer uma nova maneira de se estudar e aprender, costurando conteúdos curriculares com narrativas ficcionais.

Criando games que demandam o estudo e reflexão sobre conteúdos dos diversos componentes curriculares, os alunos inserem personagens e situações por eles inventadas, em total integração com o contexto delineado pelos conteúdos.

Explique aos estudantes que a **Trilha FazGame** se encontra organizada em etapas que correspondem aos principais marcos de um texto narrativo simples.

São 4 as etapas de construção da narrativa do projeto FazGame:

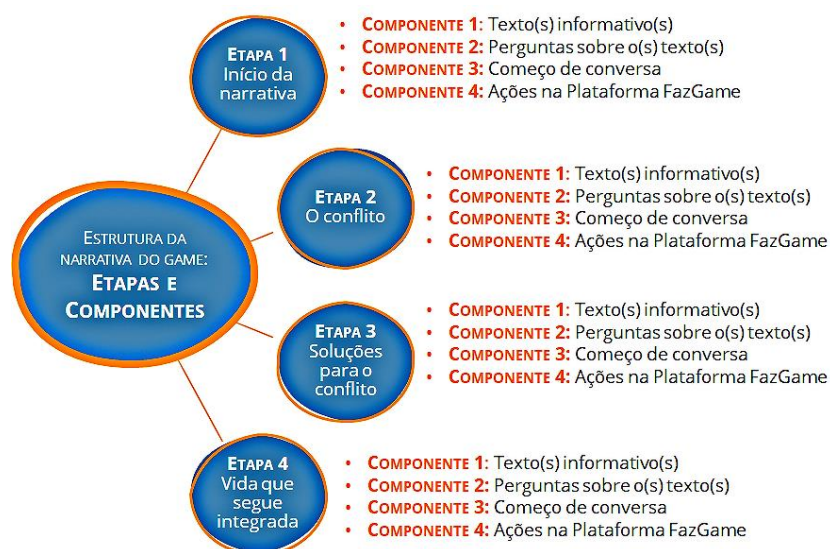
1ª ETAPA | **SITUAÇÃO INICIAL DA NARRATIVA**

2ª ETAPA | **O CONFLITO**

3ª ETAPA | **TENTATIVA DE SOLUÇÃO DO CONFLITO**

4ª ETAPA | **VIDA QUE SEGUE!**

Uma mesma estrutura é aplicada para cada uma dessas etapas. Essa estrutura é composta por quatro componentes, conforme indicado na imagem a seguir.



Para cada componente, selecionamos algumas sugestões para você. Veja a seguir.

**[Componente 1] TEXTOS:** cada etapa se inicia com a leitura e discussão sobre o texto ou textos relacionados ao tema da Trilha. Todos os textos cumprem a função informativa e se baseiam em material atualizado, capturado em sites confiáveis na Internet e recebem modelagem verbal e visual da nossa equipe pedagógica para ficarem adequados ao público-alvo.

Nossa sugestão relativa aos textos é que você promova *a leitura de maneiras variadas*, por exemplo:

- Você é quem lê o texto todo.
- Cada grupo indica um de seus membros para ler em voz alta um trecho do texto e cada um dos indicados lê um trecho do texto.
- Você indica o primeiro leitor e cada leitor indica o próximo para ler uma parte do texto.
- Os leitores são voluntários: lê quem quiser e o quanto quiser.

**[Componente 2] PERGUNTAS SOBRE O TEXTO:** após a leitura do texto, promova *uma conversa livre* sua com a turma sobre ele, *explorando o que os estudantes sabem, pensam e sentem*

**sobre o assunto**. Nesse momento, é ótimo que possam relatar situações reais de sua vida que possuam conexões com o tema do texto.

Em seguida, apresente os estudantes às 3 perguntas formais sobre o texto e proponha que discutam qual seria a resposta correta a cada uma das perguntas.

As perguntas foram formuladas em conexão direta com determinados descritores da Prova do Saeb. Ao clicar na resposta correta, você acessa nossos comentários sobre a pergunta.

O debate a respeito das alternativas de resposta pode ser realizado de variadas maneiras, por exemplo:

- A. Cada grupo debate entre si e decide qual a resposta certa.
- B. Você promove um debate coletivo e vai fazendo a mediação das contribuições dos estudantes; ao final, promove um resumo das opiniões dos estudantes antes de eles optarem pela resposta que consideram correta.
- C. Cada grupo debate entre si e depois confere todas as suas respostas com outro(s) grupo(s).
- D. Cada grupo debate entre si e depois registra suas respostas na lousa, para que todos possam ver todos os resultados de todos os grupos.

**[Componente 3] COMEÇO DE CONVERSA:** esta seção da Trilha FazGame dedica-se a orientar, por meio de algumas indicações, a concepção do game em relação à etapa de narrativa em que o jogo se encontra. Neste momento, a turma ou os membros do grupo deverão discutir as suas ideias sobre os elementos daquela parte da narrativa e chegar a uma conclusão relativa a cada pergunta feita.

Conforme os estudantes vão tomando decisões em relação a cada indicação feita, deverão marcar com um X o quadradinho ao lado desta. Assim, ao **conferir os avanços de cada aluno por meio da própria plataforma em tempo real**, você poderá saber em que ponto

cada estudante se encontra e poderá ajudar os que estão demorando muito tempo para tomar as decisões solicitadas nas perguntas apresentadas.

**[Componente 4] AÇÕES COM A FERRAMENTA FAZGAME:** esta seção indica cada ação que o estudante deve realizar utilizando as funcionalidades da ferramenta FazGame.

Esse é o momento em que seria interessante solicitar que os estudantes mais avançados em tecnologia ajudassem os colegas que ainda estivessem experimentando dificuldades para manejar as funcionalidades na FazGame.

## O que se estuda nessa Trilha

Esta trilha, como todas as trilhas FazGame, além do desenvolvimento das habilidades de coesão e coerência na **leitura** de texto informativo e na **escrita** de texto narrativo, também contribui com a ampliação das habilidades de **raciocínio lógico, criatividade** e capacidade de **trabalhar colaborativamente** – que são importantes para todas as áreas e componentes do currículo.

Em especial, e de acordo com a BNCC, a Base Nacional Comum Curricular, para o Ensino Médio, esse Plano se conecta com o Eixo Estruturante denominado INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA, que promove investigações da realidade por meio de realização de práticas e produções científicas. E, de modo mais específico, conecta-se com a competência e habilidade a seguir indicadas.

- **Competência específica 1:** Analisar fenômenos naturais e processos tecnológicos, com base nas interações e relações entre matéria e energia, para propor ações individuais e coletivas que aperfeiçoem processos produtivos,

minimizem impactos socioambientais e melhorem as condições de vida em âmbito local, regional e global.

- **Habilidade [EM13CNT106]:** *Avaliar, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais, tecnologias e possíveis soluções para as demandas que envolvem a geração, o transporte, a distribuição e o consumo de energia elétrica, considerando a disponibilidade de recursos, a eficiência energética, a relação custo/benefício, as características geográficas e ambientais, a produção de resíduos e os impactos socioambientais e culturais.*

No entanto, embora esse Plano se conecte com os conteúdos obrigatórios acima indicados, pode acontecer de a sua turma estar distante da possibilidade de compreensão de tais conteúdos. Se isso acontecer, procure, antes de começar a produção do game, criar uma ponte entre o universo conhecido dos estudantes e o tema que está sendo trazido. Por exemplo, se energia solar em uma aldeia indígena é para eles um tema com o qual você acha que eles terão dificuldade de se conectar, em termos de compreender, perceber e sentir, convide-os a conversar livremente sobre esses assuntos. Em que tipo de moradia vivem os povos indígenas? Há eletricidade nas aldeias indígenas? Os alunos já viram pela televisão ou redes sociais alguma comunidade indígena? Pode ser legal também fornecer exemplos de filmes, séries ou livros que apresentem um gancho de onde vocês podem partir para entrar no tema com mais profundidade.

A sequência narrativa proposta para o game a ser elaborado pelos alunos é a seguinte:

Na **1a Etapa**, as lideranças de um povo indígena que vive na região Norte do Brasil quer ter acesso à energia elétrica e pedem ajuda à escola local. Pensando nos usos que a humanidade deu à energia elétrica até hoje, os estudantes começam o game imaginando por que motivo(s) este povo indígena deseja ter acesso a energia elétrica em seu povoado e decidem as personagens que serão os protagonistas dessa história.

Na **2a Etapa**, as personagens começam a pensar no problema. A primeira ideia que surge é de que a fonte energética escolhida deverá ser limpa e renovável. A professora sugere fazer uma pesquisa sobre parques solares no país. Afinal, sem entender bem como tudo



isso funciona, é impossível tirar esse projeto do papel. E agora, quais serão os próximos passos? O que professora e estudantes devem fazer?

Na **3a Etapa**, as personagens se dão conta de que talvez essa tarefa seja grande demais para estudantes resolverem sozinhos. Pesquisando, eles descobrem que uma grande empresa possui um histórico de interações e suporte a comunidades indígenas e poderá ser o contato principal. A parceria entre escola e empresa pode dar muito certo e beneficiar a comunidade desse povo indígena, mas é necessário convencer a empresa. Para isso, ter bons argumentos é essencial! Como esse grupo pode formular bons argumentos para conversar com as pessoas da empresa?

Finalmente, na **4a Etapa**, há várias decisões a tomar porque há muitas possibilidades para a conclusão desse desafio entre a comunidade do povo indígena e a escola. Pode ser que tudo tenha corrido bem: o grupo de estudantes tenha ganhado, como prêmio, um dia de convivência bem divertido e surpreendente e a comunidade do povo indígena tenha conseguido o seu sonhado acesso à energia elétrica. Mas... será que a chegada da eletricidade ajudou a comunidade a se desenvolver o tanto que algumas pessoas imaginavam? De um jeito ou de outro, agora a energia elétrica está disponível e outras ideias sobre o seu uso podem aparecer.

O fim dessa história está nas mãos de vocês! O que as personagens aprenderam ao longo dessa missão? O diálogo estabelecido nesse processo pode nos ajudar a entender melhor como o mundo ao nosso redor funciona. O game de vocês vai enriquecer esse processo de diálogo e compreensão!



## Expressões e palavras-chave do tema<sup>1</sup>

Nossa sugestão é que seja realizado um levantamento de vocabulário – palavras e expressões – sobre o tema logo no início do trabalho, a fim de que os estudantes já fiquem atentos à grafia correta das palavras e, ao mesmo, tempo, delineiem, por meio desta lista, a abrangência do tema.

Os estudantes também devem contribuir para essa lista, adicionando termos que julguem relevantes para estudo do tema. Ao elaborar a lista, **é muito importante problematizar cada termo**, promovendo debates sobre as alternativas de grafia: tem acento ou não? É com /s/ ou com /ç/? etc.

Segue uma lista de expressões e palavras-chave do tema desta Trilha. Ela não é estática. Pelo contrário, **novos termos poderão ser acrescentados a qualquer momento!**

comunidade indígena	energia solar	fontes de energia
eletricidade	fonte energética limpa e	sustentáveis
energia elétrica	renovável	negociação
negociar	pobreza energética	qualidade de vida
painéis fotovoltaicos	preço de instalação	recursos naturais

*Desejamos a você e à sua turma muito estudo, debate e diversão!*

---

<sup>1</sup> Fonte: PADILHA, Heloisa. **Com que letra eu vou?** Limpeza de textos na escola. Rio de Janeiro: Linha Mestra, 2005.

# TRILHA | O sol é para todos!

---

## 1ª ETAPA | Situação inicial da narrativa

Olá a todos! Sejam muito bem-vindos a esta trilha que construiremos juntos!

*Aliás, você sabe o que é uma trilha?*

*É um caminho? É por onde se anda, se corre, se encontra, ou se perde?*

*Já, já vocês vão saber o que é uma trilha FazGame!*

Olá! Boas-vindas a esta trilha que pode até resultar em um game premiado!

O game vai acontecer em uma comunidade de um povo indígena que vive na região Norte do Brasil e quer ter acesso à energia elétrica.

As lideranças deste povo indígena, pensando em dialogar com a comunidade que cerca a Aldeia, decidem pedir ajuda à escola mais próxima para realizar essa missão.

Já pensaram que não é possível usar computador ou celular sem energia elétrica? Acessar as redes sociais, enviar e-mails e ver filmes também não seria possível!

Pensando nos usos da energia, para que será que essa comunidade indígena pretende usar a energia elétrica?

Que pessoas serão personagens desse game? Como será o cenário?

**Leiam os textos a seguir**, que vão ajudar vocês a tirarem possíveis dúvidas e a montar a primeira parte desse game.

## Texto 1 | Roteirizando<sup>2</sup>

### ROTEIRO

Um roteiro é um guia que contém as cenas e diálogos de um filme ou vídeo.

O roteiro é o que dará a forma do projeto, definindo os lugares de gravação, ajudando o diretor a selecionar seus atores, fazer com que esses atores compreendam suas personagens antes mesmo de encenarem.

### FAÇA O ESQUELETO DO SEU TRABALHO

Esse é o momento de escrever essa ideia. Faça um esboço do enredo. Depois, adicione detalhes sobre os personagens - suas características físicas e não físicas. Também é importante detalhar como vai se dar o relacionamento dos personagens entre si.

### ESCREVA O BÁSICO DA HISTÓRIA

Antes de começar a escrever todas as cenas de uma vez, vá delineando a história aos poucos. Não adicione detalhes narrativos ainda. Essa é a hora de escrever coisas básicas e rápidas. Ao escrever o básico, você facilita o seu trabalho mais tarde.

### ESCREVA CENAS

As cenas são os eventos do seu game. Elas acontecem em um local específico e devem sempre levar a história para frente. Se uma cena não fizer isso, então deverá ser cortada!

### ESCREVA DIÁLOGOS

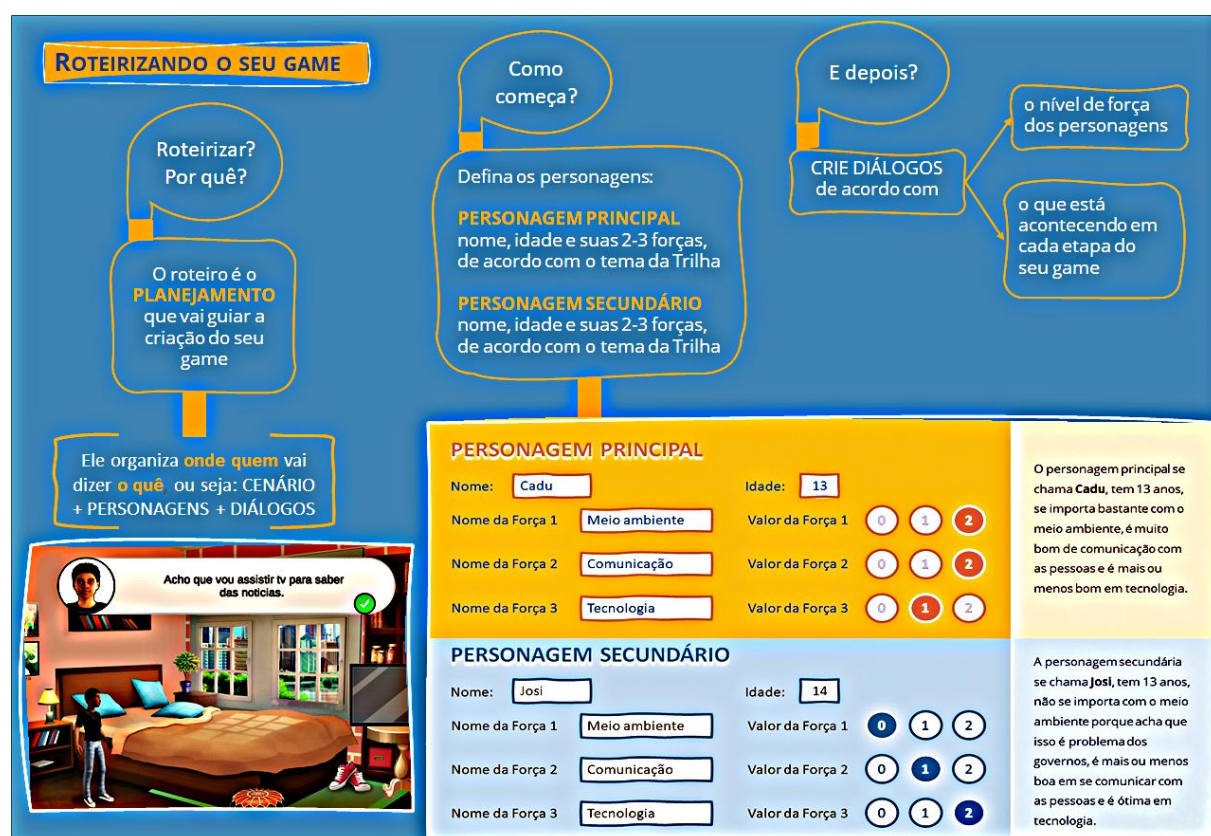
---

<sup>2</sup> Todos os textos deste material foram produzidos com base em textos referenciados ao final de cada um, com edição da Equipe Pedagógica da FazGame, para se alinhar às necessidades e características dos alunos. Esse material foi criado para ser utilizado no contexto do projeto FazGame.

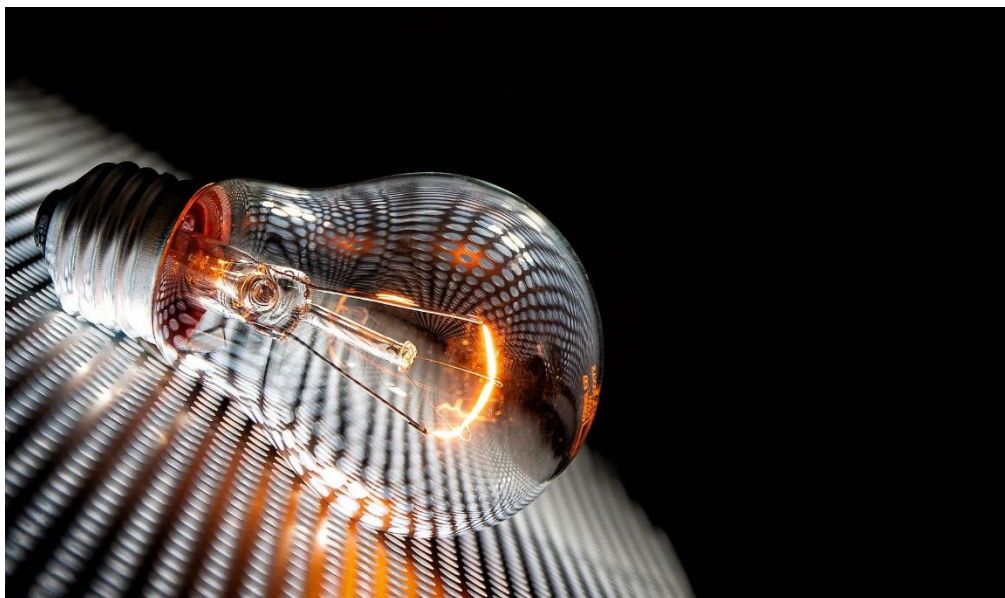
McKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros**. Curitiba: Arte & Letra, 4ª ed., 2006, p.25. Adoro Cinema. *Retrospectiva 2019: Os filmes mais acessados pelos leitores do 'AdoroCinema'*. Disponível em <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-152232/> Acesso em 12/03/2020.

A partir do momento em que você tiver cenas no seu roteiro, significa que seus personagens já deverão estar interagindo. Os diálogos podem acabar sendo uma das coisas mais difíceis de escrever, mas não desanime! Use os recursos da nossa língua (LETRAS MAIÚSCULAS e pontuação expressiva, por exemplo) para passar os sentimentos de raiva, paixão e alegria.

Pois é... tudo depende do tal do roteiro! Observe bem esse infográfico para compreender como você deve estruturar o seu game!



## Texto 2 | A energia e o mundo<sup>3</sup>



Nossa vida é movida por vários tipos de energias. Já se deu conta de que é por meio de um tipo de energia que agora você consegue ler este texto em uma tela? A eletricidade permite que nossa qualidade de vida melhore muito, pois dela depende a maioria de nossos hábitos, como a luz, o uso de geladeiras

para conservar alimentos, o banho quente etc.

Não se pode esquecer, no entanto, que o uso dessas energias tem origem em recursos naturais. Por isso, é essencial investir em fontes de energia sustentáveis, ou seja, fontes que partem de recursos inesgotáveis da natureza.

Pensando que a energia elétrica leva o acesso a diversos bens que melhoram a vida das pessoas, a falta de oportunidade de ter essa energia disponível faz com que as comunidades sejam prejudicadas.

“Pobreza energética” é o termo que denomina essa situação e que vem ganhando destaque hoje em dia. Como o nome já diz, ele está relacionado com a falta de acesso à energia elétrica, fato que está ligado às condições socioeconômicas dos cidadãos. Segundo pesquisas, o Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) está diretamente conectado ao consumo de energia de uma localidade, pois quanto mais energia é consumida, maior é a qualidade de vida das pessoas.

---

<sup>3</sup> Fonte: adaptado de <https://www.oaltotaquari.com.br/portal/2013/03/a-importancia-da-energia-nas-nossas-vidas-e-a-interdependencia-entre-a-economia-e-a-energia-do-pais/> e <https://cidadeverde.com/energiaativa/115811/energia-para-atendimento-das-necessidade-basicas-do-ser-humano>. Acesso em 10/03/2022.



Portanto, levar energia elétrica para lugares mais afastados dos grandes centros urbanos deve ser uma das prioridades governamentais.

Observe o mapa de transmissão de energia elétrica no Brasil. As retas coloridas representam as linhas de transmissão. Os brasileiros de que região do país recebem menos energia elétrica? Você acertou se respondeu “Região Norte”.

Mapa de Transmissão de Energia Elétrica no Brasil. Fonte: ONS.

## 1ª ETAPA | Perguntas

1 – A frase do Texto 1, “Pois é... tudo depende do tal do roteiro!”, quer dizer que

- (a) precisamos planejar todas as ações que realizamos.
- (b) precisamos de roteiro para nossas festas.
- (c) **precisamos de roteiro para produzir filmes, novelas e games.**
- (d) precisamos planejar nossos churrascos.

### COMENTÁRIOS

Esta questão trabalha o descritor **D4** e a habilidade de **inferir uma informação implícita em um texto**.

Esse texto apresentou o conceito de roteiro e indicou como se começa a elaborar um roteiro aqui no contexto do projeto FazGame. Para introduzir esse conceito, procurou-se aproximá-



*lo de uma situação familiar aos estudantes: o planejamento de eventos sociais. No entanto, planejamento e roteiro não são sinônimos e é isso que esta pergunta procura investigar. A resposta correta, de acordo com as informações disponibilizadas no texto, é a alternativa (c).*

*As alternativas (a) e (b) exploram as situações que precisam ser roteirizadas e as ali indicadas não demandam roteiro; no máximo, um planejamento. Já a última alternativa afirma que precisamos planejar nossas festas e churrascos. Embora isso até seja uma boa ideia, o texto não afirma isso e, além do mais, esta alternativa não completa corretamente a frase do enunciado porque ela investiga o que depende de roteiro e não de planejamento.*

***A alternativa correta é a (c).***

**2** – Em um roteiro de um filme, após as primeiras cenas, pode haver um momento em que o personagem fica perdido e precisa tomar uma decisão ou acontece uma situação inesperada. Esse momento é conhecido como o “conflito”. Não precisa ser um conflito, no sentido de uma discussão ou uma situação de guerra, mas é um momento marcante do filme, do livro etc.

Tendo em vista o que significa um conflito, leia os trechos que seguem.

Trecho 1 – O personagem caminha por uma longa estrada.

Trecho 2 – Uma conversa é interrompida por um grito.

Trecho 3 – A mãe pega a sua filha no colo, pois ela chora muito.

Trecho 4 – Uma encruzilhada encontra-se à frente do personagem.

Assinale a alternativa que contém os trechos com conflitos.

a) Trecho 1, 2 e 3.

b) Trechos 1 e 2.

**c) Trechos 2 e 4.**

d) Trechos 2, 3 e 4.



## COMENTÁRIOS

*Esta questão trabalha o descritor **D3** e a habilidade de **inferir o sentido de uma palavra ou expressão**.*

*O sentido da palavra conflito vai além do que vem à cabeça do/a aluno/a em relação a uma situação conflituosa. A questão mostra trechos em que não há conflito algum, como o personagem andando em uma estrada e trechos com situações que mudam ou poderiam mudar o rumo da história. Os trechos 2 e 4 são exemplos dessas situações, com a interrupção de uma conversa devido a um grito ou o momento de decisão do personagem de por onde seguir.*

**A alternativa correta é a (c).**

**3** – O texto 1 apresenta a ideia do que é e de como escrever um roteiro. Segue um trecho extraído do texto.

*"Um roteiro é um guia que contém as cenas e diálogos de um filme ou vídeo. O roteiro é o que dará a forma do projeto, definindo os lugares de gravação, ajudando o diretor a selecionar seus atores, fazer com que esses atores compreendam seus personagens antes mesmo de encenarem."*

De acordo com esse trecho e com base no texto, leia os trechos que seguem.

Trecho 1 - fazer um roteiro é ter um guia do que acontecerá em um filme.

Trecho 2 - a ideia geral do enredo faz parte do roteiro.

Trecho 3 - um roteiro auxilia em definir as características dos personagens.

Trecho 4 - uma história sem roteiro pode ficar sem sentido.

Assinale a alternativa na qual os trechos apresentam ideias de acordo com o lido.

**a) Trechos 1, 2, 3 e 4.**

b) Trechos 1 e 2.

c) Trechos 2 e 4.

d) Trechos 2, 3 e 4.

## COMENTÁRIOS

*Esta questão trabalha o descritor **D8** e a habilidade de **estabelecer relação entre a tese e os argumentos oferecidos para sustentá-la**.*

*O trecho destacado e o texto falam sobre o que é um roteiro e como ele serve de norte para que uma história se desenvolva, afinal, um roteiro contém um esboço do enredo, os personagens e os lugares nos quais a história acontecerá.*

*Há a sugestão de que um roteiro pode conter algumas cenas e que com a presença das cenas, os diálogos comecem a ser escritos e façam parte de um roteiro com maiores detalhes, porém, a necessidade maior é de se ter o roteiro como um guia inicial. Afinal, sem saber onde se quer chegar, a história pode ficar se pé nem cabeça.*

*Desse modo, todos os trechos estão condizentes com o apresentado pelo texto.*

**A alternativa correta é a (a).**

## 1ª ETAPA | Começo de conversa

**Use os textos como referência** para orientar a conversa de vocês sobre as decisões iniciais que precisam ser tomadas nessa etapa do game. Façam anotações no seu caderno sobre o que forem decidindo. Vai facilitar bastante o trabalho de vocês no próximo passo!

Marquem com um X as questões que vocês já tiverem resolvido.

- ☐ Criem duas personagens para o seu game: a personagem principal e a secundária. Escolha um **nome** e defina a **idade** dessas personagens. Quais são as **forças** de

cada uma? Para esse game, considerem as seguintes forças e decidam se cada personagem terá 0, 1 ou 2 em cada uma:

- pensamento inovador;
  - raciocínio científico;
  - liderança.
- ☐ Criem **cenário(s)** para as cenas iniciais de acordo com as informações presentes nesta etapa.
  - ☐ Por que será que a Aldeia indígena resolveu utilizar energia elétrica? Como a vida dos moradores da Aldeia mudaria?
  - ☐ Como serão os diálogos entre os membros da Aldeia e da escola?

*Não se esqueçam: é para misturar informações do texto com a história que vocês estão inventando!*

## 1ª ETAPA | Ações a realizar com a ferramenta FazGame

Marquem com um X as ações que vocês já tiverem realizado.

Ações de preparação do game para começar:

- ☐ **Cliquem** em: *Crie seu jogo*.
- ☐ Deem um **nome** ao game, mesmo que depois vocês o modifiquem.
- ☐ Criem a **pontuação** como nome de cada habilidade que as personagens vão utilizar no game.

Ações para criar a 1ª Etapa do game:

- ☐ Montem a **Cena 1 (Início)**.
- ☐ Escolham um **cenário, com base nas informações nesta etapa**.
- ☐ Escolham duas **personagens** protagonistas, e decidam qual deles será a principal. Para trocar a personagem principal, cliquem em *Editar jogo*, no alto da tela. Na nova tela que se abre, cliquem em *Trocar personagem principal*.

- **Com base nos textos presentes nesta etapa** que vocês leram, **criem diálogos** entre as personagens sobre a situação em que se encontram.

Lembrem-se de que o diálogo tem que estar de acordo também com as características que vocês escolheram para cada personagem. Por exemplo: se uma delas foi caracterizada como tendo muita confiança em si mesma, as falas têm que mostrar isso.

- **Com base no texto**, continuem o diálogo e criem uma **pergunta** com DUAS opções de resposta sobre o uso de energia elétrica na Aldeia indígena.
- Deem uma **recompensa** de 10 pontos para alguma das três forças das personagens na resposta certa.
- Criem a Cena 2 (**Conflito**) e criem a troca de cena – da Cena 1 (**Início**) para a Cena 2 (**Conflito**).

*Acessem os TUTORIAIS para obter ajuda na realização dessas ações.*

## 2ª ETAPA | O Conflito

Na escola, já sabendo do interesse da comunidade indígena no acesso à energia elétrica, a primeira ideia que surge é de que a fonte energética escolhida deverá ser limpa e renovável.

Na aula de Geografia, por exemplo, a professora falou sobre o assunto com os estudantes.

- E aí, pessoal? Quem se anima para pensar em como levar energia limpa para a Aldeia do povo indígena que é nosso vizinho?

A turma parece interessada, mas há um grupo de alunas que se destaca.

- Sim, professora! Queremos fazer com que a energia limpa, a solar, possa auxiliar a comunidade. Imagina viver sem celular?

- É verdade, o celular já faz parte do nosso dia a dia. Mas por que energia solar? Perguntou a professora.

-Ora, porque sol é o que não falta por aqui. Olha o céu de hoje!

Continuando a conversa, a professora sugere fazer uma pesquisa sobre parques solares no país. Afinal, sem entender bem como tudo isso funciona, é impossível tirar esse projeto do papel.

E agora, quais serão os próximos passos? O que professora e estudantes devem fazer?

**Leiam o texto a seguir**, que vai ajudar vocês a construir esta etapa do game.

## Texto | E não é que o Sol também é fonte de energia?<sup>4</sup>

A energia solar é um tipo de energia renovável, ou seja, ela se origina de recursos inesgotáveis da natureza. Nesse caso, o Sol. Esse tipo de energia vem sendo cada vez mais utilizado em vários contextos, desde casas até indústrias.

A energia solar é convertida em energia elétrica, em primeiro lugar, por meio de painéis fotovoltaicos. Já repararam em algum telhado grandes painéis azuis? Pois então, esses mesmos! Eles são parte da primeira etapa desse processo de transformação de uma energia em outra. É possível também armazenar toda a energia gerada a partir do Sol para usar à noite ou durante mais dias, por exemplo, o que pode ser uma super economia na conta de luz.

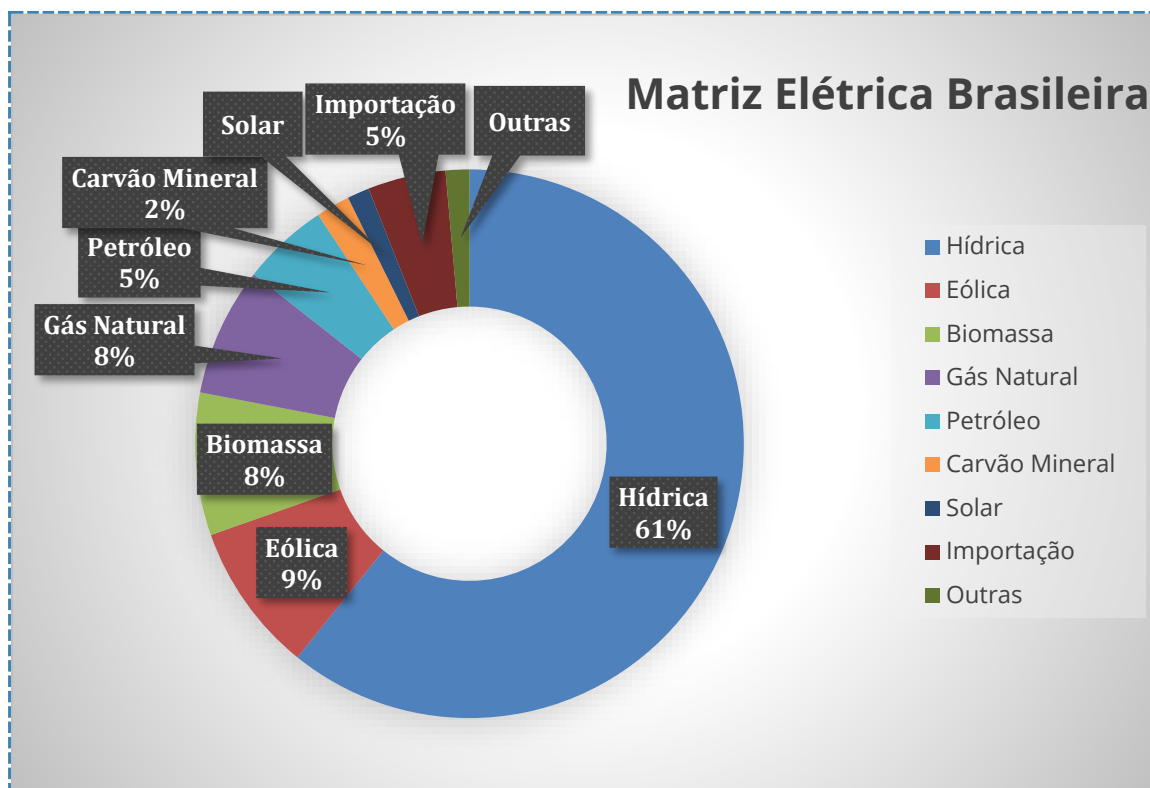


De acordo com a Agência Internacional de Energia, a energia solar é a que mais cresce em todo o mundo atualmente. É limpa, renovável e não-poluente, mas ainda é considerada uma energia cara para ser gerada por causa do preço de instalação dos

---

<sup>4</sup> Fonte: adaptado de [https://fluxoconsultoria.poli.ufrj.br/blog/energia-solar-fotovoltaica/?gclid=CjwKCAjwlcaRBhBYEiwAK341jQW58Q0-fLlxhyAe2oGli4DVHrlyzyiX75HUQj6wd9X02GqlqwXR3RoCttAQAvD\\_BwE](https://fluxoconsultoria.poli.ufrj.br/blog/energia-solar-fotovoltaica/?gclid=CjwKCAjwlcaRBhBYEiwAK341jQW58Q0-fLlxhyAe2oGli4DVHrlyzyiX75HUQj6wd9X02GqlqwXR3RoCttAQAvD_BwE). Acesso em 10/03/2022.

aparelhos que fazem esse trabalho. Por outro lado, com o passar do tempo e o desenvolvimento de tecnologias, tem ficado cada vez mais fácil aproveitar o máximo possível da produção desse tipo de energia. Uma vez que se gasta com a instalação da estrutura para gerar energia solar, o restante é grátis. Assim, pode-se dizer que é um investimento com retorno bastante positivo, além de ser silencioso, duradouro e possuir grande capacidade de armazenamento.



No entanto, a análise deste gráfico indica que a energia solar representa apenas 1% do total de energia elétrica produzida no Brasil, bem atrás do outro tipo de energia limpa e renovável, que é a energia eólica (do vento), com seu percentual de 9%.

Considerando-se que o Brasil é um país tropical e que, portanto, tem sol o ano todo, poderíamos crescer bastante em termos de energia solar.



## 2ª ETAPA | Perguntas

1 – No trecho “Pois então, **esses mesmos!**” a que expressão as palavras em destaque se referem?

- a) Um tipo de energia.
- b) Grandes painéis azuis.**
- c) Algum telhado.
- d) Recursos inesgotáveis.

### COMENTÁRIOS

*Esta questão trabalha o descritor **D2** e a habilidade de **estabelecer relações entre as partes do texto, identificando repetições ou substituições que contribuem para a continuidade de um texto.***

*No trecho anterior ao que aparece no enunciado, há uma pergunta ao leitor, de modo que seja possível recorrer à memória para reconhecer os painéis solares, chamado de “grandes painéis azuis” no texto.*

***A alternativa correta é a (b).***

2 – Leiam esta frase retirada do texto:

“A energia solar é um tipo de energia renovável, **ou seja**, ela se origina de recursos inesgotáveis da natureza.”

Nesse trecho, a expressão “**ou seja**” dá ideia de:

- a) conclusão;
- b) oposição;
- c) explicação;**
- d) consequência.

### COMENTÁRIOS

Esta questão trabalha o descritor **D15** e a habilidade de **estabelecer relações lógico-discursivas presentes no texto, marcadas por conjunções, advérbios etc.**

**A alternativa correta é a (c)**, pois a expressão “ou seja” dá uma explicação para a energia renovável, cuja origem está em recursos inesgotáveis da natureza.

**A resposta correta é a (c).**

**3** – Observe a frase: “De acordo com a Agência Internacional de Energia, a energia solar é a que mais cresce em todo o mundo atualmente. É **limpa**, renovável, (...)” O sentido da palavra em negrito é o mesmo que na frase:

- 1- O quadro estava **limpo** quando a professora entrou em sala.
- 2- Todas as pessoas foram embora cedo, a rua ficou **limpa**.
- 3- O céu está **limpo** hoje, sem sinais de poluição.

- a) Frases 1.
- b) Frases 2 e 4.
- c) Frases 1 e 3.
- d) Frase 3.**

### COMENTÁRIOS

Esta questão trabalha o descritor **D3** e a habilidade de **inferir o sentido de uma palavra ou expressão**.

A palavra **limpa**, na frase retirada do texto, possui o sentido de **não-poluente, provinda de fontes renováveis**. O mesmo sentido está presente na frase 3, em que o céu está **limpo**,

***sem poluição.*** Na frase 1, ***limpo*** aparece no sentido ***oposto*** ao de ***sujo*** e, na frase 2, no de ***vazia***.

***A alternativa correta é a (d).***

## 2ª ETAPA | Começo de conversa

**Use os textos como referência** para orientar a conversa de vocês sobre as decisões iniciais que precisam ser tomadas nessa etapa do game. Façam anotações no seu caderno sobre o que forem decidindo. Vai facilitar bastante o trabalho de vocês no próximo passo!

Marquem com um X as questões que vocês já tiverem resolvido.

- ☐ Elaborem um diálogo entre os estudantes, para que digam por que consideram a **energia solar** importante. Quais são as **vantagens** e **desvantagens**?
- ☐ As personagens estão em **conflito**, pois não sabem muito bem por onde começar as pesquisas. Como podem organizar as ideias para pesquisar?
- ☐ Como as duas personagens **reagem** em relação ao problema: conversam com tranquilidade ou acabam brigando?

*Quando se misturam os fatos da realidade com a narrativa de ficção que vocês criam, o game fica muito mais emocionante!*

## 2ª Etapa | Ações a realizar com a ferramenta FazGame

Marquem com um X as ações que vocês já tiverem realizado.

- ☐ Escolham um **cenário para a Cena 2, com base nos textos**.

- Escolham os **objetos** que cada personagem pode usar para ajudar em algum momento do game.
- **Com base no texto presente nesta etapa**, criem um diálogo entre as personagens em que o assunto **energia solar** seja abordado.
- Criem uma **pergunta com duas opções** de resposta sobre condições ideais para instalar energia solar.
- Criem a **Cena Solução** e criem a **troca de cena** – da **Cena Conflito** para a **Cena Solução**.

## **3ª ETAPA | Tentativa de solução do conflito**

Talvez essa tarefa seja grande demais para estudantes resolverem sozinhos. Pesquisando, eles descobrem que uma grande empresa possui um histórico de interações e suporte a comunidades indígenas e poderá ser o contato principal.

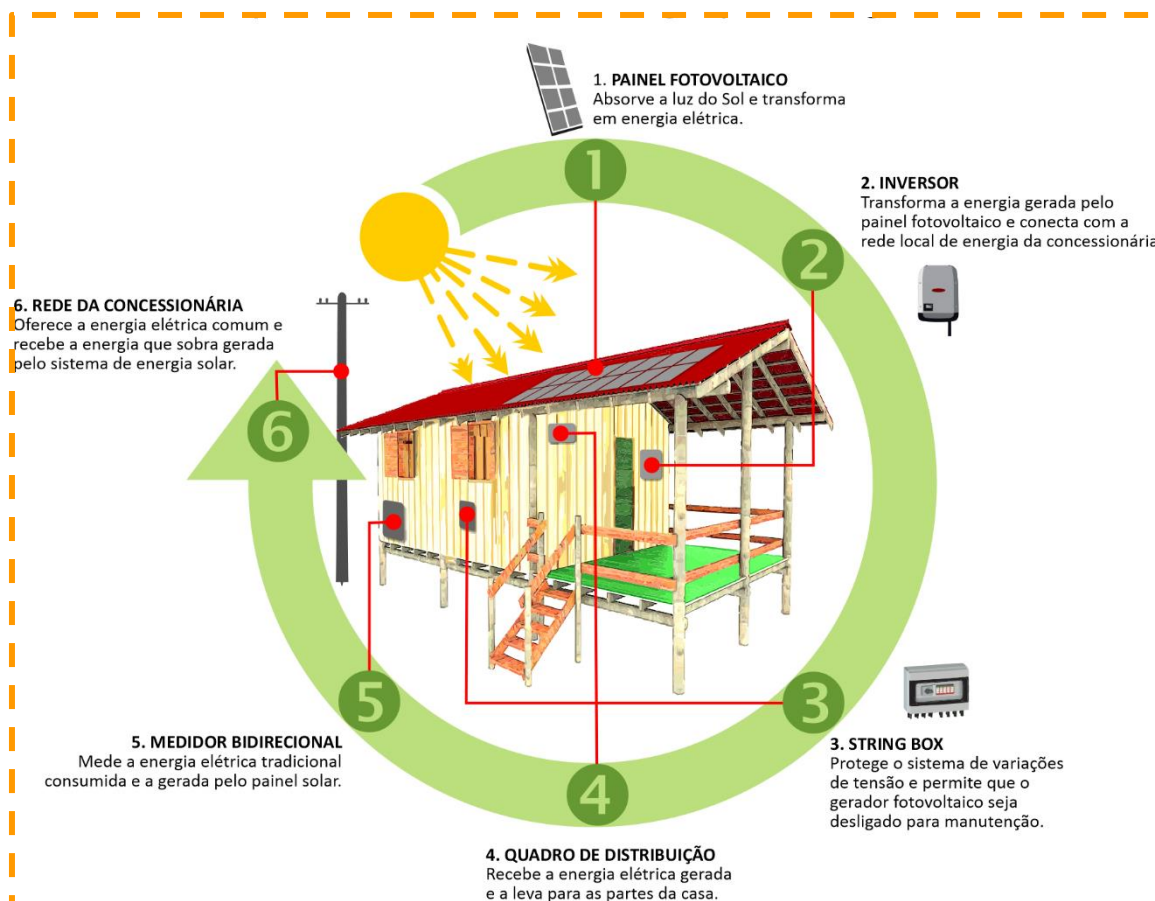
A parceria entre escola e empresa pode dar muito certo, beneficiando a comunidade desse povo indígena, mas é necessário convencer a empresa. Para isso, ter bons argumentos é essencial.

Como esse grupo pode formular bons argumentos para conversar com as pessoas da empresa? Esse diálogo vai ser produtivo?

**Leiam os textos a seguir**, que vão ajudar vocês nesta etapa do game.

## TEXTO 1 | Como funciona a energia solar<sup>5</sup>

Leia e observe atentamente o infográfico a seguir para compreender como funciona o sistema de geração de energia solar em uma residência.



Agora que já sabemos como funciona a energia solar, quais são as vantagens que esse tipo de energia pode trazer? Agora é um bom momento para reunir argumentos que possam ajudar na criação desta etapa do game!

<sup>5</sup>Fonte: Adaptado de: <https://olhardigital.com.br/2019/11/08/noticias/como-um-sistema-fotovoltaico-pode-reduzir-os-gastos-com-energia/>. Acesso em 10/03/2022.

## TEXTO 2 | Chegou a hora de negociar!<sup>6</sup>



Saber dialogar com os que estão ao nosso redor é o fator número 1 de qualquer negociação, seja pessoal ou profissional. Para ter um diálogo, é necessário falar e escutar, responder o que está sendo dito e não apenas dizer frases prontas.

Já tinha percebido isso?

É claro que, em casos mais profissionais, existem algumas técnicas importantes, como, por exemplo, saber passar as ideias de forma clara, saber perguntar por informações-chave, saber ouvir, tudo isso mantendo um bom relacionamento com as demais pessoas envolvidas na conversa. É mesmo um desafio, mas, com prática e atenção, é possível estabelecer diálogos muito produtivos na hora de negociar algo.

---

<sup>6</sup> Fonte: adaptado de <https://mariliadelima.com.br/para-vender-uma-ideia-primeira-regra-e-saber-dialogar/> e <https://repositorio.enap.gov.br/bitstream/1/1522/1/Di%C3%A1logo%20entendimeto%20negocia%C3%A7%C3%A3o.pdf>. Acesso em 10/03/2022.



Outro fator importante é ter autoconhecimento. Quando nos conhecemos, sabemos o que temos de vantagem e em que precisamos investir para melhorar. Montar um roteiro para a negociação também ajuda bastante, pois, assim, caso bata aquele nervoso na hora, tem um material como guia. Mesmo que a negociação não saia exatamente como o planejado, se estiver tudo ensaiado até o improviso fica mais fácil!

---

*Bons negociadores não nascem prontos nem improvisam. O sucesso de uma boa negociação vem do PLANEJAMENTO DAS CONVERSAS. Para isso, é preciso analisar o cenário, pesquisar sobre a empresa para conhecer como ela atua na sociedade.*

*Finalmente, é importante conhecer as próprias limitações e possibilidades.*

---

### 3ª ETAPA | Perguntas

1 – Qual é a tese do texto 2?

(a) **Negociar é saber dialogar.**

(b) Negociar é importante.

(c) Negociar sem dialogar também é possível.

(d) Negociar é apenas para o trabalho.

#### **COMENTÁRIOS**

*Esta questão trabalha o descritor **D7** e a habilidade de **identificar a tese de um texto**.*

*O texto apresenta uma reflexão sobre o ato de negociar, trazendo pontos importantes para prestar atenção. Todos os pontos reforçados passam pela qualidade do diálogo, assim como as habilidades indicadas para executar melhor essa tarefa.*

***A resposta correta é a (a).***

**2** – Observe o trecho destacado do texto 2:

**“Mesmo que** a negociação não saia exatamente como o planejado, se estiver tudo ensaiado até o imprevisto fica mais fácil!”

Qual é o sentido da expressão destacada?

- (a) Explicação.
- (b) Adição.
- (c) Comparação.
- (d) Concessão.**

#### **COMENTÁRIOS**

*Esta questão trabalha o descritor **D15** e a habilidade de **estabelecer relações lógico-discursivas presentes no texto, marcadas por conjunções, advérbios etc.***

*A locução conjuntiva “mesmo que” tem um sentido de concessão. A negociação pode não sair de acordo com o planejado. Ainda que isso aconteça, dá para ser fácil se a estratégia estiver ensaiada.*

***A alternativa correta é a (d).***

**3** – Após a leitura do texto 2, marque a alternativa que aborda o tema do texto.

(a) Estratégia de negócios.

**(b) Negociação e diálogo.**

(c) Diálogo com paciência.

(d) Diferença de opiniões.

### COMENTÁRIOS

*Este descritor trabalha a habilidade **D6 - Identificar o tema de um texto.***

*Para que o educando identifique o tema principal é preciso separar a ideia principal da tese do texto e dos argumentos, no corpo do texto, que dão suporte a essa tese. Pode-se dizer que o tema resume em poucas palavras a essência do texto.*

*O texto fala sobre saber negociar, e a capacidade de dialogar é a característica fundadora de todas as outras citadas, seja no quesito pessoal ou em relação aos que nos cercam.*

**A alternativa (b) é a correta.**

## 3ª Etapa | Começo de Conversa

**Use o texto como referência para orientar a conversa de vocês sobre a solução que será dada para o conflito vivido pelos personagens.** Façam anotações no seu caderno sobre o que forem decidindo. Vai facilitar bastante o trabalho de vocês no próximo passo!

Marquem com um X as questões que vocês já tiverem resolvido.

- ☐ As personagens encontraram uma empresa que pode ajudá-las. **Qual** poderá ser essa ajuda? Criem diálogos entre os estudantes em que eles conversam sobre esse assunto.

- **Como abordar a empresa** para pedir ajuda e oferecer uma parceria? Criem diálogos em que os estudantes conversam sobre esse assunto.
- **Quais** serão as **estratégias** dos estudantes para negociar com a empresa parceira? Criem diálogos baseados nos textos presentes nesta etapa.
- **Quem** vai entrar em contato com a empresa? Essa pergunta é um exemplo de algumas decisões que os estudantes precisarão tomar. Criem diálogos para tentar resolver essa situação.

*Caprichem ao colocar ficção dentro de situações da vida real!*

### 3ª ETAPA | Ações a realizar com a ferramenta FazGame

Marquem com um X as ações que vocês já tiverem realizado.

- ☐ Escolham um cenário para a Cena **Solução**, com base nas informações desta etapa.
- ☐ Com base nos textos presentes nesta etapa, **criem um diálogo** entre as duas personagens sobre o que elas entenderam do funcionamento da energia solar.
- ☐ Criem diálogos também que mencionem **estratégias de negociação** de acordo com as forças de cada personagem.
- ☐ Os **objetos** escolhidos anteriormente podem ajudar nesse momento? Sim? Não? Por quê? Criem diálogos para o uso desses itens ou para justificar poupá-los para o futuro.

Não se esqueçam de que **o jogador precisa usar o objeto** do inventário para acessar as informações ("Usar item").

- ☐ **Expliquem** como o objeto será utilizado na solução do problema e deem um desfecho para ele.
- ☐ **Criem um desafio** para as personagens em relação à negociação.
- ☐ Criem uma **pergunta** com DUAS opções de resposta sobre alguma situação vivida pelas personagens nessa etapa.
- ☐ Criem a Cena **Vida que segue** e criem a **troca de cena** – da Cena **Solução** para a Cena **Vida que segue**.

## 4ª ETAPA | Vida que segue!

Tem muitas possibilidades para a conclusão desse desafio entre a comunidade do povo indígena e a escola.

Pode ser que tudo tenha corrido bem! O grupo de estudantes ganhou como prêmio a oportunidade de ter trocado conhecimentos com os membros da Aldeia e a comunidade do povo indígena conseguiu ter acesso à energia elétrica.

Será que a chegada da eletricidade ajudou a comunidade a se desenvolver o tanto que algumas pessoas imaginavam?

De um jeito ou de outro, agora a energia elétrica está disponível e outras ideias sobre o seu uso podem aparecer.

O fim dessa história está nas mãos de vocês! O que os/as estudantes aprenderam ao longo dessa missão?

O diálogo estabelecido nesse processo pode nos ajudar a entender melhor como o mundo ao nosso redor funciona. O game de vocês vai enriquecer esse processo de diálogo e compreensão!

**Leiam o texto a seguir**, que vai ajudar vocês a darem um final para o game!

## Texto | Dialogando se vai ao longe<sup>7</sup>



Se tem uma coisa que a gente faz o tempo todo é falar. Até mesmo pessoas mais tímidas precisam, em vários momentos, usar as palavras para viver em sociedade. E é justamente falando que podemos estabelecer diálogo.

No entanto, como já dissemos, estabelecer diálogo vai muito além de falar. Afinal, um diálogo pode ser praticamente sem fim... Já aconteceu de você só pensar numa resposta perfeita depois que a conversa acabou? Pois bem, talvez a conversa não tenha acabado, pois, em sua cabeça, continuou acontecendo. Isso é ótimo, pois pode nos deixar mais atentos e ligados para as próximas experiências ao dialogar.

---

<sup>7</sup> Fonte: adaptado de [https://www2.ufpel.edu.br/cic/2008/cd/pages/pdf/CH/CH\\_00415.pdf](https://www2.ufpel.edu.br/cic/2008/cd/pages/pdf/CH/CH_00415.pdf). Acesso em 10/03/2022.



## Negociação em grupo

Um grupo de estudantes estava reunido para decidir como apresentar a pesquisa que havia feito sobre “distribuição de energia” no Brasil e **enfrentava um conflito**: metade dos membros do grupo queria apresentar o trabalho projetando slides de imagens e texto e a outra metade queria fazer uma encenação contando a própria história de como o grupo tinha aprendido sobre esse tema. **Resolveram pedir que cada lado defendesse com argumentos a sua proposta de apresentação.**

A primeira dupla disse que não se sentia à vontade para “fazer teatro” diante da turma, seria um sofrimento e ficaria artificial.

A segunda dupla disse que ninguém aguenta mais apresentação com *powerpoint*, então a turma não ia prestar a menor atenção.

**Os dois lados se ouviram** e chegaram ao seguinte formato: enquanto a dupla teatral fosse encenando, a outra dupla projetaria alguns slides somente com imagens importantes, por exemplo, com o mapa da distribuição de energia nas regiões brasileiras.

Em casa, na escola, no trabalho, no supermercado, seja onde for, existem oportunidades de dialogar com pessoas, conhecê-las melhor, assim como entender a maneira que pensam. Isso tudo, é claro, se soubermos realmente ouvi-las.

Leia ao lado um exemplo de negociação entre estudantes durante um trabalho de grupo.

Outro comportamento legal é ter uma mente aberta a mudanças. Às vezes, outras ideias podem mostrar pontos de vista mais vantajosos. É importante ter em mente que dá para mudar de opinião! Por outro lado, saber contrariar alguém, quando necessário, também é uma maneira importante de se posicionar.

## 4ª ETAPA | Perguntas

1 – Observe o trecho do texto:

“Em casa, na escola, no trabalho, no supermercado, seja onde for, existem oportunidades de dialogar com pessoas, conhecê-**las** melhor (...)”

A parte em negrito se refere a:

(a) casa.

**(b) pessoas.**

(c) escola.

(d) oportunidades.

### COMENTÁRIOS

*Esta questão trabalha o descritor **D2** e a habilidade de **estabelecer relações entre as partes do texto, identificando repetições ou substituições que contribuem para a continuidade de um texto.***

*O pronome **-las** aparece dessa forma, após o verbo conhecer, em substituição ao substantivo **pessoas**, que tinha acabado de ser mencionado.*

***A alternativa correta é a (b).***

2 – Qual é a tese do texto?

**a) Dialogar vai além de apenas falar.**

b) Dialogar é algo comum profissionalmente.

c) Conversar com amigos é um treino para dialogar.

d) Falar com pessoas não ajuda a dialogar.

## COMENTÁRIOS

*Esta questão trabalha o descritor **D7** e a habilidade de **identificar a tese de um texto**.*

*O texto reforça que o ato de dialogar envolve mais do que apenas usar a fala, pois requer outras habilidades, tais como saber ouvir, saber contrariar, ter a mente aberta etc. A alternativa (b) está incorreta, pois dialogar não é algo que se faz apenas no trabalho. A (c) é inapropriada, pois conversar com amigos não necessariamente envolve os recursos de um diálogo como o texto apresenta. A alternativa (d) não está correta, pois, se apenas falar não é o suficiente para dialogar, não falar é ainda pior.*

***A alternativa correta é a (a).***

**3** – De acordo com o texto, que estratégias são importantes para ter diálogo?

- a) Saber ouvir, contrariar pessoas, não mudar de opinião.
- b) Saber se posicionar, saber ouvir, não mudar de opinião.
- c) Saber ouvir, estar com a mente fechada, saber contrariar.
- d) Saber ouvir, estar aberto a mudanças, saber contrariar.**

## COMENTÁRIOS

## COMENTÁRIOS

*Esta questão trabalha o descritor **D8** e a habilidade de **estabelecer relação entre a tese e os argumentos oferecidos para sustentá-la**.*

De acordo com o texto, dialogar é mais do que apenas falar. Alguns dos argumentos apresentados para sustentar essa tese são: saber ouvir, estar aberto a mudanças e saber contrariar de forma adequada.

**A alternativa correta é a (d).**

## 4ª Etapa | Começo de Conversa

**Use os textos como referência** para orientar a conversa de vocês sobre as decisões iniciais que precisam ser tomadas nessa etapa do game. Façam anotações no seu caderno sobre o que forem decidindo. Vai facilitar bastante o trabalho de vocês no próximo passo!

Marquem com um X as questões que vocês já tiverem resolvido.

- ☐ Como terminou a negociação entre estudantes e empresa? Deu tudo certo? Como? Não deu tudo certo? Por quê? Criem diálogos sobre esse assunto.
- ☐ A energia elétrica ajudou a Aldeia indígena? Sim? Não? Por quê?
- ☐ O que as personagens aprenderam ao longo dessa jornada?
- ☐ O que acontece no final desse game?

*Não se esqueçam: é para usar a imaginação  
e misturar realidade com ficção!*

## 4ª ETAPA | Ações a realizar com a ferramenta FazGame

Marquem com um X as ações que vocês já tiverem realizado.

- ☐ Escolham um **cenário** para a **Cena**, com base nas informações presentes nesta etapa.
- ☐ A **energia** elétrica chegou na **Aldeia indígena**? Sim? Não? Por quê?
- ☐ **Com base no texto presente nesta etapa, criem um diálogo** sobre a importância do diálogo ao longo de toda essa aventura vivida pelas personagens.
- ☐ Criem uma **pergunta** de uma personagem para outra em que elas troquem ideias sobre as experiências vividas no game.
- ☐ **O que** as personagens aprenderam ao longo dessa experiência?
- ☐ Agora o importante é fazer uma **revisão do game**. Há pontas soltas em algum lugar? O game já tem título? Que tal uma revisão geral antes de criar a mensagem de **Fim de jogo**? Já pensou se, quando as pessoas de todo o Brasil forem jogar o seu game, elas encontrarem algum erro? Vocês não querem isso, não é verdade?
- ☐ É hora de criar a **mensagem** para **Fim de jogo**.
- ☐ Tudo certo? Agora é só **publicar** o game!