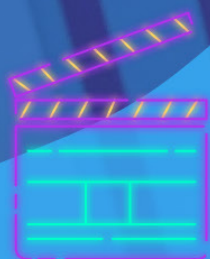


Planos de Aulas para Professores do Ensino Fundamental

Filmes



© 2020. Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - Sebrae.
Todos os direitos reservados.

A reprodução não autorizada desta publicação, no todo ou em parte, constitui violação dos direitos autorais (Lei no 9.610).

Informações e contatos

Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - Sebrae

Unidade de Cultura Empreendedora – UCE

SGAS 605 - Conj. A - Asa Sul - 70200-904 - Brasília / DF

Telefone: 0800 570 0800

Email: educacaoempreendedora@sebrae.com.br

Site: www.sebrae.com.br/educacaoempreendedora

Presidente do Conselho Deliberativo

José Roberto Tadros

Diretor-Presidente

Carlos Carmo Andrade Melles

Diretor-Técnico

Bruno Quick

Diretor de Administração e Finanças

Eduardo Diogo

Gerente da Unidade de Cultura Empreendedora

Gustavo de Lima Cezario

Gerente Adjunto da Unidade de Cultura Empreendedora

Augusto Togni de Almeida Abreu

Coordenação Nacional

Luana Martins Carulla

Elaboração

Patrícia Liz Gutierrez

Revisão

Luana Martins Carulla

Projeto Visual e Diagramação

Brendo de Almeida dos Santos

Luana Martins Carulla

Patrícia Liz Gutierrez

OLÁ, PROFESSOR(A)!

Promover atividades que estimulem o desenvolvimento do potencial empreendedor dos alunos da Educação Básica é uma das premissas da Educação Empreendedora do Sebrae. E é com esse intuito que este documento foi desenvolvido!

Aqui, você encontrará uma relação de 50 objetos de aprendizagem no modelo de planos de aula, com sugestões de jogos digitais indicados para alunos do Ensino Fundamental I – Anos Iniciais, e que podem ser utilizados em atividades presenciais, a distância ou mesmo em formato híbrido, combinando atividades a distância e em sala de aula.

No documento consta a indicação de quais habilidades e competências empreendedoras poderão ser trabalhadas em cada objeto de aprendizagem. Da mesma forma, estão indicados os anos do Ensino Fundamental I para os quais cada jogo é considerado apropriado como objeto de aprendizagem. Ainda, estão destacados objetivos, abordagens e procedimentos sugeridos, bem como a correlação de cada objeto de aprendizagem com as competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Os jogos digitais aqui propostos existem no mercado, com temas atrativos e que possam ser trabalhados e/ou correlacionados às temáticas e outras atividades em desenvolvimento, tanto na escola como em momentos extraclasse, bem como orientações mais detalhadas indicando os objetivos de aprendizagem e orientações de aplicação, para que tenham argumentos a serem explorados e possam criar questionamentos para promover debates que possam ser realizados.

Para o sucesso da aplicação desses objetos de aprendizagem na prática, é indicado que o professor conheça os jogos digitais e providencie seu acesso para que os conteúdos propostos possam ser trabalhados em sala de aula e/ou utilizados pelos alunos em atividades remotas.

Vale destacar que ter esse documento visa ampliar as abordagens propostas, buscar novas correlações e promover a interdisciplinaridade com as demais atividades e disciplinas do currículo, podendo ser um diferencial para a concretização de práticas de educação empreendedora no ambiente escolar.

Sucesso na aplicação das atividades!

Sumário

DIVERTIDAMENTE.....	7
TURMA DA MÔNICA – CINE GIBI 3: PLANOS INFALÍVEIS.....	9
O LORAX: EM BUSCA DA TRÚFULA PERDIDA	11
DANIEL TIGRE EM PORTUGUÊS - NOVOS LUGARES E PROBLEMAS PARA RESOLVER	13
RIO.....	15
UP ALTAS AVENTURAS.....	17
UNIVERSIDADE MONSTRO.....	19
O CASTELO ANIMADO.....	21
VIDA DE INSETO.....	23
PONYO - UMA AMIZADE QUE VEIO DO MAR.....	25
COMO TREINAR SEU DRAGÃO.....	27
PROCURANDO NEMO.....	29
TROLLS.....	31
MULAN.....	33
EMOJI – O FILME.....	35
CORALINE E O MUNDO SECRETO.....	37
ZOOTOPIA.....	39
KLAUS.....	41
MOANA.....	43
OS SEM-FLORESTA.....	45
LILO E STITCH.....	47
HÉRCULES.....	49
WALL-E.....	51
A BAILARINA.....	53
TAINÁ – UMA AVENTURA NA AMAZÔNIA.....	55
O MENINO MALUQUINHO.....	57
MEU PÉ DE LARANJA LIMA.....	59
O CONTADOR DE HISTÓRIAS.....	61
TOY STORY.....	63

A INVENÇÃO DE HUGO CABRET.....	65
CORDA BAMBA.....	67
O MENINO NO ESPELHO.....	69
EU E MEU GUARDA-CHUVA.....	71
AS AVENTURAS DO AVIÃO VERMELHO	73
O GRILO FELIZ.....	75
TURMA DA MÔNICA - LAÇOS.....	77
O MENINO E O MUNDO.....	79
OPERAÇÃO BIG HERO.....	81
TÁ DANDO ONDA.....	83
DETONA RALPH.....	85
VIVA – A VIDA É UMA FESTA.....	87
OS INCRÍVEIS.....	89
MATILDA.....	91
VALENTE.....	93
A VIAGEM DE CHIHIRO.....	95
A FANTÁSTICA FÁBRICA DE CHOCOLATE.....	97
O ESPANTA-TUBARÕES.....	99
O GIGANTE DE FERRO.....	101
O PEQUENO STUART LITTLE.....	103
O PEQUENO PRÍNCIPE.....	105

Título	DIVERTIDAMENTE											
Anos		Todos		1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania					X	Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
	X	Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso						Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância			X	Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou Plataformas Streaming. Filme Disney-Pixar, 2015. Trailer oficial: https://www.youtube.com/watch?v=ukQeR3zYncw (Acesso em 05/06/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Observar as diferenças das emoções no comportamento humano. ✓ Trabalhar a resiliência e a capacidade de adaptação, especialmente na resolução de problemas. ✓ Trabalhar a empatia.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Com a mudança da família para o outro lado do país, a Alegria de Riley domina suas outras emoções para ajudar a menina a lidar com a nova vida. O enredo se desenrola dentro da cabeça da menina, onde cinco emoções — Alegria, Tristeza, Medo, Raiva e Nojo — são responsáveis por processar as informações e armazenar as memórias.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros, conforme atividades definidas para realização com os estudantes.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. Conforme disponibilidade dos alunos, é possível indicar ou solicitar que assistam com familiares para posterior atividade na escola. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme – opção não excludentes entre si:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizar roda de conversa sobre quais foram as emoções percebidas no filme e quais delas os estudantes conhecem ou já sentiram. ✓ Conversar sobre como a personagem se adaptou às mudanças e dúvidas que vivenciou e como os estudantes acreditam que isso é importante na vida de todos. ✓ Organizar grupos e solicitar que cada equipe elabore um painel com imagens recortadas de revistas e que simbolizem as emoções que o filme aborda. Cada grupo pode representar uma das emoções ou todos os grupos podem trabalhar com todas elas. ✓ Debater sobre como podemos reconhecer nossas emoções e como lidar com elas na convivência e no dia a dia, e também sobre a importância de respeitar as emoções das outras pessoas. ✓ Criar uma régua das emoções da turma: elaborar um painel no qual os estudantes possam assinalar como se sentem naquele momento. O painel pode ser elaborado de forma colaborativa e as emoções podem ser registradas em alguns dias diferentes para que seja percebida e debatida a mudanças dos sentimentos.
---------------------------	--

Título		TURMA DA MÔNICA – CINE GIBI 3: PLANOS INFALÍVEIS										
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania					X	Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
	X	Comprometimento					X	Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
	X	Criatividade					X	Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
	X	Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe				
	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso						Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala			X	A distância			X	Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Canal oficial da Turma da Mônica na plataforma YouTube – acesso livre: https://www.youtube.com/watch?v=ukQeR3zYncw Maurício de Souza Produções, 2008. (Acesso em 05/06/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Debater sobre a importância de elaborar planejamentos e trabalhar em equipe para alcançar objetivos definidos. ✓ Estimular consciência ética na tomada de decisões.											
Orientações	<u>Recursos necessários:</u> internet; computador e recursos audiovisuais necessários; outros, conforme atividades definidas para realização com os estudantes.											

	<p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. Conforme disponibilidade dos alunos, é possível indicar ou solicitar que assistam com familiares para posterior atividade na escola ou para realização de atividades a distância. ✓ Solicitar que os estudantes expressem suas opiniões e seus sentimentos sobre o comportamento dos personagens do filme. ✓ Debater sobre o lado bom e os cuidados necessários em momentos como: <ul style="list-style-type: none"> ○ Planejamento. O que é planejar? Por que isso é importante? ○ Objetivos. O que é um objetivo? Por que é importante ter objetivos? ○ Pensar nos riscos do que pode acontecer é importante? Por quê? ○ Trabalhar em equipe pode ser necessário. Por que é bom trabalhar em equipe? ✓ Correlacionar as informações debatidas com os acontecimentos do filme e com situações do cotidiano dos estudantes. ✓ Propor uma situação desafio para que definam um objetivo, elaborem um plano, pensem nos riscos e organizem o trabalho em equipe. Exemplos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Pensar num desafio relativo ao filme como, por exemplo, um plano para que o Cebolinha não mais implique com a Mônica. ○ Propor situação relativa ao cotidiano da escola como, por exemplo, organizar a sala ou algum armário/prateleira, ou planejar sobre algo que necessitem para algum evento que será realizado. Neste caso propõem-se colocar o planejamento em prática e, posteriormente, debater para avaliar resultados e aprendizados. ✓ Para realização de atividade a distância, solicitar pesquisas sobre atividades que as pessoas realizam nas quais precisam praticar planejamento, definição de objetivos, trabalho em equipe, entre outros aspectos que possam ser debatidos com os estudantes em correlação com o filme, conforme os canais de interação utilizados.
--	--

Título	O LORAX: EM BUSCA DA TRÚFULA PERDIDA											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
	X	Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade					X	Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos				
		Ética					X	Iniciativa				
		Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades					X	Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
	X	Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica					X	Pesquisa				
	X	Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto					X	Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância			X	Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de Plataformas Streaming. Filme Illumination Entertainment, 2012. Trailer oficial: https://www.youtube.com/watch?v=mVijDIVY9RM (Acesso em 11/06/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Debater sobre a importância do meio ambiente na nossa sociedade. ✓ Refletir sobre as maneiras pelas quais podemos preservar o meio ambiente para não deixarmos chegar na situação ilustrada pelo filme.											
Orientações	<u>Contexto do filme (Sinopse):</u> O menino Ted (Zac Efron) descobriu que o sonho de sua paixão, a bela Audrey (Taylor Swift), é ver uma árvore de verdade, algo em extinção. Disposto a realizar este desejo, ele embarca numa aventura por uma terra desconhecida, cheia de cor, natureza e											

	<p>árvores. É lá que conhece também o simpático e ao mesmo tempo rabugento Lorax (Danny DeVito), uma criatura curiosa preocupada com o futuro de seu próprio mundo.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; lápis de colorir, papéis, entre outros materiais de papelaria disponíveis.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. Conforme disponibilidade dos alunos, é possível indicar ou solicitar que assistam com familiares para posterior atividade na escola. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizar roda de conversa sobre quais foram as impressões sobre o filme e uma conversa livre sobre a preservação da natureza e do meio ambiente. ✓ Realizar um debate prévio sobre o quanto conhecem, já ouviram falar e entendem o que é ser empreendedor. Trabalhar com os conhecimentos que possuem e apresentar aos estudantes uma relação de atitudes e comportamentos gerais relativos à postura empreendedora como, por exemplo, determinação, planejamento, persistência, responsabilidade, ter objetivos claros para alcançar, trabalhar em equipe, entre outros. <ul style="list-style-type: none"> ○ Opcionalmente, é possível solicitar pesquisa prévia sobre o que é ser empreendedor, bem como de exemplos de empreendedores. ○ Nos debates e interações com os estudantes é importante sempre abordar o tema de comportamentos empreendedores com foco em desmistificar que só é empreendedor quem é empresário, visão que costuma ser comum. ✓ Separar a turma em pequenos grupos de 3 integrantes. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Questionar: <ul style="list-style-type: none"> ○ Quais comportamentos empreendedores o protagonista do filme realizou? ○ Quais soluções a equipe daria para as questões ambientais que vivemos? ○ Quais semelhanças e diferenças o filme tem com a realidade da natureza e do mundo que vivemos? ✓ Uma opção é promover a construção de painéis para expressar as ideias dos estudantes sobre maneiras de preservar o meio ambiente.
--	--

Título		DANIEL TIGRE EM PORTUGUÊS - NOVOS LUGARES E PROBLEMAS PARA RESOLVER											
Anos		Todos	X	1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano		
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação					Marketing						
		Autoconhecimento					Mundo do trabalho						
		Cidadania					X	Objetivos e metas					
		Comportamento empreendedor					X	Persistência					
		X	Comprometimento					X	Planejamento				
		X	Confiança e autonomia					Projeto de vida					
		X	Criatividade					X	Protagonismo juvenil				
		Inovação					Qualidade e eficiência						
		Empatia e cooperação					X	Resiliência					
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos					
		X	Ética					Iniciativa					
		X	Flexibilidade					Responsabilidade					
		X	Ideias e oportunidades					Sustentabilidade					
		X	Resolução de problemas e desafios					Trabalhar em equipe					
Relações Competências gerais BNCC		Educação econômica e financeira					Visão sistêmica						
		Conhecimento					Trabalho e projeto de vida						
		Pensamento científico/crítico/criativo					Argumentação						
		X	Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
		X	Comunicação					X	Empatia e cooperação				
Estratégia pedagógica		Cultura digital					Responsabilidade e cidadania						
		X	Atividade em grupo					Exposição dialogada					
		Atividade individual					Fórum						
		Práticas de construção/produção					Leitura dirigida						
		Dinâmica					Pesquisa						
		Estudo de caso					X	Roda de conversa					
		Estudo de texto					Tempestade de ideias						
Sugestões de aplicação		Estudo dirigido					Trabalho de campo						
		X	Presencial, em sala			A distância			X	Formato híbrido			
Disponível em / Forma de acesso		Canal oficial do Daniel Tigre na plataforma do Youtube – acesso livre: https://www.youtube.com/watch?v=n30SJwuZgU8 (Acesso em 17/06/2020)											
Objetivos de aprendizagem		✓ Explicar que existem diversas formas de lidar com um problema e de buscar soluções em equipe. ✓ Orientar sobre as mudanças que ocorrem na vida diariamente e o quanto é relevante não desistir dos nossos objetivos.											

Orientações	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> É um desenho animado educativo que narra o cotidiano das crianças. Ele transmite uma série de pequenos ensinamentos como partilhar, reconhecer os sentimentos ruins e lidar com as frustrações diárias. Nesse episódio, é tratado da resolução de problemas a partir de situações cotidianas.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; materiais que remetam ao filme e situações de imprevistos.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. Conforme disponibilidade dos alunos, é possível indicar ou solicitar que assistam com familiares, para posterior atividade na escola. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Perguntar aos alunos o que mais chamou a atenção no filme. ✓ Realizar atividades de “faz de conta” para resolução de problemas. Também, podem ser propostos desafios para resolução em grupos com tempo determinado ou não como, por exemplo, perguntas a serem respondidas ou encontrar objetos pela sala. ✓ Reforçar que é importante tratar dos problemas, mas também enxergar o lado bom das coisas, especialmente, a possibilidade de contar o apoio de outras pessoas na busca de soluções.
--------------------	--

Título	RIO											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação						Resiliência				
	X	Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades					X	Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe				
	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância			X	Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou Plataformas Streaming. Canal oficial Rio o Filme, no Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=jDAJCC1kPI Blue Sky Studios, 2014. (Acesso em 28/06/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar os desafios da sustentabilidade, do cuidado com a natureza e da preservação dos animais. ✓ Explorar conceitos de ética, responsabilidade, cidadania considerando aspectos legais que são tratados no filme.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Blu é uma arara azul que nasceu no Rio de Janeiro, mas, capturada na floresta, foi parar na fria Minnesota, nos Estados Unidos. Lá é criada por Linda, com quem tem um forte laço afetivo. Um dia, Túlio entra na vida de ambos. Ornitólogo, ele diz que Blu é o último macho da espécie e deseja que ele acasale com a única fêmea viva, que está no Rio de Janeiro. Linda e Blu partem para a cidade maravilhosa, onde conhecem Jade. Só que ela é um espírito livre e detesta ficar engaiolada, batendo de frente com Blu logo que o conhece. Quando o casal é capturado por uma quadrilha de venda de aves raras, eles ficam presos por uma corrente na pata. É quando precisam unir forças para escapar do cativeiro.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. Conforme disponibilidade dos alunos, é possível indicar ou solicitar que assistam com familiares para posterior atividade na escola. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar e, dentre eles, debata alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Sustentabilidade e aspectos ambientais. ○ Legalidade, considerando que é tratado tráfico de animais. ○ Responsabilidade, cuidar do outro, considerando o cuidado que os personagens têm uns com os outros. ○ Trabalho em equipe. ✓ Complementarmente, é possível realizar pesquisas sobre animais em extinção e sobre como a ação dos humanos interfere nesse processo. ✓ Ainda, opcionalmente e conforme recursos disponíveis, é possível programar visitar a zoológicos ou parques ecológicos (presencial ou virtual), ou convidar profissionais especialistas que possam orientar sobre a importância do cuidado com a natureza e com os animais.
---------------------------	---

Título	UP ALTAS AVENTURAS										
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing			
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho			
		Cidadania					X	Objetivos e metas			
	X	Comportamento empreendedor						Persistência			
		Comprometimento						Planejamento			
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida			
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil			
	X	Inovação						Qualidade e eficiência			
	X	Empatia e cooperação						Resiliência			
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos			
		Ética						Iniciativa			
		Flexibilidade						Responsabilidade			
	X	Ideias e oportunidades						Sustentabilidade			
		Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe			
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica			
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida			
		Pensamento científico/crítico/criativo					X	Argumentação			
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado			
	X	Comunicação					X	Empatia e cooperação			
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania			
Estratégia pedagógica		Atividade em grupo						Exposição dialogada			
		Atividade individual						Fórum			
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida			
		Dinâmica						Pesquisa			
		Estudo de caso					X	Roda de conversa			
		Estudo de texto						Tempestade de ideias			
		Estudo dirigido						Trabalho de campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido	
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou Plataformas Streaming. Filme Disney-Pixar, 2009. Trailer oficial: https://www.youtube.com/watch?v=S8GVQ0Sihxw (Acesso em 28/06/2020)										
Objetivos de aprendizagem	✓ Trabalhar os conceitos de criatividade e inovação. ✓ Explorar relacionamentos, cooperação, trabalho e resolução de problemas em equipe.										

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Carl Fredricksen é um vendedor de balões que, aos 78 anos, está prestes a perder a casa em que sempre viveu com sua esposa, a falecida Ellie. O terreno onde a casa fica localizada interessa a um empresário, que deseja construir no local um edifício. Após um incidente em que acerta um homem com sua bengala, Carl é considerado uma ameaça pública e forçado a ser internado em um asilo. Para evitar que isto aconteça, ele enche milhares de balões em sua casa, fazendo com que ela levante voo. O objetivo de Carl é viajar para uma floresta na América do Sul, um local onde ele e Ellie sempre desejaram morar. Só que, após o início da aventura, ele descobre que seu pior pesadelo embarcou junto: Russell, um menino de 8 anos.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar, discutindo livremente sobre quais emoções tiveram ao conhecer a história. Promover questionamentos que permitam debate sobre: <ul style="list-style-type: none"> ○ Criatividade. ○ Ousadia. ○ Comportamento empreendedor. ○ Cooperação ○ Trabalho em equipe. ✓ Realizar roda de conversa sobre quais os momentos mais marcantes que perceberam na história dos personagens, tanto na história individual como na relação de amizade deles. ✓ Conversar sobre o motivo que levou o Carl a embarcar na aventura e as dificuldades que enfrentaram. ✓ Dialogar com os estudantes sobre como convivem com pessoas de diferentes idades e gerações, e debater sobre como a convivência, de forma geral, pode ser mais harmoniosa, respeitosa e colaborativa. <ul style="list-style-type: none"> ○ Opcionalmente, podem ser elaborados desenhos, frases ou pequenos textos sobre o tema, para a construção de um painel – adequar conforme turma e nível de alfabetização.
---------------------------	---

Título	UNIVERSIDADE MONSTROS												
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	X	5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação					Marketing						
		Autoconhecimento					Mundo do trabalho						
	X	Cidadania					X	Objetivos e metas					
		Comportamento empreendedor					X	Persistência					
	X	Comprometimento					Planejamento						
	X	Confiança e autonomia					Projeto de vida						
		Criatividade					Protagonismo juvenil						
		Inovação					Qualidade e eficiência						
	X	Empatia e cooperação					X	Resiliência					
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos					
		Ética					Iniciativa						
	X	Flexibilidade					Responsabilidade						
	X	Ideias e oportunidades					Sustentabilidade						
	X	Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe					
		Educação econômica e financeira					Visão sistêmica						
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento					X	Trabalho e projeto de vida					
		Pensamento científico/crítico/criativo					Argumentação						
		Repertório cultural					Autoconhecimento e autocuidado						
	X	Comunicação					X	Empatia e cooperação					
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania					
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo					Exposição dialogada						
	X	Atividade individual					Fórum						
		Práticas de construção/produção					Leitura dirigida						
		Dinâmica					Pesquisa						
		Estudo de caso					X	Roda de conversa					
		Estudo de texto					Tempestade de ideias						
		Estudo dirigido					Trabalho de campo						
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância			X	Formato híbrido			
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou Plataformas Streaming. Filme Disney-Pixar, 2013. Trailer Oficial: https://www.youtube.com/watch?v=KIA-qAG3VCc (Acesso em 28/06/2020)												
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar o planejamento e a dedicação para atingir objetivos. ✓ Refletir sobre a importância das amizades e as consequências de tomar uma decisão, com responsabilidade e coragem. ✓ Trabalhar com as diferenças, talentos e aspirações.												
Orientações	<u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Mike Wazowski (Billy Crystal) e James P. Sullivan (John Goodman) são uma dupla inseparável em Monstros S.A., mas nem sempre foi assim. Quando se conheceram na universidade, os												

	<p>dois jovens monstros se detestavam, com Mike sendo um sujeito estudioso, mas não muito assustador, e Sulley surgindo como o cara popular e arrogante, graças ao talento inerente para o susto. Após um incidente durante um teste, os dois são obrigados a participar da mesma equipe na Olimpíada dos Sustos. A equipe, por sinal, é formada por uma série de monstros desajustados, para o desespero de Sulley, acostumado a conviver com os caras mais populares da escola.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; materiais que remetam ao filme e situações de imprevistos.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. Conforme disponibilidade dos alunos, é possível indicar ou solicitar que assistam com familiares para posterior atividade na escola. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Organização pessoal de metas. ○ Dedicação. ○ Respeito ao próximo. ○ Aprender com as diferenças. ○ Ações e consequências. ○ Amizade. ✓ Organizar grupos e solicitar que cada equipe trabalhe os temas citados nos tópicos listados anteriormente. Conforme tamanho da turma, organizar de três a seis grupos, selecionando os temas a serem debatidos nos, conforme necessidade. Cada grupo deve elaborar uma explicação sobre o entendimento do tema indicado para debate, abordando o que os participantes perceberam, a partir do filme, e como esse tema é importância no dia a dia. A apresentação dos grupos pode ocorrer através da criação de uma representação livre. ✓ Construir uma dinâmica de interação na qual os grupos se dividam como as fraternidades da Universidade Monstros e participem de um “campeonato” de desafios relacionados com os temas abordados anteriormente. <ul style="list-style-type: none"> ○ Os desafios podem ser: perguntas sobre os temas para serem respondidas em tempo determinado; apresentar respostas para situações propostas para análise (amigos brigando; pessoas se respeitando mutuamente; outras possibilidades); outras possibilidades.
--	---

Título	O CASTELO ANIMADO											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania					X	Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
	X	Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe				
	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou Plataformas Streaming. Filme Studio Ghibli, 2004. Trailer Oficial: https://www.youtube.com/watch?v=PWhl-xGTraE (Acesso em 30/06/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar a coragem e inteligência emocional para lidar com conflitos. ✓ Refletir sobre a confiança dentro de diferentes relacionamentos e a importância da comunicação. ✓ Trabalhar com resolução de problemas individuais e em equipe.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Sofia é uma jovem que trabalha na chapelaria de seu pai. Após conhecer um homem misterioso e mágico, uma feiticeira, desconfiada desse encontro, lança sobre Sofia uma maldição que a transforma numa velha de 90 anos. Desesperada, ela foge para longe da cidade e encontra o Castelo Andante de Hauru, onde esconde sua identidade para ser contratada e permanecer no local. Sofia acredita que o feiticeiro Hauru poderá ajudá-la a se livrar da maldição, mas também acaba se envolvendo com os outros moradores do castelo.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Autoestima. ○ Confiança. ○ Amizade. ○ Perseverança. ✓ Organizar grupos e solicitar que cada equipe trabalhe um tema, dentre aqueles que os estudantes destaquem como principais mensagens do filme. Eles podem apresentar o tema através da criação de uma representação livre, usando elementos característicos do filme, como a magia e as relações dos personagens, por exemplo. ✓ Construir uma atividade de reflexão individual sobre a relação dos pontos debatidos a partir do filme no ambiente e na vida dos alunos, podendo ser realizada posterior uma roda de conversa para compartilhar as conclusões e reflexões.
---------------------------	---

Título	VIDA DE INSETO											
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
	X	Comportamento empreendedor						Persistência				
	X	Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
	X	Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos				
		Ética					X	Iniciativa				
		Flexibilidade					X	Responsabilidade				
	X	Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe				
	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento					X	Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
	X	Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou Plataformas Streaming. Filme Disney-Pixar, 1998. Trailer Oficial: https://www.youtube.com/watch?v=znXehHytQcM (Acesso em 30/06/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar a saída da zona de conforto para encontrar novas soluções. ✓ Refletir sobre resiliência e insistir em sonhos mesmo que eles não sejam valorizados de primeira por outras pessoas. ✓ Trabalhar com o sendo de coletividade, considerando o tempo de amadurecimento de cada um.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Flik é uma formiga cheia de ideias e sempre causa problemas na sua colônia. Ao fim da colheita de sementes que o formigueiro deveria entregar aos gafanhotos, Flik causa um acidente que acaba com tudo que foi colhido. Quando os gafanhotos aparecem e notam que não há semente nenhuma, Hopper, seu líder, ameaça destruir a colônia caso eles não entregassem o dobro. Flik então sai do formigueiro em busca de ajuda, encontra um bando de insetos diferentes e acredita que eles são sua salvação.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Acreditar em seu potencial. ○ Paciência para amadurecer. ○ Sair da zona de conforto (não se acomodar ou se conformar diante de certas situações da vida). ○ Coragem para enfrentar desafios. ○ Saber argumentar. ○ Não desistir apesar dos obstáculos. ✓ Opcionalmente, os estudantes podem montar um painel dos principais aprendizados de Flik e também que podem levar para suas vidas. ✓ Organizar uma apresentação estilo circense, na qual cada ato é desenvolvido com base nos temas abordados durante o filme e debatidos em turma.
---------------------------	--

Título	PONYO – UMA AMIZADE QUE VEIO DO MAR											
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos				
	X	Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades					X	Sustentabilidade				
		X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe			
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado			
		X	Comunicação					X	Empatia e cooperação			
			Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania			
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto					X	Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou Plataformas Streaming. Filme Disney-Ghibli, 2008. Trailer Oficial: https://www.youtube.com/watch?v=ieReWIhu3a0 (Acesso em 30/06/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar os potenciais de amizades e a força das relações afetivas. ✓ Refletir sobre as consequências da humanidade no meio ambiente e a preocupação com o equilíbrio ambiental. ✓ Trabalhar com o respeito ao próximo, o convívio e a cooperação em sociedade.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Sosuke é um menino de cinco anos que mora numa casa em um penhasco com vista para o mar. Um dia, enquanto brincava na praia, encontrou Ponyo, uma peixinha dourada que estava com um pote de geleia preso em sua cabeça. Então, Sosuke a ajuda e promete cuidar dela. Com essa confiança, Ponyo fica determinada a fugir e se transformar em humana para ficar ao lado de seu novo amigo, porém Fujimoto, um feiticeiro, exige que Ponyo volte ao fundo do mar.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Preocupação com o equilíbrio ambiental. ○ Cuidado com os animais. ○ Convívio e a cooperação em sociedade. ○ Respeito. ✓ Desenvolver uma tempestade de ideias sobre percepções e aprendizados como filme, e, posteriormente, solicitar a criação de desenhos para fixar os valores sociais abordados. Opcionalmente, organizar um painel em sala/na escola ou um livreto com os materiais elaborados pelos estudantes, conteúdos que podem ser vistos e/ou compartilhado com pais ou responsáveis.
---------------------------	---

Título	COMO TREINAR SEU DRAGÃO											
Anos		Todos		1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
	X	Comprometimento					X	Planejamento				
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida				
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação					X	Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos				
		Ética					X	Iniciativa				
		Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
	X	Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância			X	Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou Plataformas Streaming. Filme Dreamworks, 2010. Trailer Oficial: https://www.youtube.com/watch?v=MeiHXYwH4LA (Acesso em 30/06/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar o desejo pelo conhecimento e respeito pela história, pelo meio ambiente e pelos animais. ✓ Refletir sobre quando ouvir o próprio coração e como tomar decisões justas. ✓ Trabalhar com resolução de problemas e trabalho em equipe, desenvolvendo confiança.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Na Ilha de Berk, os vikings dedicam a vida a combater e matar dragões. Soluço é um adolescente com opiniões avançadas e um senso de humor estranho que o tornam um desajustado, apesar de seu pai ser o chefe do clã. Jogado em uma escola de combate a dragões, ele quer provar que é um verdadeiro viking para seu pai, mas ao fazer amizade com um dragão machucado, não consegue matá-lo e o solta. Soluço então percebe que a cauda do dragão está machucada e trabalha em um artefato para substituir a parte perdida, e, aos poucos se aproxima do dragão.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. Conforme disponibilidade dos alunos, é possível indicar ou solicitar que assistam com familiares para posterior atividade na escola. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Acreditar na intuição e nos instintos, ouvir o coração. ○ Dedicção ao conhecimento. ○ Determinação e Paciência. ○ Conhecer limitações. ○ Não se render a adversidades. ✓ Montar uma apresentação de teatro com os personagens do filme, representando as principais características de cada um e de forma que alunos possam explorar o respeito às diferenças. ✓ Gerar um debate para fazer uma relação da história do filme com a realidade, conversando com os estudantes sobre o que os motivaria a ajudar alguém. Debater sobre a relação de interdependência para que alguém se sinta, de fato, independente e autoconfiante.
---------------------------	---

Título		PROCURANDO NEMO										
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
	X	Comportamento empreendedor					X	Persistência				
	X	Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
	X	Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo					X	Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância			X	Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou Plataformas Streaming. Filme Disney-Pixar, 2003. Trailer Oficial: https://www.youtube.com/watch?v=IJhvtAt_1Nk (Acesso em 30/06/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar o tema da persistência para aproveitar novas oportunidades. ✓ Refletir sobre coragem e afeto. ✓ Trabalhar com a confiança nas amizades e aprender a ouvir conselhos.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Marlin, um peixe palhaço que vive na beira de um coral, cria sozinho o único filho que sobrou de um ataque cruel ao seu ninho. Em seu primeiro dia de aula, esquecendo os conselhos do pai superprotetor, Nemo é capturado por um mergulhador e acaba no aquário de um dentista. Enquanto Nemo tenta bolar um plano para escapar com seus novos amigos no aquário, seu pai cruza o oceano para resgatá-lo. Durante essa busca, Marlin conhece Dory e juntos vivem grandes aventuras.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. Conforme disponibilidade dos alunos, é possível indicar ou solicitar que assistam com familiares para posterior atividade na escola. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Muita tensão e preocupação podem te privar de momentos bons e divertidos. ○ Evitar o orgulho e aceitar ajuda de quem quer te ajudar, com confiança. ○ Não desistir, por mais complicada que seja sua jornada: “continue a nadar”. ○ Ter prudência para não acabar em situações perigosas. ✓ Conversar sobre a jornada do personagem principal, a adaptação, os objetivos, os riscos e tudo que ele passou para conseguir sobreviver a tudo que enfrentou. ✓ Separar a turma em grupos e designar a cada um deles um momento da aventura de Marlin e Dory, pedindo que adaptem a situação passada pelos peixes para alguma ocasião da vida real e cotidiana, através de alguma linguagem artística.
---------------------------	---

Título	TROLLS											
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
	X	Comprometimento						Planejamento				
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
	X	Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo					X	Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica					X	Pesquisa				
		Estudo de caso						Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância			X	Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou Plataformas Streaming. Filme Dreamworks, 2015. Trailer Oficial: https://www.youtube.com/watch?v=D8N_X7JJJeal (Acesso em 30/06/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar os sentimentos e a forma de enxergar o mundo. ✓ Refletir sobre o trabalho em equipe e como cada um tem sua parte essencial. ✓ Trabalhar com a determinação e apego enquanto soluciona problemas.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Poppy, a líder otimista dos Trolls, e Branch, o seu oposto, embarcam em uma aventura que os leva a um mundo que nunca conheceram antes. Inicialmente inimigos, conforme os desafios são superados, eles descobrem que no fundo combinam.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. Conforme disponibilidade dos alunos, é possível indicar ou solicitar que assistam com familiares para posterior atividade na escola. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ A felicidade está em cada um de nós. ○ Sentimentos devem ser sentidos, não obrigados. ○ Duas mentes pensam melhor do que uma. ✓ Organizar um trabalho em grupos (trios ou mesmo duplas), solicitando que eles, inspirados pelo filme, elaborem uma história para entrega numa próxima aula – determinar data. O objetivo é que possam desenvolver a criatividade, a liderança e o trabalho em equipe. ✓ Conforme o prazo de entrega combinado, solicitar que algumas histórias sejam lidas para turma e, posteriormente, promover debate sobre o que consideram que foi mais difícil e o que foi mais legal ao desenvolver a atividade com os colegas.
---------------------------	--

Título	MULAN											
Anos		Todos		1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania					X	Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
	X	Comprometimento						Planejamento				
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos				
	X	Ética					X	Iniciativa				
		Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
	X	Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou Plataformas Streaming. Filme Disney, 1998. Trailer Oficial: https://www.youtube.com/watch?v=MYjoy1XRAzY (Acesso em 30/06/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Debater sobre a importância de enfrentar desafios, de confiar em si e nos outros. ✓ Apontar a dedicação e honra pela família, costumes e tradições.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Mulan, uma jovem chinesa que não se encaixa na sociedade, teme que seu pai, um homem doente, seja convocado para lutar na guerra que se aproxima. A garota, então, se disfarça de homem e assume o posto de seu pai no exército chinês. Acompanhada por seu dragão Mushu, Mulan parte para a linha de batalha, faz amizade com os outros soldados e usa sua inteligência para ajudar a combater a invasão dos hunos enquanto luta para esconder sua verdadeira identidade.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Coragem é algo que todos podem ter e desenvolver. ○ Se arriscar por aquilo que acredita. ○ Honrar seus ideais e objetivos. ○ Não ter “frescura” e aprender a conviver em novos ambientes. ✓ Organizar grupos e solicitar que cada equipe trabalhe um dos temas debatidos, montando uma explicação a partir do filme. Eles podem apresentar o tema através da criação de uma representação livre. <ul style="list-style-type: none"> ○ Também é possível propor que os estudantes pratiquem a empatia (com ou sem debate conceitual) e demonstrem como agiriam e que decisões tomariam se estivessem no lugar da personagem principal ou em situações críticas que possam ser colocadas em debate, justificando as escolhas.
---------------------------	--

Título	EMOJI – O FILME										
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing			
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho			
	X	Cidadania					X	Objetivos e metas			
		Comportamento empreendedor					X	Persistência			
	X	Comprometimento						Planejamento			
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida			
		Criatividade						Protagonismo juvenil			
	X	Inovação						Qualidade e eficiência			
	X	Empatia e cooperação						Resiliência			
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos			
		Ética					X	Iniciativa			
		Flexibilidade					X	Responsabilidade			
	X	Ideias e oportunidades						Sustentabilidade			
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe			
	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida			
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação			
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado			
	X	Comunicação					X	Empatia e cooperação			
	X	Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania			
Estratégia pedagógica		Atividade em grupo						Exposição dialogada			
	X	Atividade individual						Fórum			
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida			
		Dinâmica						Pesquisa			
		Estudo de caso					X	Roda de conversa			
		Estudo de texto						Tempestade de ideias			
		Estudo dirigido						Trabalho de campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância			X	Formato híbrido	
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou Plataformas Streaming. Filme Sony Pictures, 2017. Trailer Oficial: https://www.youtube.com/watch?v=meaq8aY0B5k (Acesso em 30/06/2020)										
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar jornadas de conhecimento e aceitação próprios. ✓ Refletir sobre a representação feminina e problemas de comunicação atuais. ✓ Trabalhar com a importância da família e dos amigos.										

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Escondido dentro do aplicativo de texto está Textópolis, uma cidade cheia de vida onde todos os emojis vivem com o grande sonho de ser selecionado pelo dono do celular. Cada um tem apenas uma expressão facial, exceto Gene, que nasceu com um defeito em seu sistema que o permite mudar de rosto. Gene decidiu se tornar normal como os outros e começou uma aventura através de aplicativos populares para conseguir seu objetivo, fazendo várias amizades pelo caminho.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; papéis sulfites, lápis de colorir.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. Conforme disponibilidade dos alunos, é possível indicar ou solicitar que assistam com familiares para posterior atividade na escola. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Seja você mesmo, pois você é único e especial. ○ Valorize as amizades, mesmo que as vezes seja inconveniente. ○ Busque sua própria identidade e liberdade. ✓ Solicitar que os alunos façam desenhos para expressar emoções, procurar explorar em debate a importância das características de cada um.
---------------------------	--

Título	CORALINE E O MUNDO SECRETO									
Anos	Todos	1º Ano	2º Ano	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano		
Habilidades / Competências Empreendedoras	Argumentação e comunicação			X		Marketing				
	Autoconhecimento					Mundo do trabalho				
	Cidadania					Objetivos e metas				
	Comportamento empreendedor					Persistência				
	X Comprometimento			X		Planejamento				
	X Confiança e autonomia					Projeto de vida				
	X Criatividade			X		Protagonismo juvenil				
	Inovação					Qualidade e eficiência				
	Empatia e cooperação			X		Resiliência				
	Empreendedorismo			X		Resolução de conflitos				
	Ética					Iniciativa				
	X Flexibilidade			X		Responsabilidade				
	Ideias e oportunidades					Sustentabilidade				
	X Resolução de problemas e desafios					Trabalhar em equipe				
Relações Competências gerais BNCC	Educação econômica e financeira					Visão sistêmica				
	Conhecimento					Trabalho e projeto de vida				
	X Pensamento científico/crítico/criativo			X		Argumentação				
	Repertório cultural					Autoconhecimento e autocuidado				
	X Comunicação			X		Empatia e cooperação				
Estratégia pedagógica	X Cultura digital					Responsabilidade e cidadania				
	Atividade em grupo					Exposição dialogada				
	Atividade individual					Fórum				
	X Práticas de construção/produção					Leitura dirigida				
	Dinâmica			X		Pesquisa				
	Estudo de caso			X		Roda de conversa				
	Estudo de texto					Tempestade de ideias				
Sugestões de aplicação	Estudo dirigido					Trabalho de campo				
	X Presencial, em sala			A distância		Formato híbrido				
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou Plataformas Streaming. Filme Laika, 2009. Trailer Oficial: https://www.youtube.com/watch?v=xDTOPd5F_hg (Acesso em 30/06/2020)									
Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar a curiosidade e coragem para conhecer um mundo novo. ✓ Refletir sobre a superficialidade das aparências. ✓ Trabalhar com a superação de medos. 									
Orientações	<u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Incomodada com a mudança de cidade e entediada dentro da nova casa, Coraline explora cada canto dela durante um dia chuvoso. Durante a noite, ela encontra aberta uma pequena porta que a leva para um mundo parecido com o dela, mas bem melhor. Seus									

pais são carinhosos e seus sonhos se tornam reais lá, o que a deixa muito encantada, porém, todos têm botões no lugar dos olhos e ela começa a desconfiar, até que os outros pais tentam mantê-la eternamente nesse mundo paralelo.

Recursos necessários: filme; recursos audiovisuais; outros.

Como realizar:

- ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda.

Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:

- ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados:
 - Não abandonar valores fundamentais dentro de uma rotina.
 - Usar a inteligência enquanto explora novidades para saber desconfiar do que não parece certo.
 - Não ter medo em situações de risco para resolver os problemas sem pânico.
 - A importância das relações afetivas.
- ✓ Solicitar que os estudantes expressem situações que já vivenciaram, quais foram as emoções e sentimentos, e o que fizeram diante daquele contexto.
- ✓ Debater sobre a importância de expressar sentimentos e dos desafios de analisar situações em que “nem tudo que parece é”.
- ✓ Para uma atividade mais elaborada, apresente técnicas de *stop motion* para a turma e peça para que eles desenvolvam um roteiro de um curta inspirado em Coraline, mas com situações de suas próprias vidas.
 - Divida a turma em equipes para construir as cenas. Existem aplicativos para celular que ajudam a construção rápida de um vídeo *stop motion*, com os quais se tira uma sequência de fotos com uma leve movimentação dos objetos entre eles, dando a sensação de movimento.
 - Os cenários podem ser desenhos e ilustrações e os personagens e objetos podem ser feitos de papel, massinha ou outro material, essa parte fica livre para a criatividade.
 - Debater com a turma como criar uma forma de divulgar e mostrar para as pessoas as criações da turma.

Para saber mais sobre *stop motion* e aplicativos para criar animações:
<https://blog.hotmart.com/pt-br/stop-motion/> (Acesso em 30/06/2020)

<https://www.techtudo.com.br/listas/2019/05/aplicativos-para-fazer-animacao-lista-reune-melhores-apps-para-baixar.ghtml> (Acesso em 30/06/2020)

Título	ZOOTÓPIA										
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing			
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho			
	X	Cidadania					X	Objetivos e metas			
		Comportamento empreendedor					X	Persistência			
		Comprometimento						Planejamento			
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida			
		Criatividade						Protagonismo juvenil			
		Inovação						Qualidade e eficiência			
	X	Empatia e cooperação						Resiliência			
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos			
	X	Ética						Iniciativa			
		Flexibilidade					X	Responsabilidade			
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade			
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe			
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica			
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida			
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação			
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado			
	X	Comunicação					X	Empatia e cooperação			
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania			
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada			
	X	Atividade individual						Fórum			
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida			
		Dinâmica						Pesquisa			
		Estudo de caso					X	Roda de conversa			
		Estudo de texto						Tempestade de ideias			
		Estudo dirigido						Trabalho de campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância			X	Formato híbrido	
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou Plataformas Streaming. Filme Walt Disney Animation Studios, 2016. Trailer Oficial: https://www.youtube.com/watch?v=prct6AB5tR8 (Acesso em 01/07/2020)										

Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar as diferentes formas de cada um para lidar com as situações da vida. ✓ Refletir sobre a responsabilidade de iniciar mudanças. ✓ Trabalhar o aprendizado e convívio em sociedade.
Orientações	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Em uma cidade de animais, uma pequena coelha que vive numa fazenda isolada tem o sonho de se mudar para a cidade grande, Zootopia, onde todos os animais convivem, desejando se tornar a primeira coelha policial. Judy Hopps, a coelha sonhadora, enfrenta várias situações e conta com a ajuda inesperada de uma raposa maliciosa, Nick Wilde. De forma inesperada, enquanto buscavam um animal desaparecido, descobriram uma conspiração que afeta toda a cidade.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. Conforme disponibilidade dos alunos, é possível indicar ou solicitar que assistam com familiares para posterior atividade na escola. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Enfrentar preconceitos e manipulações. ○ A importância da diversidade. ○ Não desistir dos sonhos. ○ Cuidado ao julgar as pessoas. ✓ Organizar grupos, e indicar ou solicitar que escolham um dos personagens, e que preparem uma mensagem para ele dizendo o que ele tem de bom e o que entendem que pode ser melhorado em sua conduta. ✓ Solicitar que desenhem ou façam colagens de situações que perceberam no filme e que também percebem na realidade em que vivemos. ✓ Elaborar listas com aprendizados como, por exemplo, “cinco comportamentos que podemos praticar no dia a dia”, “cinco comportamentos que não devemos ter”, “três boas ideias que poderiam ser realidade”, entre outras possibilidades.

Título	KLAUS										
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing			
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho			
	X	Cidadania						Objetivos e metas			
		Comportamento empreendedor					X	Persistência			
	X	Comprometimento						Planejamento			
		Confiança e autonomia						Projeto de vida			
		Criatividade						Protagonismo juvenil			
		Inovação						Qualidade e eficiência			
	X	Empatia e cooperação						Resiliência			
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos			
		Ética						Iniciativa			
		Flexibilidade						Responsabilidade			
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade			
	X	Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe			
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica			
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida			
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação			
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado			
		Comunicação					X	Empatia e cooperação			
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania			
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada			
	X	Atividade individual						Fórum			
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida			
		Dinâmica						Pesquisa			
		Estudo de caso					X	Roda de conversa			
		Estudo de texto						Tempestade de ideias			
		Estudo dirigido					X	Trabalho de campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido	
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de Plataformas Streaming. Filme Netflix, 2019. Trailer Oficial: https://www.youtube.com/watch?v=prct6AB5tR8 (Acesso em 01/07/2020)										

Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar dilemas do amadurecimento. ✓ Refletir sobre amizade, generosidade e respeito às diferenças. ✓ Trabalhar a sensibilidade e as emoções.
Orientações	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Em Smeerensburg, remota ilha localizada acima do Círculo Ártico, Jesper é um estudante egoísta da Academia Postal, que enfrenta um sério problema: os habitantes da cidade brigam o tempo todo, sem demonstrar o menor interesse por cartas. Prestes a desistir da profissão, ele encontra apoio na professora Alva e no misterioso e solitário carpinteiro Klaus, que vive sozinho em sua casa repleta de brinquedos feitos a mão. Essa amizade improvável leva alegria a uma cidade fria e sombria.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Gentileza gera gentileza ○ Conhecimento de lendas e histórias em diferentes versões. ○ Praticar os ensinamentos – aprendizado colocado em prática. ○ Cumprir promessas e missões. ○ Dar oportunidade para novas experiências. ✓ Proporcionar uma roda de conversa para que os alunos discutam sobre as orientações dos pais e como esse impulso levou ao desenvolvimento do personagem, assim como outros desafios que ele teve que enfrentar. ✓ Organizar uma arrecadação de brinquedos para doação para crianças carentes ou instituições de apoio e atendimento a crianças em situação de vulnerabilidade, procurando envolver os alunos o máximo possível com a causa.

Título	MOANA											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
	X	Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade					X	Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
	X	Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades					X	Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
X	Ousadia											
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
	X	Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou Plataformas Streaming. Filme Walt Disney Animation Studios, 2016. Trailer Oficial: https://www.youtube.com/watch?v=prct6AB5tR8 (Acesso em 01/07/2020)											

Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar os cuidados com a natureza ✓ Refletir sobre a importância de ter alguém para contar. ✓ Trabalhar força de vontade e aprendizados com conselhos que são recebidos.
Orientações	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Moana Waialiki é uma corajosa jovem, filha do chefe de uma tribo na Oceania, vinda de uma longa linhagem de navegadores. Querendo descobrir mais sobre seu passado e ajudar a família, ela resolve partir em busca de seus ancestrais, habitantes de uma ilha mítica que ninguém sabe onde é. Acompanhada pelo lendário semideus Maui, Moana começa sua jornada em mar aberto, onde enfrenta terríveis criaturas marinhas e descobre histórias do submundo.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Acredite nos seus sonhos. ○ Enfrente seus medos. ○ Habilidades não têm a ver com origem das pessoas ou outros aspectos, mas sim com o empenho e dedicação. ○ Seja seu próprio herói. ○ Aprenda com a sabedoria dos outros. ✓ Montar um painel para que eles registrem seus heróis, seus medos e seus sonhos - pode ser através de desenhos, palavras ou colagens. Depois, promover a apresentação do painel elaborado e discutir com a turma como enfrentar seus medos e alcançar os sonhos, e como os heróis de cada pessoa os inspira. ✓ Conversar com a turma para identificar uma pessoa próxima da turma, que admira e com a qual aprendem. Convidar essa pessoa para um bate-papo com os estudantes e preparar uma homenagem – a ideia aqui é seja alguém da convivência dos alunos no dia a dia.

Título	OS SEM-FLORESTA											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento					X	Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos				
	X	Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades					X	Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira					X	Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou Plataformas Streaming. Filme Dreamworks, 2006. Trailer Oficial: https://www.youtube.com/watch?v=Tf8yXe0nWIs (Acesso em 01/07/2020)											

Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar os cuidados com os animais e preservação da natureza. ✓ Refletir sobre o consumo exagerado, excessos e obsessões. ✓ Trabalhar a honestidade e confiança dentro de amizades.
Orientações	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> A primavera chegou, o que faz com que os animais da floresta despertem da hibernação. Ao acordar eles logo têm uma surpresa: surgiu ao redor de seu habitat natural uma grande cerca verde. Inicialmente eles temem o que há por detrás da cerca, até que o guaxinim RJ revela que foi construída uma cidade ao redor da floresta em que vivem, que agora ocupa apenas um pequeno espaço. RJ diz ainda que no mundo dos humanos há as mais diversas guloseimas, convencendo os demais a atravessar a cerca. Entretanto esta atitude desagrada o cauteloso Verne, que achava melhor permanecer onde estavam inicialmente.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Comprometimento com seus objetivos e promessas. ○ Enfrentar seus medos. ○ Lutar pelos seus direitos. ○ Impacto das decisões tomadas. ○ Valorize suas amizades. ✓ Promover debate em grupos para que apresentem o que podem fazer para melhorar a relação entre vida dos animais em seu habitat e o desenvolvimento da sociedade e de ambiente urbanos. ✓ Opcionalmente e para ampliar a discussão, pode ser realizada atividade de pesquisa sobre o que leva diferentes grupos de pessoas a desejarem/precisarem sair de “seus ambientes” e buscar outros lugares.

Título	LILO E STITCH											
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento					X	Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade					X	Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
	X	Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
	Educação econômica e financeira					X	Visão sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
	X	Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância			X	Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVDs ou em Plataformas de streaming Filme Walt Disney Animation Studios, 2002. Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=kTDRHM0NNq4 (Acesso em 02/07/2020)											
Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none">✓ Explorar a essência de cada indivíduo, enaltecendo as diferenças e sabendo que todos podemos mudar.✓ Refletir sobre como o afeto e a família são importantes, independente das diferenças entre as pessoas.✓ Trabalhar o respeito ao próximo, sem julgar o desconhecido.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> No Havaí, Lilo é uma pequena menina que vive com sua irmã Nani e adora cuidar de animais menos favorecidos. Gosta da natureza e tem o costume de reciclar o lixo que encontra nas praias, para então comprar comida e alimentar os peixes do mar. Até que ela encontra um cachorro e decide adotá-lo; porém, ele é na verdade um alienígena que caiu acidentalmente na Terra. Stitch foi preso em um planeta distante por ser um dos criminosos mais perigosos da galáxia e esse acidente aconteceu enquanto ele era encaminhado para a prisão. Agora, para manter o disfarce, ele se passa por um cachorro comum e com o tempo desenvolve um laço de amizade com Lilo.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. Conforme disponibilidade dos alunos, é possível indicar ou solicitar que assistam com familiares para posterior atividade na escola. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Mantenha quem você ama por perto. ○ Respeitar o tempo de amadurecimento de cada um. ○ Ter empatia e não ser cruel quando precisar ser rígido. ○ Existem vários tipos de família. ✓ Opcionalmente, é possível reunir os estudantes para conversar e relacionar os acontecimentos do filme com as próprias vidas, fazendo relações com a forma que eles convivem, como se relacionam, quais são suas práticas diárias que envolvem amizade e natureza. ✓ Também é possível relacionar a importância da fotografia para Lilo e como é interessante o registro de momentos tanto especiais como aleatórios e, a partir, disso fazer ilustrações que remetam esses momentos. <ul style="list-style-type: none"> ○ Para turmas de 4º e 5º anos: Vale ainda, conforme faixa etária e amadurecimento dos estudantes, explorar a questão de valorizar talentos que cada um possua e como isso pode ser um aspecto impulsionador do desenvolvimento de carreiras e atividades de trabalho. Pode ser proposto um desafio de pensar em que carreira ou trabalho Lilo teria no futuro e, a partir disso, debater alguns aspectos sobre o mundo do trabalho e atuação empreendedora: acreditar em si, ter clareza de propósitos, planejar o que fazer, se dedicar a fazer bem feito suas atividades.
---------------------------	--

Título	HÉRCULES											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
	X	Comprometimento						Planejamento				
	X	Confiança e autonomia					X	Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação					X	Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
	X	Ética						Iniciativa				
	X	Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento					X	Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica					X	Pesquisa				
		Estudo de caso						Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou plataformas de Streaming Filme Walt Disney, 1997. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=q07eeCSCYRc (Acesso em 02/07/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Abordar como a força de vontade é mobilizadora para o alcance de objetivos ✓ Refletir sobre as origens e princípios de cada um. ✓ Trabalhar a dedicação e a coragem para enfrentar desafios.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Na Grécia antiga, os deuses do Olimpo comemoravam o nascimento de Hércules, filho de Zeus e Hera. Porém, o deus do mundo subterrâneo, Hades, que tanto desejava ocupar o lugar de Zeus, não estava comemorando. Ele apenas tomaria o lugar de Zeus caso Hércules, ao completar 18 anos, não interferisse no plano que aconteceria quando os planetas estiverem alinhados. Hades, então, ordena para duas entidades que façam Hércules tomar uma poção inteira que o tornará mortal, mas como faltou uma única gota, ele ainda continuou com a divindade que o permitiu ser incrivelmente forte. Por não ser mais um deus, Hércules foi criado por um casal de humanos, mas sempre se sentiu diferente dos demais, até que descobre sua origem divina e decide voltar ao Monte Olimpo. Para que isso funcione ele precisa se tornar um verdadeiro herói e conta com a ajuda de Filoctetes.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Ser diferente te torna especial; todos são diferentes entre si e, portanto, também especiais. ○ A prática é essencial para alcançar objetivos. ○ A importância de ter objetivos e metas. ○ Como os objetivos mais relevantes servem como impulso para as ações de nossa vida. ○ A importância da paixão em tudo que fazemos e como ela pode ser mobilizadora. ○ Como lidar com a ambição. ✓ Organizar equipes para debater a importância dos princípios das pessoas colocados em prática para alcançar seus objetivos de vida, e para que listem e apresentem o que aprenderam com o filme. ✓ Solicitar que os estudantes, em grupos ou individualmente, realizem pesquisa sobre pessoas que definiram seus objetivos de vida e seguem agindo na direção de seus sonhos e metas. <ul style="list-style-type: none"> ○ Promover a apresentação dessas pesquisas e debater a importância da história de cada um e da definição de objetivos para direcionar projetos de vida, bem como da flexibilidade para lidar com os imprevistos e mudanças que surgem no caminho.
---------------------------	--

Título	WALL-E										
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing			
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho			
	X	Cidadania						Objetivos e metas			
		Comportamento empreendedor						Persistência			
	X	Comprometimento					X	Planejamento			
		Confiança e autonomia						Projeto de vida			
		Criatividade						Protagonismo juvenil			
	X	Inovação						Qualidade e eficiência			
		Empatia e cooperação						Resiliência			
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos			
	X	Ética						Iniciativa			
		Flexibilidade					X	Responsabilidade			
		Ideias e oportunidades					X	Sustentabilidade			
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe			
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica			
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida			
	X	Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação			
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado			
		Comunicação						Empatia e cooperação			
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania			
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada			
	X	Atividade individual						Fórum			
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida			
		Dinâmica						Pesquisa			
		Estudo de caso					X	Roda de conversa			
		Estudo de texto					X	Tempestade de ideias			
		Estudo dirigido					X	Trabalho de campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido	
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou plataformas de streaming. Filme Disney Pixar, 2008. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=m5_lIuBXKWk (Acesso em 02/07/2020)										

Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar o relacionamento do homem com a tecnologia e a importância da natureza. ✓ Refletir sobre qualidade de vida, sedentarismo e cuidados com a saúde. ✓ Trabalhar questões ambientais, produção de lixo e reciclagem.
Orientações	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> No futuro, após destruir a Terra com entulhos de lixo e gases tóxicos que poluem a atmosfera, a humanidade abandona o planeta e passa a viver dentro de uma nave gigantesca. Tinham como plano passar apenas alguns anos no espaço enquanto os robôs deixados na Terra fizessem a limpeza total. O último desses robôs, Wall-e, vivia para compactar o lixo existente no planeta que já não tinha esperança. Até que um dia ele encontra uma nave de onde sai um robô novo e moderno, Eva. Com a curiosidade, Wall-e se apaixona e resolve segui-la por toda a galáxia.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Precisamos cuidar do planeta. ○ Não estamos sozinhos, podemos contar com o que nos rodeia. ○ Nossas amizades são importantes. ○ A ganância pode ser muito prejudicial. ✓ Realizar uma roda de conversa sobre as questões apresentadas no filme e uma tempestade de ideias sobre ações que podem ajudar o meio ambiente e a convivência, a fim de evitar um futuro caótico. ✓ Conforme contexto local, uma opção é organizar um mutirão para plantar mudas pela escola, bairros etc. Fazer com que as crianças se engajem com o cuidado da natureza. ✓ Opcionalmente, solicitar para que os alunos levem sucatas para a construção de brinquedos, robôs ou artigos de decoração, assim como outros materiais artísticos, que contribuam para debater e registrar os aprendizados com o filme e/ou atividade de campo proposta de plantar mudas.

Título	A BAILARINA											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania					X	Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
	X	Comprometimento					X	Planejamento				
	X	Confiança e autonomia					X	Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética					X	Iniciativa				
	X	Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento					X	Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo					X	Argumentação				
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
	X	Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
	X	Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir através de DVD ou plataformas de streaming. Filme L'Atelier Animation, 2016. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=L0RA1vmlpwQ (Acesso em 02/07/2020)											

Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Abordar a importância da disciplina e da dedicação para alcançar objetivos. ✓ Refletir sobre a busca de sonhos e o que é necessário para isso, inclusive com os cuidados para não ultrapassar limites éticos. ✓ Trabalhar a insistência de forma destemida e audaciosa.
Orientações	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Na França, uma menina órfã e muito sonhadora decide fugir do orfanato onde mora para realizar o sonho de se tornar uma grande bailarina em Paris. Ela se envolve em confusões e conta com a ajuda do amigo Víctor. Quando consegue chegar na capital francesa, ela decide se passar por outra pessoa para conseguir uma vaga no Grand Opera e suas aventuras continuam.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Não desistir perante rejeição ou preconceito. ○ Cuidado com a mentira, que quase destruiu os sonhos da menina e prejudicou a moça que cuidava dela. ○ A importância da dedicação para superar os limites e desenvolver técnicas e talentos - no caso de uma dança e um esporte são aspectos tão necessários, por exemplo. ○ A importância da persistência na conquista de sonhos e metas. ✓ Opcionalmente, solicitar que cada um pense em um sonho e quais as habilidades necessárias para alcançar esse sonho. Na sequência organizar uma exposição breve de ideias pessoais ou algo como se fosse um show de talentos, focando no que seria necessário para realizar o sonho de cada um.

Título	TAINÁ – UMA AVENTURA NA AMAZÔNIA										
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação						Marketing			
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho			
	X	Cidadania						Objetivos e metas			
		Comportamento empreendedor						Persistência			
		Comprometimento						Planejamento			
		Confiança e autonomia						Projeto de vida			
		Criatividade					X	Protagonismo juvenil			
		Inovação						Qualidade e eficiência			
	X	Empatia e cooperação						Resiliência			
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos			
	X	Ética						Iniciativa			
		Flexibilidade						Responsabilidade			
		Ideias e oportunidades					X	Sustentabilidade			
	X	Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe			
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica			
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida			
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação			
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado			
		Comunicação					X	Empatia e cooperação			
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania			
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada			
		Atividade individual						Fórum			
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida			
		Dinâmica					X	Pesquisa			
		Estudo de caso					X	Roda de conversa			
		Estudo de texto						Tempestade de ideias			
		Estudo dirigido						Trabalho de campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido	
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming. Filme Tietê Produções Cinematográficas, 2001. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=a7K0n15Wwek (Acesso em 03/07/2020)										

Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar o respeito entre os indivíduos ✓ Transmitir valores, hábitos e conhecimentos sobre o contexto nacional. ✓ Refletir sobre a relação entre o homem a natureza. ✓ Trabalhar questões associadas a biopirataria e extinção de animais amazônicos.
Orientações	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Tainá, uma indiazinha de 8 anos, vive na Amazônia com seu velho e sábio avô Tigê, que lhe ensina as lendas e histórias de seu povo. Ao longo de aventuras cheias de peripécias, ela conhece o macaco Catu ao salvá-lo das garras de Shoba, um traficante de animais. Perseguida pela quadrilha, ela foge e acaba conhecendo a bióloga Isabel e seu filho Joninho, um menino de dez anos que mora a contragosto na selva. Depois de um desentendimento inicial, o garoto consegue superar os limites de menino da cidade e ajuda Tainá a enfrentar os contrabandistas, que vendem animais para pesquisas genéticas no exterior. Juntos, os dois aprendem a lidar com os valores destes dois mundos: o da selva e o da cidade.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Descobrir a relevância da natureza para a sobrevivência da humanidade. ○ Conhecer elementos importantes do cuidado com a natureza. ○ Conhecer um pouco da vida e cultura indígena. ✓ Opcionalmente, construir painéis de imagens e frases relacionadas ao meio ambiente e outras questões envolvidas no filme. ✓ Também, pode ser proposta uma pesquisa sobre a cultura indígena do Brasil e abrir espaço para compartilhar os conhecimentos e aprendizados.

Título	O MENINO MALUQUINHO											
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento					X	Mundo do trabalho				
		Cidadania					X	Objetivos e metas				
	X	Comportamento empreendedor						Persistência				
	X	Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
	X	Criatividade					X	Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira					X	Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
	X	Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica		Atividade em grupo						Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica					X	Pesquisa				
	X	Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming. Filme Quimera Filmes, 1995. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=3U-f4eHqcvw (Acesso em 03/07/2020)											

Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar a construção de visão de mundo de uma criança, através do contato com pessoas de diferentes realidades. ✓ Refletir sobre a influência dos pais no desenvolvimento emocional e intelectual infantil. ✓ Trabalhar os benefícios de se construir vínculos com pessoas de outras perspectivas e realidades.
Orientações	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Maluquinho, um menino travesso da classe média, adora brincar e pregar peças nos amigos, mas sofre quando seus pais se separam. Mas aí aparece o Vovô Passarinho (Luiz Carlos Arutin), que o leva para umas férias na fazenda, onde vive agitadas aventuras e aprende lições valiosas sobre a estrada da vida.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Tipos diferentes de brincadeiras. ○ Criatividade das crianças. ○ Relações com os pais. ○ Importância do afeto na educação. ○ Estímulos da imaginação. ✓ Opcionalmente, podem ser mostradas para a turma outras obras do Menino Maluquinho, tanto os livros, quanto quadrinhos e séries, por exemplo. ✓ Propor uma pesquisa sobre a carreira de Ziraldo, e, na sequência, solicitar que os alunos apresentem sua história. No momento das apresentações, debater sobre a importância de buscar novos aprendizados para se desenvolver em sua carreira. <ul style="list-style-type: none"> ○ Ziraldo é um exemplo de empreendedor criativo, que utiliza suas habilidades para criar histórias e personagens. ✓ Criar atividade para construir uma história em quadrinhos das aventuras que os alunos já passaram em suas vidas. <ul style="list-style-type: none"> ○ Conforme recursos disponíveis e a turma de alunos, esta atividade pode ser feita com recursos tecnológicos e em sites ou aplicativos para criação de histórias em quadrinho. ○ Conheça algumas ferramentas para criação de histórias em quadrinhos: https://porvir.org/7-ferramentas-para-criar-historias-em-quadrinhos-os-alunos/

Título	MEU PÉ DE LARANJA LIMA											
Anos		Todos		1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida				
	X	Criatividade					X	Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades					X	Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
	X	Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto					X	Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming. Filme Passaro Films e Globo Filmes, 2012. Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=I16k7dShf0U (Acesso em 03/07/2020)											

Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar a criatividade, os sonhos e o mundo imaginário ✓ Refletir sobre afeto, maturidade e violência. ✓ Trabalhar a importância do questionamento e da investigação.
Orientações	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Zezé é um garoto de oito anos que, apesar de levado, tem um bom coração. Ele leva uma vida bem modesta, devido ao fato de seu pai estar desempregado há bastante tempo, e tem o costume de ter longas conversas com um pé de laranja lima que fica no quintal de sua casa. Até que, um dia, conhece Portuga, um senhor que passa a ajudá-lo e logo se torna seu melhor amigo.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Situações difíceis da vida cotidiana. ○ A importância da imaginação e da criatividade. ○ A importância do afeto durante o processo educacional. ○ A necessidade de compreensão sobre dificuldades de aprendizagem que as pessoas podem apresentar. ✓ Criar ambiente acolhedor para os alunos compartilharem seus sentimentos relacionados ao filme. ✓ Debater sobre desafios da inclusão, a importância do respeito ao outro e às diferenças. ✓ Opcionalmente, criar uma tempestade de ideias para os estudarem apresentarem características de seus mundos imaginários ideais, e, depois, eles podem reunir todas as ideias em uma única história da turma toda.

Título	O CONTADOR DE HISTÓRIAS											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia					X	Projeto de vida				
		Criatividade					X	Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
	X	Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento					X	Trabalho e projeto de vida				
	X	Pensamento científico/crítico/criativo					X	Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming Filme Warner Bros, 2009. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=1Aqn_jO_HAM (Acesso em 03/07/2020)											

Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar a importância de reconhecer atos emocionais. ✓ Refletir sobre marginalização e casos de recuperação. ✓ Trabalhar a capacidade do imaginário infantil. ✓ Refletir sobre vitórias, dificuldades e possibilidades futuras.
Orientações	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Anos 70. Aos 6 anos Roberto Carlos Ramos foi escolhido por sua mãe para ser interno em uma instituição oficial que, segundo apregoava a propaganda, visava a formação de crianças em médicos, advogados e engenheiros. Entretanto a realidade era bem diferente, o que fez com que Roberto aprendesse as regras de sobrevivência no local. Pouco depois de completar 7 anos ele é transferido, passando a conviver com crianças até 14 anos. Aos 13 anos, ainda analfabeto, Roberto tem contato com as drogas e já acumula mais de 100 tentativas de fuga. Considerado irrecuperável por muitos, Roberto recebe a visita da psicóloga francesa Margherit Duvas. Tratando-o com respeito, ela inicia o processo de recuperação e aprendizagem de Roberto.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Noção de reciprocidade e humildade. ○ Cada um dá o que tem de melhor. ○ Sozinhos não existimos. ○ Todos temos uma história. ✓ Opcionalmente, pode ser solicitado que façam a construção de uma redação com o tema “minha vida daria um filme”, seguindo, contando suas histórias e projetando ações futuras. ✓ Fazer uma roda de conversa retomando a atenção dos alunos para a importância dos sonhos em nossas vidas e porque é importante acreditar e lutar por eles; lembrar que somos autores e protagonistas da nossa própria história, que é construída todos os dias, e seu “final” depende de nós mesmos e as escolhas que fazemos.

Título	TOY STORY										
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing			
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho			
	X	Cidadania						Objetivos e metas			
		Comportamento empreendedor						Persistência			
		Comprometimento						Planejamento			
		Confiança e autonomia						Projeto de vida			
	X	Criatividade					X	Protagonismo juvenil			
		Inovação						Qualidade e eficiência			
	X	Empatia e cooperação					X	Resiliência			
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos			
	X	Ética						Iniciativa			
	X	Flexibilidade					X	Responsabilidade			
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade			
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe			
	Educação econômica e financeira					X	Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida			
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação			
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado			
	X	Comunicação					X	Empatia e cooperação			
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania			
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada			
	X	Atividade individual						Fórum			
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida			
	X	Dinâmica						Pesquisa			
		Estudo de caso					X	Roda de conversa			
		Estudo de texto						Tempestade de ideias			
		Estudo dirigido					X	Trabalho de campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido	
Disponível em / Forma de acesso	Assistir DVD ou Plataformas de Streaming. Filme Disney Pixar, 1995. Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=8vw4UikKhg (legendado) https://www.youtube.com/watch?v=K53bxqOuThQ (não oficial) (Acesso em 03/07/2020)										
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar o tema da união para atingir objetivos de interesse geral. ✓ Refletir como todos crescemos e devemos nos adaptar a novas situações. ✓ Trabalhar a superação e o enfrentamento dos medos.										
Orientações	<u>Contexto do filme (Sinopse):</u> O aniversário de Andy está chegando e os brinquedos estão nervosos. Afinal de contas, eles temem que um novo										

	<p>brinquedo possa substituí-los. Liderados por Woody, um caubói que é também o brinquedo predileto de Andy, eles montam uma escuta que lhes permite saber dos presentes ganhos. Entre eles está Buzz Lightyear, o boneco de um patrulheiro espacial, que logo passa a receber mais atenção do garoto. Isto aos poucos gera ciúmes em Woody, que tenta fazer com que ele caia atrás da cama. Só que o plano dá errado e Buzz cai pela janela. É o início da aventura de Woody, que precisa resgatar Buzz também para limpar sua barra com os outros brinquedos.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; brinquedos usados, sucatas.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Não devemos julgar nada pela aparência ou rótulos. ○ A união faz a força. ○ Tudo depende do ponto de vista. ○ A importância dos brinquedos e o cuidado com eles. ○ Sonhar é preciso. ✓ Opcionalmente, pedir para que os alunos levem um de seus brinquedos ou sucatas para a aula. Depois de assistir ao filme, eles podem criar um breve roteiro seguindo a linha dos personagens principais e construir alguns cenários com a sucata, para, então, reproduzir essa história - pensando em finais diferentes, por exemplo e como opção. ✓ Construir coletivamente um livro ilustrado que reproduza a história do filme, separando os alunos em grupos para que cada um fique responsável por uma parte da criação (ilustrações, enredo, personagens etc.) ✓ Trabalhar com a sucata para construir brinquedos que reproduzam a cultura nacional (usando como base referências brasileiras do folclore e literatura – solicitar pesquisa prévia ou apresentar conceitos conteúdos sobre o tema). ✓ Incentivar as crianças a recolher seus brinquedos mais antigos, esquecidos no fundo de seus armários e, promover a doação deles em instituições assistenciais, de apoio a crianças carentes ou doentes, permitindo o contato com diferentes realidades e se envolvendo diretamente.
--	--

Título	A INVENÇÃO DE HUGO CABRET											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
		Autoconhecimento					X	Mundo do trabalho				
		Cidadania					X	Objetivos e metas				
	X	Comportamento empreendedor					X	Persistência				
	X	Comprometimento					X	Planejamento				
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida				
	X	Criatividade					X	Protagonismo juvenil				
	X	Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação					X	Resiliência				
	X	Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
	X	Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
	X	Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica					X	Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming Filme Paramount, 2012. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=v6axlwK7mTg (Acesso em 03/07/2020)											

Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar a história do cinema, a inovação e as relações humanas. ✓ Refletir sobre nossos propósitos. ✓ Trabalhar a superação.
Orientações	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Paris, anos 30. Hugo Cabret é um órfão que vive escondido nas paredes da estação de trem. Ele guarda consigo um robô quebrado, deixado por seu pai. Um dia, ao fugir do inspetor, ele conhece Isabelle, uma jovem com quem faz amizade. Logo Hugo descobre que ela tem uma chave com o fecho em forma de coração, exatamente do mesmo tamanho da fechadura existente no robô. O robô volta então a funcionar, levando a dupla a tentar resolver um mistério mágico.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Lutar pelos seus sonhos e ser persistente. ○ A importância do conhecimento, do desenvolvimento das habilidades e do respeito a experiências e à sabedoria, especialmente dos mais velhos. ○ Planejar, estudar e ser curioso. ○ Estabelecer metas. ○ Criatividade e inovação movem o mundo. ✓ Trabalhar a construção de um caderno de ideias e planejamentos para os sonhos dos alunos, tanto de forma individual como coletiva. ✓ Propor que realizem uma pesquisa sobre a história do cinema, preparar uma redação e apresentar aos colegas, ou pode ser feita outra forma de apresentação após a pesquisa. <ul style="list-style-type: none"> ○ A pesquisa solicitada pode ser focada na história do cinema ou, de forma mais abrangente, em descobertas e inovações que mudaram a vida das pessoas. ○ Ao apresentar o resultado da pesquisa, debater sobre como a criatividade e a inovação movem o mundo, trazendo soluções e promovendo mudanças que ajudam a sociedade como um todo a se desenvolver e resolver problemas. ○ Apresentar que criatividade e inovação são característica e prática de empreendedores, pessoas que colocam em prática seus projetos e ideias, pensando no impacto de suas ações e no bem comum.

Título	CORDA BAMBA													
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	X	5º Ano		
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing						
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho						
		Cidadania						Objetivos e metas						
		Comportamento empreendedor						X	Persistência					
		Comprometimento						Planejamento						
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida						
		Criatividade						X	Protagonismo juvenil					
		Inovação						Qualidade e eficiência						
		Empatia e cooperação						X	Resiliência					
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos						
		Ética						Iniciativa						
	X	Flexibilidade						X	Responsabilidade					
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade						
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe						
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica						
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida						
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação						
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado						
	X	Comunicação						Empatia e cooperação						
		Cultura digital						X	Responsabilidade e cidadania					
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada						
		Atividade individual						Fórum						
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida						
	X	Dinâmica						Pesquisa						
		Estudo de caso						Roda de conversa						
		Estudo de texto						X	Tempestade de ideias					
		Estudo dirigido						Trabalho de campo						
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido				
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming. Filme Aion Filmes, 2013. Trailer: http://www.aionfilmes.com.br/corda-bamba/ (Acesso em 03/07/2020)													
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar o grau de seriedade para lidar com problemas da vida real. ✓ Refletir como lidar com perdas e traumas. ✓ Trabalhar o posicionamento e a defesa do que acredita.													

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Maria é uma menina de 10 anos que nasceu e cresceu em um circo, onde seus pais eram equilibristas. Um dia, ela acaba sendo obrigada a morar na cidade com sua avó e passa a ter dificuldades em se lembrar do passado. Da janela de seu quarto, uma corda é a única conexão entre o mundo real e o seu mundo imaginário, uma maneira que ela encontra de manter suas lembranças e assim poder seguir em frente.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ A dualidade entre alegria e tristeza. ○ Injustiças da vida na sociedade moderna. ○ Aprender a lidar com o luto recorrente. ○ Nem tudo na vida são flores, mas devemos aproveitar o que há de bom. ✓ Opcionalmente, realizar uma tempestade de ideias para construir o mundo imaginário perfeito para toda a turma, anotando em quadro ou outro recuso disponível as ideias de todo mundo. Depois, reunir essas ideias para construir uma história e interpretá-las em alguma linguagem artística. <ul style="list-style-type: none"> ○ Para essa tempestade de ideias, seria interessante inserir uma dinâmica em roda para os alunos se envolverem mais com o tema. Uma atividade que tem relação com o circo por exemplo é pegar uma bola (pode ser até de papel) e os alunos jogam entre si e cada um diz uma ideia enquanto segura a bola. Nesse caso o professor deverá fazer as anotações para que todos os alunos participem da roda de compartilhamento de ideias.
---------------------------	--

Título	O MENINO NO ESPELHO											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
	X	Criatividade					X	Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
	X	Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
	X	Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
	X	Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica		Atividade em grupo						Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
	X	Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming. Filme Camisa Listrada Ltda., 2014. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=d1GdcPxLiqA (Acesso em 03/07/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar o que traz felicidade para as crianças. ✓ Refletir sobre o acesso ao conhecimento em diferentes obras literárias e cinematográficas. ✓ Trabalhar empatia e responsabilidades.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Belo Horizonte, anos 1930. Fernando (Lino Facioli) é um garoto de 10 anos que está cansado de fazer as coisas chatas da vida. Seu sonho era criar um sósia, que ficasse com estas tarefas enquanto ele poderia se divertir à vontade. Até que, um dia, é exatamente isto que acontece, quando o reflexo de Fernando deixa o espelho e ganha vida.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Pureza e inocência das crianças. ○ Valores da família e da amizade. ○ Responsabilidade sobre suas ações. ○ Empatia, pensar nos outros, se colocar no lugar do outro. ✓ Discutir sobre o enredo do filme e do livro, de uma maneira geral, ressaltando que as histórias contadas partem das memórias do escritor Fernando Sabino. <ul style="list-style-type: none"> ○ Como esse filme parte de uma obra de memórias literárias, é possível abordar o tema e aumentar a compreensão desse gênero literário com apoio do texto explicativo, elaborado pelas professoras Anna Helena Altenfelder e Regina Andrade Clara: https://www.escrevendoofuturo.org.br/conteudo/biblioteca/nossas-publicacoes/revista/artigos/artigo/1339/o-genero-memorias-literarias (Acesso em 06/07/2020). ○ Ao trabalhar com texto e filme, abordar como é possível aprender de diferentes formas. ✓ Produzir um texto imaginando que os alunos tivessem um sósia, expondo pelo menos uma situação em que o sósia troca de vida com o "real", e quais aventuras em que ele se envolve.
---------------------------	--

Título	EU E MEU GUARDA-CHUVA											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
	X	Criatividade					X	Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade					X	Responsabilidade				
	X	Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
	X	Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
	X	Dinâmica					X	Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou plataformas de Streaming Filme Conspiração Filmes, 2010. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=5ECHOjydHxw (Acesso em 03/07/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Refletir sobre a superação dos medos. ✓ Trabalhar a segurança para enfrentar dificuldades. ✓ Refletir sobre a relação aluno e escola, o apoio a coisas confortáveis e estar na sua zona de conforto. ✓ Trabalhar elementos, a partir de memórias familiares, da formação da identidade da criança.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Eugênio (Lucas Cotrim) é um garoto de 11 anos que jamais se separa do guarda-chuva herdado de seu avô. No último dia de férias, ele e Cebola (Victor Froiman), seu melhor amigo, precisam entrar na sombria casa onde fica sua nova escola. O motivo é para resgatar Frida (Rafaela Victor), a grande paixão de Eugênio, que foi sequestrada pelo fantasma do Barão Von Staffen (Daniel Dantas).</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Inseguranças durante o amadurecimento. ○ O medo do que é novo. ○ Usar a criatividade para resolver problemas. ✓ Opcionalmente, após uma reflexão/discussão coletiva sobre lembranças das crianças de quando elas eram bem pequenas, pode ser solicitada uma pesquisa e coleta de dados, a partir de conversas com seus familiares, de fotos e possíveis objetos, aos quais eram bem apegados para enfrentar medos. ✓ Compartilhar essas informações coletadas contando histórias dos medos das crianças (pessoas, personagens, fantasias, construções ou situações). O propósito é desmitificar o que causa esses medos, refletindo no que é externo ou interno, real ou imaginário. É importante que os sentimentos e relatos de todos sejam respeitados, conduzindo a atividade de forma tranquila e segura, para que estejam confortáveis no compartilhamento de suas histórias. ✓ Debater sobre a importância do autoconhecimento para tomar decisões, buscar soluções de desafios pela vida e criar laços de amizade.
---------------------------	--

Título	AS AVENTURAS DO AVIÃO VERMELHO										
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing			
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho			
		Cidadania						Objetivos e metas			
		Comportamento empreendedor					X	Persistência			
	X	Comprometimento						Planejamento			
		Confiança e autonomia						Projeto de vida			
	X	Criatividade					X	Protagonismo juvenil			
		Inovação						Qualidade e eficiência			
		Empatia e cooperação						Resiliência			
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos			
		Ética					X	Iniciativa			
		Flexibilidade						Responsabilidade			
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade			
		X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe		
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica			
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida			
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação			
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado			
	X	Comunicação						Empatia e cooperação			
	X	Cultura digital						Responsabilidade e cidadania			
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada			
		Atividade individual					X	Fórum			
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida			
	X	Dinâmica						Pesquisa			
		Estudo de caso					X	Roda de conversa			
		Estudo de texto						Tempestade de ideias			
		Estudo dirigido						Trabalho de campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido	
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming. Filme Armazém de Imagens, 2014. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=XJp2oHKAhUM (Acesso em 03/07/2020)										
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar a importância da leitura e referências nacionais ✓ Refletir sobre desejos e imaginação. ✓ Trabalhar a realização de sonhos.										

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Fernandinho, um menino de 8 anos, que perdeu a mãe faz pouco tempo, está se tornando um garoto solitário, sem amigos e com problemas de relacionamento com o pai e na escola. Sem saber como lidar com a situação, o pai tenta conquistá-lo com presentes. Nada funciona até que ele dá para o filho um livro de sua infância. Encantado com a história, Fernandinho decide que precisa de um avião para salvar o Capitão Tormenta – aviador personagem do livro, que está preso no Kamchatka. A bordo do Avião Vermelho e junto com seus brinquedos favoritos, Ursinho e Chocolate, que ganham a vida com sua imaginação, Fernandinho visita lugares inusitados, como a Lua e o fundo do mar, e percorre diferentes territórios – África, China, Índia, Rússia. Ao longo dessa jornada, ele descobre o prazer da leitura, a importância de ter amigos e o amor do pai.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ O prazer da leitura como fonte de novos aprendizados e descobertas. ○ Importância dos amigos e dos relacionamentos. ○ Valorização do amor familiar e do respeito ao próximo. ✓ Discutir com a turma a noção do tempo e dos processos tecnológicos: a história foi publicada em 1936 e o filme lançado em 2014. <ul style="list-style-type: none"> ○ Como os alunos imaginam o mundo dessa época? Eles conhecem pessoas/familiares que nasceram na década de 1930? Havia computadores e videogames? Como a tecnologia modificou a vida das crianças e a forma como elas brincam, aprendem e vivem? Como utilizar os recursos tecnológicos de forma equilibrada? ✓ Propor a realização de um painel sobre o futuro (projetar um período de tempo), no qual os alunos possam registrar por desenhos, textos ou colagens o que gostariam de criar para um mundo melhor e que pudesse fazer parte de um “livro da vida” da cada um, que pudesse ser lido por seus futuros familiares e amigos.
---------------------------	---

Título	O GRILLO FELIZ										
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing			
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho			
	X	Cidadania					X	Objetivos e metas			
		Comportamento empreendedor					X	Persistência			
		Comprometimento						Planejamento			
	X	Confiança e autonomia					X	Projeto de vida			
		Criatividade						Protagonismo juvenil			
	X	Inovação						Qualidade e eficiência			
		Empatia e cooperação						Resiliência			
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos			
	X	Ética					X	Iniciativa			
		Flexibilidade						Responsabilidade			
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade			
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe			
	X	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica			
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida			
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação			
	X	Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado			
	X	Comunicação						Empatia e cooperação			
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania			
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada			
		Atividade individual						Fórum			
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida			
		Dinâmica					X	Pesquisa			
		Estudo de caso					X	Roda de conversa			
		Estudo de texto						Tempestade de ideias			
		Estudo dirigido						Trabalho de campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido	
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming Filme Start Desenhos Animados, 2009. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=k7W2V49nzCI (Acesso em 03/07/2020)										
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar temas como referências da cultura popular e folclore brasileiro, e a importância deles para conhecer a história do país. ✓ Refletir questões como pirataria de músicas, exploração do trabalho infantil, assistência às crianças de rua, entre outros.										
Orientações	<u>Contexto do filme (Sinopse):</u> O Grilo Feliz segue compondo suas músicas, para alegria dos habitantes da floresta, e agora deseja gravar um CD. Porém, a descoberta de fósseis de insetos gigantes faz com que ele se										

	<p>envolva em uma inesperada aventura, que o obriga a enfrentar um bando de perigosos louva-deuses comandados por Trambika.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Questões ambientais. ○ Semelhança entre o mundo animal e humano. ○ Referências culturais e folclóricas. ○ Reflexões sobre cidadania. ✓ Opcionalmente e conforme turma, destacar outros pontos para desenvolver um projeto como, por exemplo: <ul style="list-style-type: none"> ○ Linguagem formal e coloquial e seu uso adequado em diferentes momentos. ○ Revolução industrial e trabalho infantil. ○ Processo de desertificação e preservação ambiental. ○ Conduta, história de vida e valores morais. ✓ No filme, o grupo de sapos cantores representa a “tribo” do <i>rap</i> e do <i>hip hop</i>, que faz parte de movimentos culturais de reivindicação e contestação iniciados na periferia. <ul style="list-style-type: none"> ○ Familiarize os alunos com essa vertente artística, citando e apresentando elementos como a pintura do grafite, o <i>breakdance</i>, o trabalho do MC e do DJ, entre outros elementos que achar pertinentes. ○ Apresente, também, músicas e/ou vídeos a respeito. ○ Com um conhecimento maior sobre esse universo, seria interessante que os alunos promovessem um mini festival sobre esse movimento cultural. Nesse evento, os alunos podem se expressar por meio da dança, desenhos de grafite, composição de letras de músicas e teatro. <ul style="list-style-type: none"> ▪ O evento proposto pode enviar expressões artísticas de diferentes vertentes e “tribos”, a variar conforme pesquisas e outras atividades realizadas com os estudantes. ○ Debater com os estudantes sobre como as pessoas empreender nas artes, a partir de diferentes atividades e carreiras.
--	---

Título	TURMA DA MÔNICA - LAÇOS										
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing			
		Autoconhecimento						Mundo do trabalho			
		Cidadania						Objetivos e metas			
		Comportamento empreendedor					X	Persistência			
		Comprometimento						Planejamento			
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida			
		Criatividade					X	Protagonismo juvenil			
		Inovação						Qualidade e eficiência			
	X	Empatia e cooperação						Resiliência			
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos			
		Ética					X	Iniciativa			
	X	Flexibilidade					X	Responsabilidade			
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade			
	X	Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe			
	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida			
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação			
	X	Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado			
		Comunicação					X	Empatia e cooperação			
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania			
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo					X	Exposição dialogada			
		Atividade individual						Fórum			
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida			
	X	Dinâmica						Pesquisa			
		Estudo de caso					X	Roda de conversa			
		Estudo de texto						Tempestade de ideias			
		Estudo dirigido						Trabalho de campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância			X	Formato híbrido	
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming Filme Start Desenhos Animados, 2019. Trailer: https://youtu.be/J58_IN4JcOs Mais informações: http://turmadamonica.uol.com.br/home/#cinemaeanimacao (Acesso em 04/07/2020)										
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar o tema do autoconhecimento durante a infância ✓ Refletir sobre o limite entre brincadeiras e <i>bullying</i> . ✓ Trabalhar os laços e a importância das amizades.										

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Após o sumiço do Floquinho, Cebolinha vai precisar da ajuda de seus inseparáveis amigos Mônica, Cascão e Magali para bolar um de seus planos infalíveis e recuperar seu cãozinho, dando origem a uma aventura que reacende os laços que unem a Turma da Mônica há mais de 50 anos.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. Conforme disponibilidade dos alunos, é possível indicar ou solicitar que assistam com familiares para posterior atividade na escola. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Trabalho em equipe depende de empatia e colaboração ○ As amizades são importantes e cada laço criado com um novo amigo é diferente e especial. ○ Sentimentos importam e devem ser verbalizados. ○ Ser criança é bom e importante. ✓ Realizar uma roda de conversa sobre como eles se relacionam com os colegas; como valorizam, oferecem e contam com o apoio dos outros; como podem ser parceiros nas aventuras e em momentos mais sérios da vida; entre outros aspectos. ✓ Construir uma dinâmica com a turma onde eles elaboram bilhetes enaltecendo as qualidades dos colegas com os quais convivem diariamente, reconhecendo como a amizade é importante em nossas vidas. <ul style="list-style-type: none"> ○ Pode ser feito um sorteio de nomes para que cada estudante prepare uma mensagem para um de seus colegas, destacando uma de suas qualidades.
---------------------------	--

Título	O MENINO E O MUNDO											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania					X	Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida				
	X	Criatividade					X	Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
	X	Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
	X	Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
	X	Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming Filme: Filme de Papel, 2014. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=q3LPcJHKezI (Acesso em 03/07/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar as facetas de relações familiares ou a falta delas. ✓ Refletir sobre as diferentes realidades que cada pessoa vive. ✓ Trabalhar a importância das memórias e da valorização da cultura.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Um garoto mora com o pai e a mãe, em uma pequena casa no campo. Diante da falta de trabalho, o pai abandona o lar e parte para a cidade grande. Triste e desnortado, o menino faz as malas, pega o trem e vai descobrir o novo mundo em que seu pai mora. Para a sua surpresa, a criança encontra uma sociedade marcada pela pobreza, exploração de trabalhadores e falta de perspectivas.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ A importância da preservação da cultura. ○ As diferenças e a importância do respeito ao próximo. ○ A importância de se manter a esperança, mesmo em situações adversas. ○ As múltiplas visões de mundo. ✓ O filme é aberto e conta uma história não linear, portanto, o entendimento dela poderá ser diferente entre os alunos e, assim, se faz importante valorizar as opiniões e como as percepções de cada um podem ser diferentes e complementares. ✓ Opcionalmente, pode-se propor a elaboração de um caleidoscópio que, está presente em várias partes do filme, indicando a multiplicidade de imagens e seu respectivo efeito de ilusão e a partir de sua elaboração. <ul style="list-style-type: none"> ○ Nessa perspectiva, pode ser trabalhada a importância de fazer seus próprios brinquedos, as diferentes visões que o caleidoscópio proporciona e como isso tem uma relação interessante com as diferentes opiniões, que devem ser respeitadas. ○ Sobre caleidoscópio: https://manualdomundo.uol.com.br/2013/07/como-fazer-um-caleidoscopio-em-casa/ (acesso em 06/07/2020). ✓ Ainda, pode ser interessante fazer uma proposta de elaboração de desenhos com diferentes materiais, para que os alunos façam escolhas e expressem seus sentimentos. Lembrando a diversidade de materiais que o diretor utilizou para obter texturas diferentes no filme: colagens com tecidos, lápis de cera, caneta esferográfica, lápis de cor, lápis preto, massa de modelar, entre outras.
---------------------------	--

Título	OPERAÇÃO BIG HERO											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania					X	Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento					X	Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
	X	Criatividade					X	Protagonismo juvenil				
	X	Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética					X	Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
	X	Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
	X	Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica					X	Pesquisa				
		Estudo de caso						Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming Filme Walt Disney Studios, 2014. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=Zx3xEc6-mU4 (Acesso em 06/07/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar o mundo da ciência e tecnologia. ✓ Refletir sobre a importância de valorizar a educação familiar e o respeito ao luto e situações de perda.											
Orientações	<u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Cidade de San Fransokyo, Estados Unidos. Hiro Hamada (voz de Ryan Potter) é um garoto prodígio que, aos 13 anos, criou um poderoso robô para participar de lutas clandestinas, onde tenta ganhar um bom dinheiro. Seu irmão, Tadashi, deseja atraí-lo para algo											

	<p>mais útil e resolve levá-lo até o laboratório onde trabalha, que está repleto de invenções. Hiro conhece os amigos de Tadashi e logo se interessa em estudar ali. Para tanto, ele precisa fazer a apresentação de uma grande invenção, de forma a convencer o professor Callahan a matriculá-lo. Entretanto, as coisas não saem como ele imaginava e Hiro, deprimido, encontra auxílio inesperado através do robô inflável Baymax, criado pelo irmão.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Resolução de conflitos. ○ Ensinos familiares, o amor e o respeito as diferenças. ○ Valorização da educação. ○ Interesse pela ciência e engenharia. ✓ Propor uma pesquisa (para realização casa ou utilizar laboratório de informática, conforme disponibilidade) sobre inovação e invenções. A pesquisa deve vir acompanhada de ideias de invenções e inovações que criariam a partir dos materiais e contexto que possuam em suas casas ou mesmo na escola – podem ser solicitados protótipos das ideias. ✓ Aproveitar, se possível, para incentivar que façam uso da tecnologia e também para estabelecer um paralelo entre invenção e inovação: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Invenção é a descoberta de algo novo, que pode ou não se transformar em algo que seja, de fato, útil e valorizado pelas pessoas. Já a inovação, que pode surgir de uma invenção ou não, é criação de algo novo ou a melhoria de algo já existente. A inovação se confirma desde que a ideia se concretize em algo novo ou numa melhoria para algo já existente, que tenha aplicação e utilidade praticadas, e de forma que seja possível identificar e avaliar o resultado da implantação dessa ideia. ○ Explorar com os alunos a diferença entre invenção e inovação e qual a importância no mundo atual de estarem atentos à tecnologia e seus avanços para que possam acompanhar o que acontece e agir no contexto em que vivem.
--	---

Título	TÁ DANDO ONDA											
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano	
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania					X	Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
	X	Comprometimento					X	Planejamento				
		Confiança e autonomia					X	Projeto de vida				
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética					X	Iniciativa				
	X	Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento					X	Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
	X	Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming Filme Columbia Pictures, 2007. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=hjjcJsr9_B4 (Acesso em 07/07/2020)											
Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none">✓ Explorar temas da amizade e da perseverança.✓ Conhecer idiomas, tradições, hábitos e o estilo de vida do surf.✓ Refletir sobre questões como ética, determinação e respeito ao próximo.✓ Trabalhar técnicas e dedicação nos esportes e competições, bem como se dedicar a tudo que faz.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Cadu Maverick é um jovem pinguim, que tem o lendário surfista Big Z como ídolo. Um dia ele decide deixar sua família e sua cidade, Shiverpool, na Antártida, para participar do Big Z Memorial Surf Off, um torneio de surf realizado na ilha Pen-Gu. Cadu acredita que caso vença o torneio ganhará respeito e admiração, seu grande sonho. Mas lá ele conhece um veterano surfista chamado Grego (Jeff Bridges), com quem aprende que o campeão nem sempre é aquele que chega em 1º lugar nas competições.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Não desistir de seus objetivos, ser persistente e mudar as estratégias diante das adversidades em busca das metas. ○ Cuidado para que a competição não seja maior que o amor pelo que se faz. ○ Colocar amor e confiança para superar as expectativas e atravessar os obstáculos. ○ A importância dos laços e relações afetivas no processo de amadurecimento. ✓ Opcionalmente, pode ser criado um roteiro para um vídeo, pequeno documentário ou outra estratégia de relato, explorando situações cotidianas em relação a como os esportes estão inseridos no dia-a-dia e são práticas que contribuem para o desenvolvimento humano. <ul style="list-style-type: none"> ○ Pode um trabalho individual ou em equipe, no qual podem realizar entrevistas sobre a importância dos esportes na vida das pessoas. ○ O trabalho também pode envolver pesquisar sobre características que atletas precisam desenvolver e que são ligadas ao comportamento empreendedor, como: comprometimento, persistência, buscar qualidade e eficiência, entre outras. ○ Caso seja possível a realização de vídeo, pode também ser interessante montar uma apresentação para que os grupos possam mostrar o resultado dos trabalhos. Opcionalmente, pode ser criado um espaço virtual para publicação dos vídeos, de forma que possam ser acessados por familiares e pela comunidade.
---------------------------	---

Título	DETONA RALPH										
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing			
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho			
		Cidadania					X	Objetivos e metas			
		Comportamento empreendedor					X	Persistência			
	X	Comprometimento					X	Planejamento			
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida			
	X	Criatividade						Protagonismo juvenil			
		Inovação						Qualidade e eficiência			
	X	Empatia e cooperação					X	Resiliência			
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos			
		Ética						Iniciativa			
		Flexibilidade						Responsabilidade			
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade			
	X	Resolução de problemas e desafios					X	Trabalhar em equipe			
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica			
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida			
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação			
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado			
	X	Comunicação					X	Empatia e cooperação			
	X	Cultura digital						Responsabilidade e cidadania			
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada			
		Atividade individual						Fórum			
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida			
		Dinâmica						Pesquisa			
		Estudo de caso					X	Roda de conversa			
		Estudo de texto						Tempestade de ideias			
		Estudo dirigido						Trabalho de campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido	
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming Filme Walt Disney Studios, 2012. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=MsoG4LnjhL0 (Acesso em 06/07/2020)										
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar temas da autoconfiança e do autoconhecimento. ✓ Refletir sobre objetivos, metas e formas de alcançá-los. ✓ Valorizar o respeito as diferenças.										

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Ralph é o vilão de Conserta Félix Jr., um popular jogo de fliperama que está completando 30 anos. Apesar de cumprir suas tarefas à perfeição, Ralph gostaria de receber uma atenção maior de Felix Jr. e os demais habitantes do jogo, que nunca o convidam para festas e nem mesmo o tratam bem. Para provar que merece tamanha atenção, ele promete que voltará ao jogo com uma medalha de herói no peito, no intuito de mostrar seu valor. É o início da peregrinação de Ralph por outros jogos, em busca de um meio de obter sua sonhada medalha, onde conhece Vanellope, que a acompanha em suas aventuras.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Propor uma roda de conversa para discutir as questões que dificultam os personagens alcançarem seus, as quais permeiam por questão de “títulos e rótulos” (masculino/feminino; herói/vilão). Enaltecer a capacidade de resolução de conflitos e superação de obstáculos, sendo confiante em si mesmo e também no trabalho em equipe. ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar, como: <ul style="list-style-type: none"> ○ O quanto ser você mesmo e manter sua essência é importante. ○ Procurar se manter cordial e amistoso mesmo diante de adversidades e situações negativas. ○ Procurar não se afetar por opiniões contrárias. ○ Não realizar julgamentos. ○ Valorizar as diferenças e as habilidades independente de gênero. ✓ Opcionalmente, solicitar que os alunos tragam ou contem sobre jogos que tenham e gostam. A partir deste debate propor o desafio de que criem jogos que possam praticar com os amigos – jogos físicos e de tabuleiro. Na sequência, criar uma gincana dos jogos da turma. <ul style="list-style-type: none"> ○ A turma toda pode ser incentivada para a elaboração de um único tipo de jogo, e a gincana passaria a girar em torno dele. ○ Debater, após a gincana ou vivência com algum jogo, posturas adequadas para competir, importância de conhecer e respeitar regras, bem como de se desafiar a buscar melhores resultados.
---------------------------	--

Título	VIVA – A VIDA É UMA FESTA											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade					X	Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
	X	Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
	X	Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica					X	Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming Filme Walt Disney Studios, 2017. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=iLmZZV-Nkuk (Acesso em 03/07/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Ampliar repertório cultural. ✓ Propor reflexões sobre as diferentes gerações e a relevância de manter memórias familiares. ✓ Debater sobre os sonhos e metas.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Miguel é um menino de 12 anos que quer muito ser um músico famoso, mas ele precisa lidar com sua família que desaprova seu sonho. Determinado a virar o jogo, ele acaba desencadeando uma série de eventos ligados a um mistério de 100 anos. A aventura, com inspiração no feriado mexicano do Dia dos Mortos, acaba gerando uma extraordinária reunião familiar.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Desmitificar a morte e encontrar conforto em situações de perda. ○ Solidariedade e perdão. ○ Observar e respeitar as memórias familiares, respeito as tradições. ○ Respeitar a individualidade, aceitar a personalidade e desejos alheios. ○ Respeito e incentivo a busca pelos sonhos, mesmo que em alguns momentos tenha que buscar alternativas para alcançá-los. ✓ Opcionalmente, trabalhar referências da cultura mexicana em diferentes linguagens, como por exemplo a música: a trilha sonora, a de Viva - A Vida É uma Festa, criada por Michael Giacchino, é inteiramente focada na música mexicana e se baseia nos estilos <i>huapango</i>, <i>jarocho</i> e <i>ranchera</i> – sugestão de link: https://open.spotify.com/album/4D7JyZwtpMmvxhmTazMR8G ✓ Propor uma pesquisa sobre a cultura mexicana e outras, criar painéis de informações com colagens, usando diversas cores e materiais. <ul style="list-style-type: none"> ○ É possível ampliar o debate para debater sobre culturas que sejam mais presentes na região dos estudantes, bem como refletir sobre migração e refugiados no Brasil.
---------------------------	---

Título	OS INCRÍVEIS											
Anos		Todos		1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo					X	Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
	X	Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica					X	Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming Filme Disney Pixar, 2004. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=P7KMDFpqXgk (Acesso em 03/07/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar temas relacionados a ações, heroísmo, altruísmo e valentia. ✓ Refletir sobre a confiança em si mesmo e na família. ✓ Trabalhar o que há de especial em cada indivíduo.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Roberto Pêra já foi o maior herói do planeta, salvando vidas e combatendo o mal todos os dias sob o codinome Sr. Incrível. Porém, após salvar um homem de se suicidar, ele é processado e condenado na Justiça. Uma série de processos seguintes faz com que o Governo tenha que desembolsar uma alta quantia para pagar as indenizações, o que faz com que a opinião pública se volte contra os super-heróis. Em reconhecimento aos serviços prestados, o Governo faz a eles uma oferta: que levem suas vidas como pessoas normais, sem demonstrar que possuem superpoderes, recebendo em troca uma pensão anual. Quinze anos depois, Roberto leva uma vida pacata ao lado de sua esposa Helen, que foi a super-heroína Mulher-Elástica, e seus três filhos. Roberto agora trabalha em uma seguradora e luta para combater o tédio da vida de casado e o peso extra. Com vontade de retomar a vida de herói, ele tem a grande chance quando surge um comunicado misterioso, que o convida para uma missão secreta em uma ilha remota.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Sempre haverá conflitos dentro das famílias, mas com compreensão e amor tudo pode se resolver. ○ Respeito a sua essência e acreditar no seu potencial. ○ Assumir compromissos e responsabilidades ○ A importância da vida em sociedade e como precisamos contar com a ajuda de amigos e familiares. ○ As consequências das mentiras. ✓ Propor a realização de uma pesquisa para criar de um documentário em vídeo ou para elaborar um livreto com os “heróis” que fazem parte do cotidiano dos estudantes. <ul style="list-style-type: none"> ○ Opcionalmente, podem ser realizadas entrevistas, caso seja possível realizar gravações com essas pessoas e, depois, preparar uma apresentação desses vídeos.
---------------------------	--

Título	MATILDA											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade					X	Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
	X	Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica					
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo					X	Argumentação				
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica						Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming Filme Jersey Films,1996. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=5a_BUR0JUhg (Acesso em 03/07/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar temas da autossuficiência e autoconfiança. ✓ Refletir sobre diferentes construções familiares. ✓ Trabalhar aspectos como respeito, educação, responsabilidade e gentileza.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Matilda Wormwood é uma criança brilhante de apenas seis anos, que cresceu em meio a pais grosseiros e ignorantes. Seu pai Harry trabalha como vendedor de carros, enquanto sua mãe Zinnia é dona de casa. Ambos ignoram a filha, a ponto de esquecerem de matriculá-la na escola. Desta forma Matilda fica sempre em casa ou na livraria, onde costuma estimular sua imaginação. Após uma série de estranhos eventos ocorridos em casa, quando Matilda descobre que possui poderes mágicos, Harry resolve enviá-la à escola. O local é controlado com mão de ferro pela diretora Agatha Trunchbull, o que faz com que Matilda apenas se sinta bem ao lado da professora Honey, que tenta ajudá-la o máximo possível.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ A importância da leitura. ○ Adultos também sentem medo e estão sempre aprendendo. ○ Valorizar que as pessoas merecem ser felizes. ○ Respeito às diferenças, à individualidade, às qualidades pessoais e ao quanto cada pessoa é única. ✓ Em uma das cenas do filme é mostrado um cartaz de regras muito rígidas na parede da sala de aula. Separados em duplas ou grupos, os alunos podem elaborar uma lista de “orientações” que acreditam ser possíveis e necessárias, posturas que melhorem o ambiente escolar. Depois, socializam suas listas e focam na construção de uma lista única da turma.
---------------------------	---

Título	VALENTE										
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing			
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho			
		Cidadania						Objetivos e metas			
		Comportamento empreendedor						Persistência			
	X	Comprometimento						Planejamento			
	X	Confiança e autonomia					X	Projeto de vida			
		Criatividade						Protagonismo juvenil			
		Inovação						Qualidade e eficiência			
	X	Empatia e cooperação					X	Resiliência			
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos			
		Ética					X	Iniciativa			
	X	Flexibilidade						Responsabilidade			
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade			
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe			
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica			
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida			
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação			
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado			
		Comunicação					X	Empatia e cooperação			
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania			
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada			
	X	Atividade individual					X	Fórum			
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida			
		Dinâmica						Pesquisa			
		Estudo de caso					X	Roda de conversa			
		Estudo de texto						Tempestade de ideias			
		Estudo dirigido						Trabalho de campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido	
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming Filme Disney Pixar, 2014. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=bKC5fTOoHco (Acesso em 06/07/2020)										

Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar tema do relacionamento familiar e suas influências. ✓ Refletir sobre a importância da liberdade e da responsabilidade por suas escolhas. ✓ Trabalhar a própria identidade com senso crítico. ✓ Trabalhar a possibilidade de ação e de transformação de todas as pessoas.
Orientações	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> A jovem princesa Merida foi criada pela mãe para ser a sucessora perfeita ao cargo de rainha, seguindo a etiqueta e os costumes do reino. Mas a garota dos cabelos rebeldes não tem a menor vocação para esta vida traçada, preferindo cavalgar pelas planícies selvagens da Escócia e praticar o seu esporte favorito, o tiro ao arco. Quando uma competição é organizada contra a sua vontade, para escolher seu futuro marido, Merida decide recorrer à ajuda de uma bruxa, a quem pede que sua mãe mude. Mas quando o feitiço surte efeito, a transformação da rainha não é exatamente o que Merida imaginava... Agora caberá à jovem ajudar a sua mãe e impedir que o reino entre em guerra com os povos vizinhos.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Enfrentar os medos para conquistar os sonhos. ○ Nossas escolhas estão ligadas com o que desejamos ser/conseguir e devemos ter responsabilidades por elas. ○ Busca pelos objetivos e sonhos com responsabilidade. ○ Ter respeito e empatia com o outro. ✓ Trabalhar a proposta de abrir um júri simulado na sala de aula para defender e questionar os pontos principais do filme. Fazer anotações de ideias interessantes e construir um “manual” de respeito e empatia. ✓ Caso seja possível promover momentos de interação com as famílias, solicitar que os pais assistam o filme com os filhos para refletir os pontos que foram abordados com os alunos e trazer a visão dos pais. Também é possível chamar os pais para uma sessão de filme junto com os alunos na escola, e na ocasião refletir colaborativamente sobre aprendizados e percepções que o filme proporciona.

Título	A VIAGEM DE CHIHIRO											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
		Cidadania					X	Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor					X	Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade					X	Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
	X	Flexibilidade						Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
	X	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
	X	Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica		Atividade em grupo						Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica					X	Pesquisa				
	X	Estudo de caso						Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming Filme Studio Ghibli, 2001. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=SgZI655GgHk (Acesso em 03/07/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar como nos relacionamos com a natureza, a sociedade e o ambiente a nossa volta ✓ Refletir sobre crescimento, amadurecimento e resiliência para passar por estados de transição. ✓ Trabalhar relações da ganância, arrogância e consumo excessivo.											
Orientações	<u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Chihiro é uma garota de 10 anos que acredita que todo o universo deve atender aos seus caprichos. Ao											

	<p>descobrir que vai se mudar, ela fica furiosa. Na viagem, Chihiro percebe que seu pai se perdeu no caminho para a nova cidade, indo parar defronte um túnel aparentemente sem fim, guardado por uma estranha estátua. Curiosos, os pais de Chihiro decidem entrar no túnel e Chihiro vai com eles. Chegam numa cidade sem nenhum habitante e os pais de Chihiro decidem comer a comida de uma das casas, enquanto a menina passeia. Ela encontra com Haku, garoto que lhe diz para ir embora o mais rápido possível e ao reencontrar seus pais, Chihiro fica surpresa ao ver que eles se transformaram em gigantescos porcos. É o início da jornada de Chihiro por um mundo fantasma, povoado por seres fantásticos, no qual humanos não são bem-vindos.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Manter sua essência, sua identidade e respeito ao seu passado. ○ As memórias que criamos são importantes no nosso crescimento. ○ O amor, o carinho e a autoconfiança, por exemplo, não são coisas que compram, e sim que se estabelecem por laços de afeto. ○ Acreditar naquilo que deseja realizar é importante para ser persistente diante de problemas ou de desafios. ○ Tudo que sentimos importa. Por isso é importante respeitar emoções dos outros e reconhecer as suas. ○ Respeitar tradições e novos ambientes. ○ Explorar o melhor de cada um. ○ O risco do consumo exagerado. ✓ Ampliar com a turma debate sobre como o consumo interfere na vida das pessoas e como as pessoas lidam com dinheiro para conseguirem o que desejam. ✓ Opcionalmente, pode ser realizada uma pesquisa sobre o que é consumo consciente e como podem praticar ações nesse sentido.
--	---

Título	A FANTÁSTICA FÁBRICA DE CHOCOLATE											
Anos		Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação					X	Marketing				
		Autoconhecimento					X	Mundo do trabalho				
	X	Cidadania					X	Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento					X	Planejamento				
		Confiança e autonomia						Projeto de vida				
	X	Criatividade					X	Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
	X	Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
	X	Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade						Responsabilidade				
	X	Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
	X	Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
	X	Pensamento científico/crítico/criativo					X	Argumentação				
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado				
		Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica					X	Pesquisa				
	X	Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming Filme Village Roadshow Pictures, 2005. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=t6soWPKkzT0 (Acesso em 06/07/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Debater sobre ser criança e ser adulto. ✓ Trabalhar aspectos do contexto econômico, social e cultural do mundo do trabalho.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Willy Wonka é o excêntrico dono da maior fábrica de doces do planeta, que decide realizar um concurso mundial para escolher um herdeiro para seu império. Cinco crianças de sorte, entre elas Charlie Bucket, encontram um convite dourado em barras de chocolate Wonka e com isso ganham uma visita guiada pela lendária fábrica de chocolate, que não era visitada por ninguém há 15 anos. Encantado com as maravilhas da fábrica, Charlie fica cada vez mais fascinado com a visita.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Cuidados com a saúde, física e mental. ○ Os desafios do crescimento e do amadurecimento. ○ Conviver com as diferenças com respeito. ○ A importância dos estudos e do “ser” criança, não querendo transpor os momentos de cada fase da vida. ✓ Propor um debate inicial sobre o quanto a falta de limites pode ser prejudicial no desenvolvimento do ser humano. ✓ Orientar a formação de no máximo 4 grupos. <ul style="list-style-type: none"> ○ Os grupos devem imaginar que podem criar uma fábrica de chocolates da forma que consideram ideal: devem dividir os papéis, quem vai cuidar do que e devem criar um nome e um desenho para ser a “propaganda da empresa”. Devem saber que receberão visitantes em sua empresa (os colegas dos demais grupos). ○ Os grupos se organizam e, na sequência são feitas as visitas: cada grupo recebe os demais colegas em sua fábrica de chocolate – estipular um tempo. ○ Logo depois, conversar o que acharam das empresas e como foram apresentadas (com as “propagandas” criadas), bem como sobre como se comportaram no momento de serem visitantes da fábrica dos colegas, correlacionando com o filme. ○ Debater com os estudantes sobre alguns aspectos: <ul style="list-style-type: none"> ▪ A importância de conviver bem com as diferenças. ▪ Cuidar de si e da forma como se relaciona com as pessoas. ▪ A importância de estabelecer formas criativas de falar sobre nossas ideias e projetos.
---------------------------	---

Título	O ESPANTA-TUBARÕES											
Anos		Todos		1º Ano	X	2º Ano	X	3º Ano	X	4º Ano	X	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania					X	Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
	X	Comprometimento						Planejamento				
	X	Confiança e autonomia					X	Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
		Empatia e cooperação						Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
	X	Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira					X	Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
	X	Comunicação						Empatia e cooperação				
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
		Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica					X	Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming Filme Paramount Pictures, 2004. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=WFE-gYdg_3Q (Acesso em 08/07/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Debater sobre desafios e oportunidades da cultura contemporânea.											

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Oscar é um pequeno peixe que tem sonhos grandes, que se torna um herói involuntário após pregar uma grande mentira. Após ser perseguido pelo filho do tubarão-chefe, Oscar presencia sua morte. Querendo bancar o herói, ele assume a autoria do assassinato e, com isso, se torna uma grande celebridade no mundo aquático. Porém a situação se complica quando ele é designado para repetir a façanha, eliminando outros tubarões.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Preservar e valorizar as pessoas que se preocupam conosco. ○ Valores familiares e o preconceito sofrido muitas vezes dentro da própria família. ○ Atmosfera urbana e contemporânea. ○ Levar em consideração a realidade em que vivemos para obter o que se deseja. ✓ Abrir uma roda de conversa para apontar a importância da aceitação das diferenças que existem em cada um e como isso nos torna especiais. ✓ Propor uma pesquisa sobre a cultura contemporânea e debater sobre desafios e sobre oportunidades que enxergam nesse contexto: o que os deixa com receio, o que entendem que é bom etc. <ul style="list-style-type: none"> ○ Podem ser elaborados cartazes e textos para expressão das ideias dos estudantes.
---------------------------	---

Título	O GIGANTE DE FERRO											
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano		5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras	X	Argumentação e comunicação						Marketing				
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho				
	X	Cidadania						Objetivos e metas				
		Comportamento empreendedor						Persistência				
		Comprometimento						Planejamento				
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida				
		Criatividade						Protagonismo juvenil				
		Inovação						Qualidade e eficiência				
	X	Empatia e cooperação					X	Resiliência				
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos				
		Ética						Iniciativa				
		Flexibilidade					X	Responsabilidade				
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade				
	X	Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe				
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica				
Relações Competências gerais BNCC	X	Conhecimento						Trabalho e projeto de vida				
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação				
		Repertório cultural					X	Autoconhecimento e autocuidado				
	X	Comunicação					X	Empatia e cooperação				
		Cultura digital						Responsabilidade e cidadania				
Estratégia pedagógica	X	Atividade em grupo						Exposição dialogada				
	X	Atividade individual						Fórum				
	X	Práticas de construção/produção						Leitura dirigida				
		Dinâmica					X	Pesquisa				
		Estudo de caso					X	Roda de conversa				
		Estudo de texto						Tempestade de ideias				
		Estudo dirigido						Trabalho de campo				
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido		
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming Filme Warner Bros, 1999. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=4PF3uACZQGo (Acesso em 03/07/2020)											
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar o poder da imaginação e dos laços afetivos ✓ Refletir sobre o uso de “poderes” para o bem. ✓ Trabalhar exemplos de justiça e generosidade.											
Orientações	<u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Em plenos anos 50, vive no Maine o jovem Hogarth. Quando ele repentinamente encontra um gigantesco robô de origem desconhecida, logo um forte laço de amizade se forma entre os											

	<p>dois. Porém, assim que a existência do robô é revelada, um agente do governo logo parte em seu encalço, no intuito de destruí-lo.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Valores e lições de humanidade. ○ O perigo das armas e da violência. ○ Encontrar qualidades e potenciais dentro de cada um. ○ A superação das diferenças. ○ Não se deve deixar que ninguém determine o que você vai ser, cada um deve ser responsável por criar a sua história. ○ Não julgar pela aparência, cuidado com o egoísmo. ✓ Realizar uma roda de conversa para destacar as partes do filme favoritas dos alunos, questionando se eles já vivenciaram algum tipo de experiência parecida em suas próprias relações. ✓ Opcionalmente e conforme amadurecimento da turma, propor pesquisa e realizar posterior debate sobre exemplos de pessoas que fazem o bem em diferentes situações da vida. ✓ Também opcionalmente, solicitar que os alunos tragam algum brinquedo que possa significar muito para eles e promover o compartilhamento das histórias envolvidas nas memórias afetivas desses brinquedos.
--	---

Título	O PEQUENO STUART LITTLE										
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing			
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho			
	X	Cidadania						Objetivos e metas			
		Comportamento empreendedor					X	Persistência			
	X	Comprometimento						Planejamento			
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida			
		Criatividade					X	Protagonismo juvenil			
		Inovação						Qualidade e eficiência			
	X	Empatia e cooperação						Resiliência			
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos			
	X	Ética						Iniciativa			
	X	Flexibilidade					X	Responsabilidade			
		Ideias e oportunidades						Sustentabilidade			
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe			
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica			
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida			
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação			
		Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado			
		Comunicação					X	Empatia e cooperação			
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania			
Estratégia pedagógica		Atividade em grupo						Exposição dialogada			
		Atividade individual						Fórum			
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida			
		Dinâmica						Pesquisa			
		Estudo de caso					X	Roda de conversa			
		Estudo de texto						Tempestade de ideias			
		Estudo dirigido						Trabalho de campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido	
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming Filme Columbia Pictures, 1999. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=RYpIPX-22dQ (Acesso em 03/07/2020)										
Objetivos de aprendizagem	✓ Refletir sobre dificuldades de adaptação em diferentes situações. ✓ Trabalhar a tolerância frente às diferenças.										

<p>Orientações</p>	<p><u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Stuart era um rato abandonado que vivia num orfanato, junto com outras crianças. Até que a família Little decide adotar um irmão para seu filho George e se apaixona pelo carisma do pequeno ratinho. Stuart é então adotado e passa a lidar com divergências com Snowbell, o gato da família, e o próprio irmão, que não o aceita.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ O respeito a adoção e às diferenças. ○ Existem diferentes modelos familiares. ○ Adaptação precisa de tempo e paciência. ○ Não julgar pela aparência. ✓ Debater com a turma sobre empatia e aceitação de coisas diferentes, visando o respeito ao próximo, independente das diferenças, para que não ocorra exclusão de nenhuma natureza. ✓ Questionar os alunos sobre suas relações com animais de estimação que possuam e como isso afeta suas vidas, mesmo que de formas negativas. Estimular o carinho, cuidado e afeto por animais, ampliando o debate para a importância de estabelecer e manter relações de afeto com as pessoas.
---------------------------	--

Título	O PEQUENO PRÍNCIPE										
Anos	X	Todos		1º Ano		2º Ano		3º Ano		4º Ano	5º Ano
Habilidades / Competências Empreendedoras		Argumentação e comunicação						Marketing			
	X	Autoconhecimento						Mundo do trabalho			
	X	Cidadania						Objetivos e metas			
		Comportamento empreendedor					X	Persistência			
		Comprometimento						Planejamento			
	X	Confiança e autonomia						Projeto de vida			
	X	Criatividade					X	Protagonismo juvenil			
		Inovação						Qualidade e eficiência			
	X	Empatia e cooperação					X	Resiliência			
		Empreendedorismo						Resolução de conflitos			
		Ética					X	Iniciativa			
	X	Flexibilidade					X	Responsabilidade			
		Ideias e oportunidades					X	Sustentabilidade			
		Resolução de problemas e desafios						Trabalhar em equipe			
		Educação econômica e financeira						Visão sistêmica			
Relações Competências gerais BNCC		Conhecimento						Trabalho e projeto de vida			
		Pensamento científico/crítico/criativo						Argumentação			
	X	Repertório cultural						Autoconhecimento e autocuidado			
		Comunicação					X	Empatia e cooperação			
		Cultura digital					X	Responsabilidade e cidadania			
Estratégia pedagógica		Atividade em grupo						Exposição dialogada			
	X	Atividade individual						Fórum			
		Práticas de construção/produção						Leitura dirigida			
		Dinâmica					X	Pesquisa			
	X	Estudo de caso					X	Roda de conversa			
		Estudo de texto						Tempestade de ideias			
		Estudo dirigido					X	Trabalho de campo			
Sugestões de aplicação	X	Presencial, em sala				A distância				Formato híbrido	
Disponível em / Forma de acesso	Assistir em DVD ou Plataformas de Streaming Filme Paris Filmes, 2015. Trailer https://www.youtube.com/watch?v=7WoO-luLshk (Acesso em 03/07/2020)										
Objetivos de aprendizagem	✓ Explorar a sensibilidade para lidar com situações da vida. ✓ Refletir sobre responsabilidade e afeto. ✓ Trabalhar criatividade e determinação.										
Orientações	<u>Contexto do filme (Sinopse):</u> Uma garota acaba de se mudar com a mãe, uma controladora obsessiva que deseja definir antecipadamente todos os passos da filha para que ela seja aprovada em uma escola conceituada. Entretanto, um acidente provocado por seu vizinho faz com que a hélice de um avião abra um enorme buraco em sua casa. Curiosa em saber como o objeto parou ali, ela decide investigar. Logo conhece e se torna amiga de										

	<p>seu novo vizinho, um senhor que lhe conta a história de um pequeno príncipe que vive em um asteroide com sua rosa e, um dia, encontrou um avião perdido no deserto em plena Terra.</p> <p><u>Recursos necessários:</u> filme; recursos audiovisuais; outros.</p> <p><u>Como realizar:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Providenciar acesso ao filme e assistir com a turma toda. <p>Algumas possibilidades de abordagem, após o filme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explorar com os alunos quais as principais mensagens que o filme quer passar; alguns tópicos que podem ser explorados: <ul style="list-style-type: none"> ○ Não perder o laço com a criatividade da infância. ○ A importância da alegria pelos prazeres da vida. ○ Há tempo para tudo e a criança precisa ser criança e também ter responsabilidades. ○ Ter coragem para explorar novidades e fazer descobertas. ○ Respeito aos sentimentos das crianças pelos mais velhos e a sabedoria que eles podem trazer para suas vidas. ✓ Realizar uma roda de conversa para destacar as lições que o filme passa e criar um painel destacando cada uma. Em seguida, os alunos podem produzir um desenho que remeta à cena em que a lição favorita de cada um foi evidenciada/explicada. Opcionalmente, realizar atividade baseada em momento destacado no filme: <ul style="list-style-type: none"> ○ Solicitar que as crianças pensem em algo que nunca desenharam e façam esse desenho, sem identificar na folha do que se trata. ○ Promover uma pesquisa com as pessoas da escola e da família dos alunos, de forma que eles mostrem a imagem desenhada e solicitem para que a pessoa descreva o que está vendo. Durante a pesquisa devem fazer anotações: idade da pessoa pesquisada e o que ela “viu”. ○ Após o período de pesquisa, os alunos apresentam e comentam os resultados. A partir disso, debater e refletir sobre as diferenças e semelhanças das respostas com a turma. ○ Conforme a turma, debater sobre a importância de se ter um olhar mais criativo e flexível sobre as coisas e situações da vida, e de não ficar sempre somente entre “isso é certo” e “isso é errado”, “você sabe” e “você não sabe”, situações que afastam as pessoas. <p>Opcionalmente, a atividade pode ser feita com os alunos apresentando às pessoas o “desenho original” da história do Pequeno Príncipe -</p> <p>https://www.portalraizes.com/content/uploads/2016/03/jiboia.jpg (Acesso em 14/07/2020).</p>
--	---

