



**O ROBÔ QUE
VIROU GENTE**

Projeto Pedagógico

O ROBÔ QUE VIROU GENTE

. 2 .

Sinopse



Procurando diversão e muita emoção? Um menino, um cientista gago, um detetive e uma menina enfrentam tudo isso e muito mais para salvar a vida de um robô, de quem o cientista Mariano não consegue se desapegar. Bandidos querem seu precioso invento, e ele se une a Pedro, Andréa e outros amigos para defender o que lhe pertence. O resultado? O Robô Que Virou Gente, uma história dinâmica, engraçada, que irá proporcionar a você e seus alunos muita aventura e matar todo mundo... de rir!



Título

O Robô Que Virou Gente, Ivan Jaf.
Ilustrações, Cris e Jean. Coleção Vagalume.
Editora Ática, 2ª Edição, 7ª Impressão, 2009, São Paulo.

Ficha Técnica

Diretora Editorial - Angela Marsiaj
Gerente Editorial de Paradidáticos - Claudia Morales
Diretoria Comercial - Marcelo Martins
Gerente de Marketing de Paradidáticos - Thiago Scaff
Gerência Pedagógica - Flávia Aidar
Apoio Operacional - Patrícia Regina Montoro Peres

Autoria - Prescila Bonifiglio Giannini

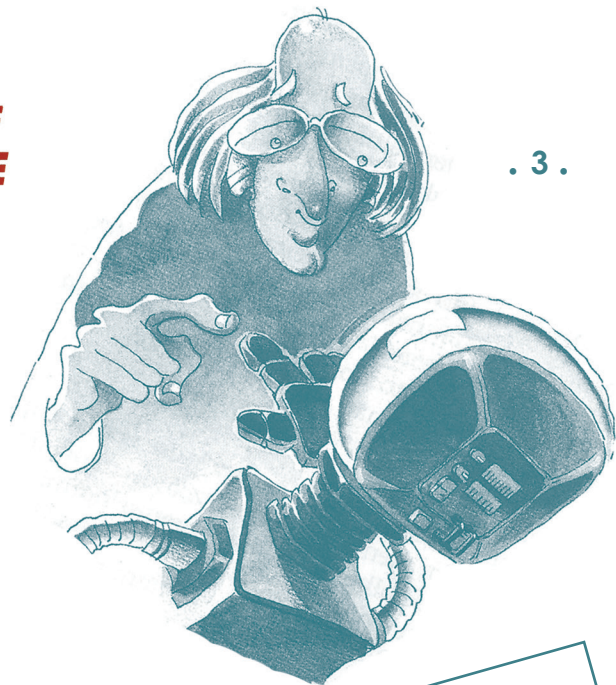


Atualização - Patricia Montezano
Projeto Gráfico - Alexandra Abdala

Projeto Pedagógico

O ROBÔ QUE VIROU GENTE

. 3 .



O Projeto Pedagógico

O projeto pedagógico da obra *O Robô Que Virou Gente* contém atividades que têm a finalidade de resgatar a função social da leitura e da escrita e que estimulam o aprendizado e a criatividade, com enfoque globalizador.

Abordagens Sugeridas

- A importância da tecnologia na atualidade
- As maiores invenções do mundo: aspectos positivos e negativos
- A substituição do homem pela máquina: aspectos positivos e negativos
- A criminalidade: novos métodos e instrumentos usados por criminosos para burlar a lei

Objetivo

Apresentar a obra como fonte de entretenimento, informação e reflexão, colaborando no processo de formação do leitor analítico e crítico.

Objetivos Gerais

- Oportunizar aos alunos autonomia na leitura e na escrita
- Promover a interdisciplinaridade
- Interpretar os diversos tipos de linguagem e adaptá-las no uso cotidiano
- Resgatar a função social da leitura e da escrita
- Conscientizar os alunos para a relevância dos temas tráfico, drogas e tecnologia na sociedade

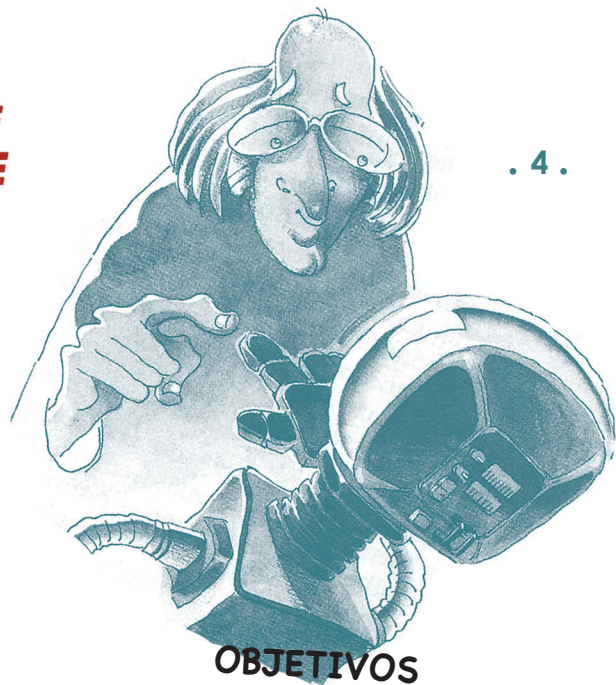
Indicação

A obra *O Robô Que Virou Gente* é indicada ao primeiro ano do Ensino Fundamental II.

Projeto Pedagógico

O ROBÔ QUE VIROU GENTE

. 4 .



Disciplinas e Conteúdos Envolvidos

DISCIPLINAS

CONTEÚDOS

OBJETIVOS

Língua Portuguesa

- Produção textual
- Pesquisa

- Possibilitar o avanço das capacidades e estratégias de leitura.
- Analisar e interpretar a obra.
- Criar legendas para fotos condizentes com seus temas.
- Produzir textos coerentes e coesos.

Matemática

- Gráficos estatísticos

- Interpretar e criar gráficos com dados estatísticos referentes a elementos que compõem a obra.

Ciências

- Tecnologia

- Caracterizar as diversas áreas de atuação da tecnologia e sua importância para a sociedade.

Projeto Pedagógico

O ROBÔ QUE VIROU GENTE

. 5 .



Disciplinas e Conteúdos Envolvidos

DISCIPLINAS

CONTEÚDOS

OBJETIVOS

Ética

- As questões do tráfico e da criminalidade

- Identificar e caracterizar as diversas faces do comportamento humano em seus aspectos positivos e negativos.
- Caracterizar e reconhecer o processo do tráfico de drogas e da criminalidade em sociedade.

Artes

- Representação gráfica
- Dramatização
- Construção de objeto

- Construir um painel que conte a história do livro – e do projeto.
- Interpretar o livro por meio de dramatização.
- Estimular a criatividade na montagem de um robô com diversos tipos de materiais.

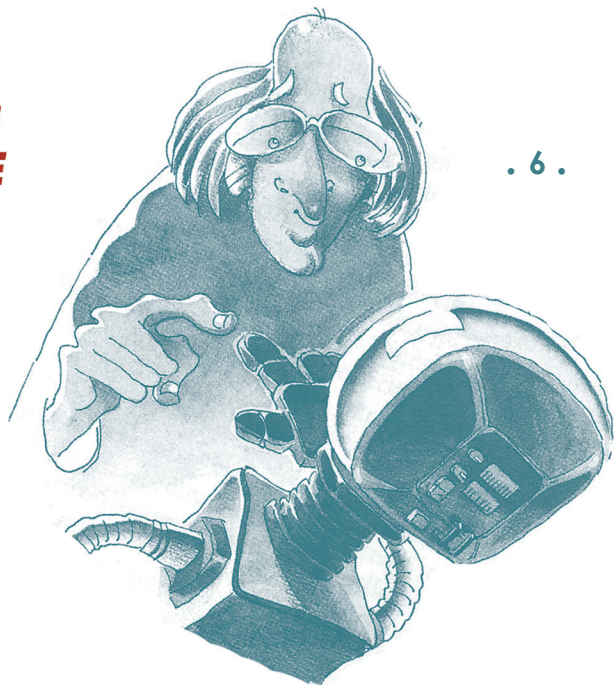
Duração

O tempo sugerido é de 8 a 10 aulas a serem reduzidas ou expandidas, conforme as peculiaridades de cada grupo.

Projeto
Pedagógico

O ROBÔ QUE VIROU GENTE

. 6 .

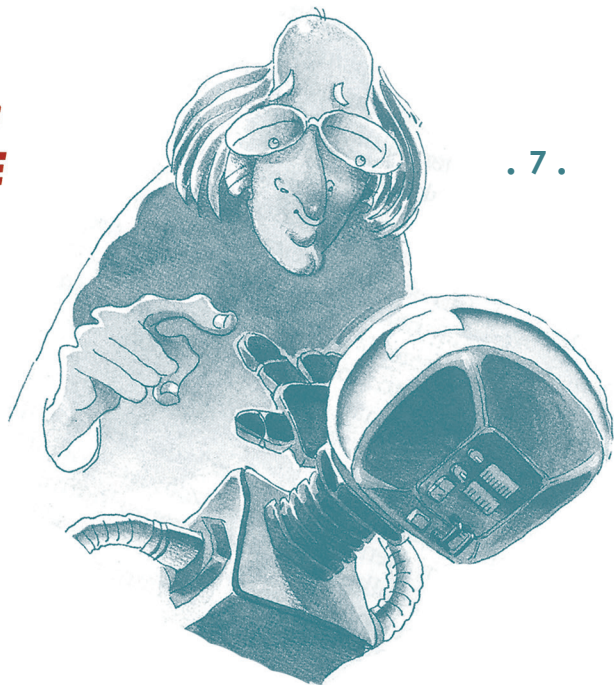


Desenvolvimento

A obra *O Robô Que Virou Gente* tem como um de seus principais temas a tecnologia. Portanto é importante que você, professor, incentive a turma a pesquisar e discutir o que há de mais atual e inovador nessa área do conhecimento humano, promovendo discussões esclarecedoras e éticas.

Desenvolvimento

1ª Fase: Pré-Leitura



Apresentação de *O Robô que virou Gente*

a) Apresentação:
trabalhando com as ilustrações da obra

Mostre à turma a capa do livro e peça aos alunos que a descrevam. Em seguida, exponha as ilustrações contidas nas páginas 59, 65, 90, 105, 76 e 15, respectivamente. Peça que todos atentem às legendas de cada uma delas.

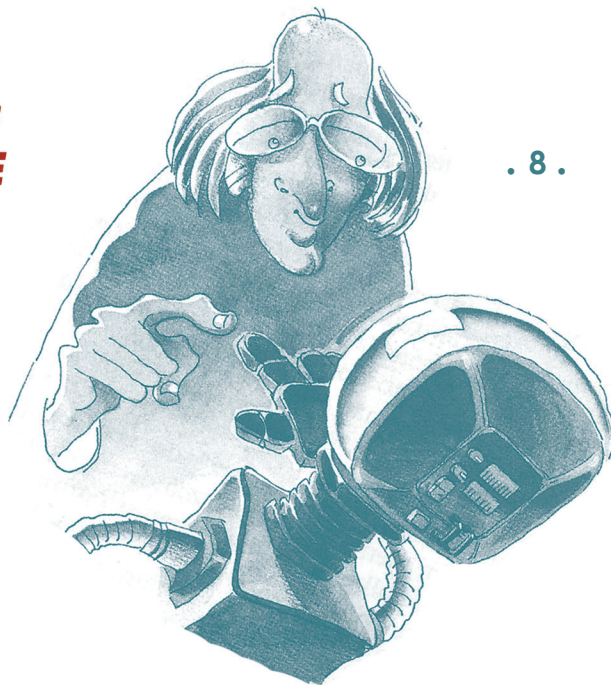
Em relação à ilustração da página 59, pergunte aos alunos:

- O que vocês veem na ilustração?
- O que causou essa atitude das personagens?
- Qual era o estado de espírito das personagens?

Mostre então a imagem da página 65 e questione a turma:

- Por que e por quem o primeiro carro está sendo perseguido?
- Quem é Euclides?





Mostre a seguir a ilustração da página 90 e pergunte a todos:

- O que vocês acham que está acontecendo nessa cena?
- O que teriam feito as personagens para estarem fugindo?
- Quem são os perseguidores?

Quanto à imagem da página 105, pergunte aos alunos:

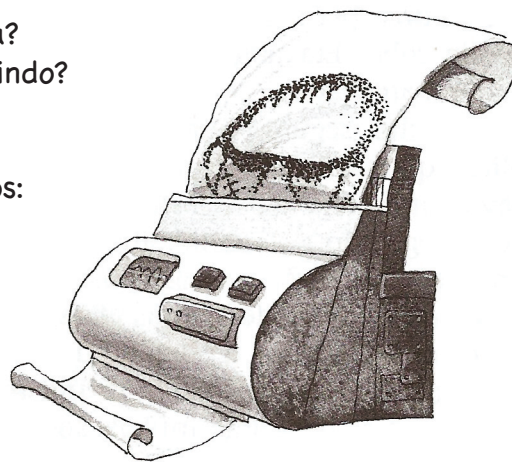
- Por que Pedro e Andréa estão nessa confusão?
- Como eles estão conseguindo driblar os bandidos?
- Será o robô o motivo de tanta perseguição?

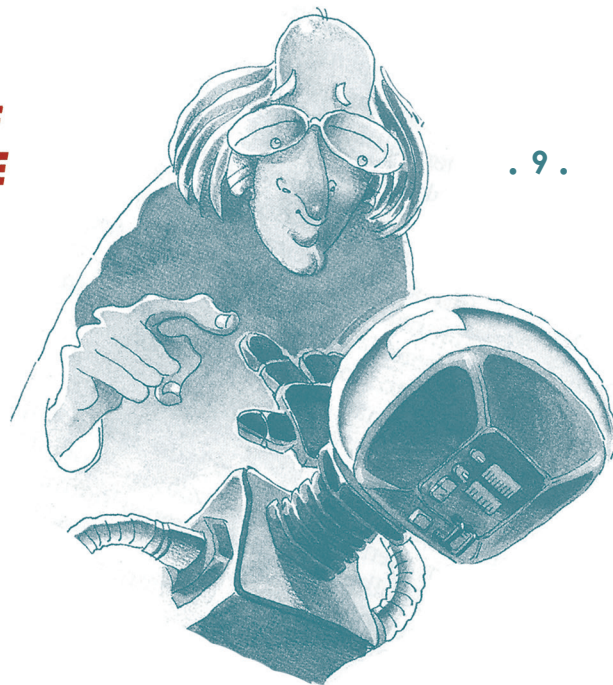
Sobre a página 76, questione a turma:

- Por que o robô gosta tanto da torradeira?
- A torradeira pode ter algo de valor escondido em seu interior?

Quanto à ilustração da página 15, pergunte aos alunos:

- O que está acontecendo nessa cena?
- Esta personagem tem mesmo o dom de voar ou apenas está usando um instrumento ou ferramenta para fazê-lo?
- O que ele faz ao lado de Euclides e qual sua relação com ele?





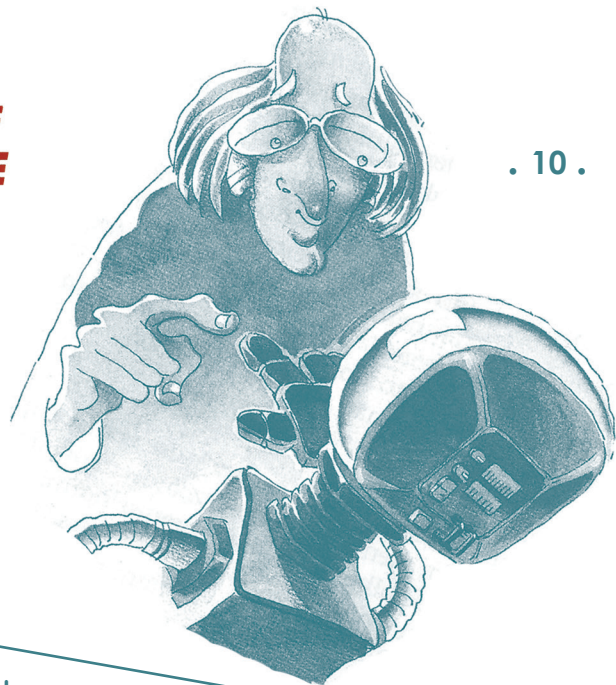
b) As Personagens:

Explique à turma que nas ilustrações mostradas estão as personagens e situações que ocorrem no livro:

- Mariano: cientista/inventor e tio de Pedro
- Euclides: detetive
- Pedro
- Andréa: namorada de Pedro
- Pitágoras: gato de Euclides
- O robô
- Criminosos
- Policiais

A seguir, convide-os a fazer a leitura da obra e desvendar os mistérios e a curiosidade deixados pelas ilustrações.





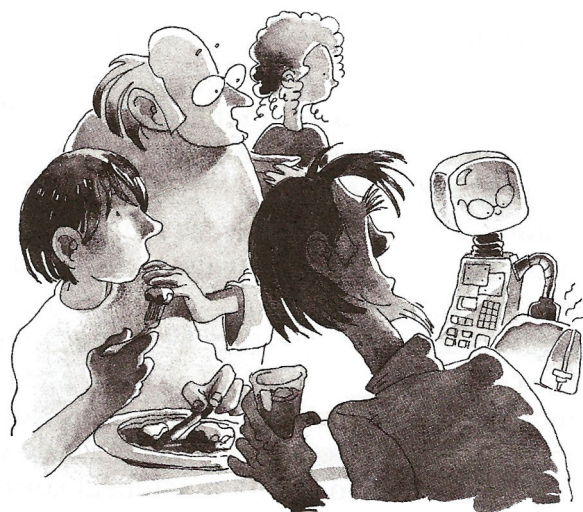
2ª Fase: Leitura:

Capítulos 1, 2, 3, 4 e 5
discutindo e aplicando a tecnologia em painel

a) Leitura Compartilhada e Discussão:

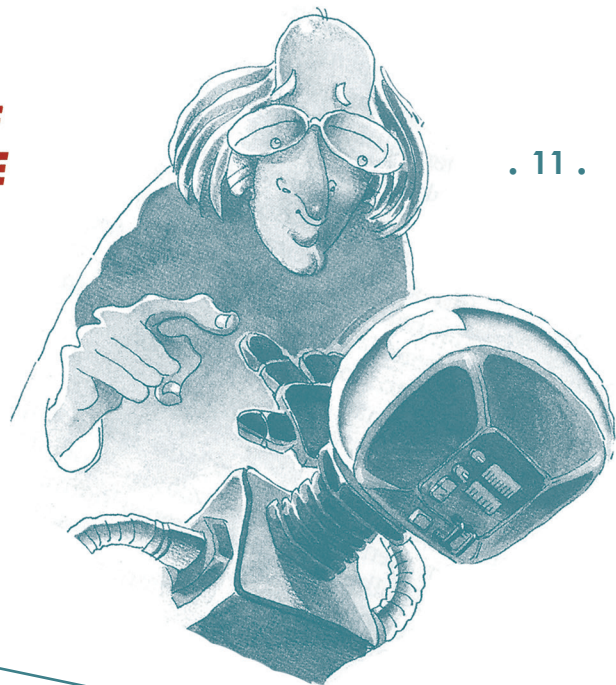
Solicite aos alunos que façam a leitura compartilhada dos capítulos 1, 2, 3, 4 e 5 da obra *O Robô Que Virou Gente*. A seguir, discuta com os alunos sobre o robô montado por Mariano e sua importância para o cientista:

- O robô possuía quais aparatos tecnológicos?
- Era somente por isso que Mariano não queria perdê-lo para os criminosos?
- Por que ele decidiu dar mecanismos que permitem ao robô ter sensações e vontades?
- Há hoje em dia alguma invenção ou máquina desse tipo em comercialização ou em processo de desenvolvimento por equipes de cientistas?
- É possível que um robô ainda vá desenvolver raciocínio ou sentimentos comuns aos humanos?



b) Pesquisa:

Leve a turma à sala de informática e peça que pesquise em sites de domínio público reportagens, entrevistas e artigos sobre a criação de máquinas e robôs que tenham atitudes ou sensações similares às humanas, sem esquecer-se de pesquisar também suas fotos.



c) Montagem de Painel:

Solicite à turma que leia e vote nas reportagens, entrevistas e artigos mais criativos e inovadores sobre avanços tecnológicos e organize a montagem de um mural que ficará exposto para toda a escola. Estimule a turma a escrever legendas para cada foto, com detalhes sobre os modelos de máquinas e robôs; suas funções e usos.



Debatendo as Consequências dos Avanços Tecnológicos

a) Debate

Após a montagem do painel, peça à turma que o observe em grupos; cada grupo deve fazer a observação do local do painel por cinco minutos, a fim de verificar a curiosidade dos demais alunos do colégio sobre o tema. Solicite aos alunos que perguntem aos observadores do painel suas opiniões sobre o material exposto. Quando todos estiverem presentes em sala de aula, promova um debate cujo tema é:

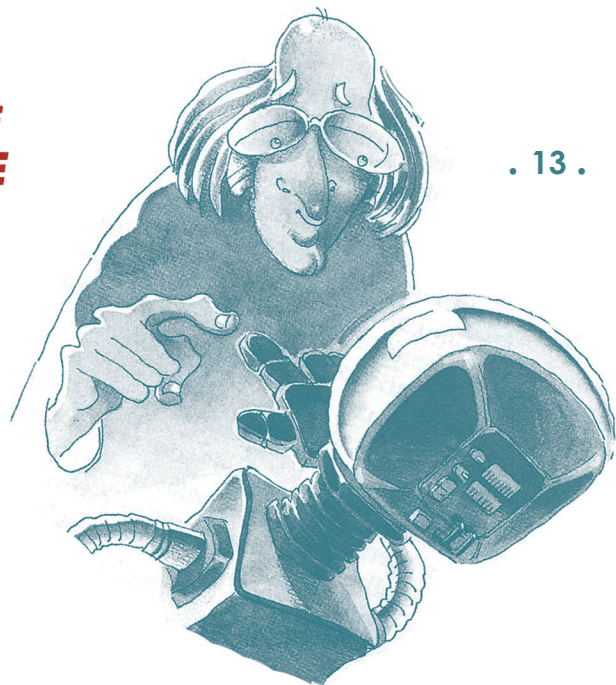
“Tecnologia: benefícios e malefícios.” Inicie o debate com os seguintes questionamentos:

- Qual a reação dos alunos que observaram o mural? Pareciam aprovar ou desaprovar as invenções e descobertas tecnológicas expostas?

Divida a turma em dois grupos:

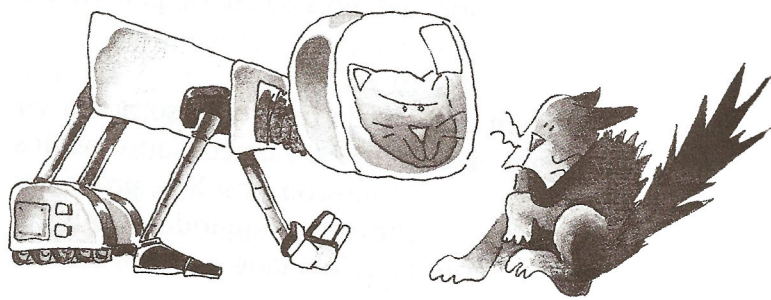
- A favor da tecnologia
- Contra a tecnologia

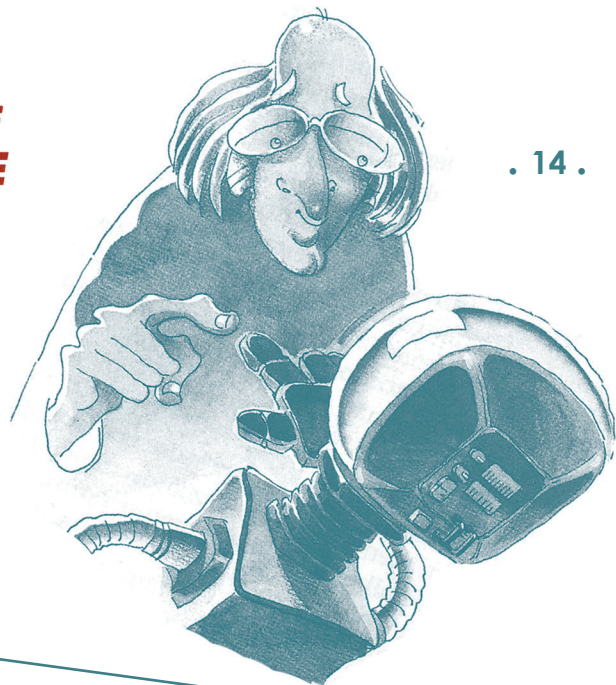




Algumas pautas para o estímulo ao debate:

- Um robô ou máquina pode substituir a capacidade humana?
- É correto substituir um humano por um robô em cirurgias, operação de trens, navios e aviões, limpeza de ambientes, colheita de artigos agrícolas etc?
- Em caso da falha de um robô ou máquina, quem deve ser responsabilizado?
- O uso de robôs para a execução de tarefas cotidianas pode promover a perda da interatividade entre humanos?
- As redes de relacionamento social da internet promovem o afastamento ou a aproximação entre as pessoas?
- Quais inovações tecnológicas são realmente benéficas para o homem?
- Quais são as inovações tecnológicas que trouxeram malefícios à nossa espécie?





Capítulos 6, 7, 8 e 9 e 10:
grandes inventos, grandes inventores

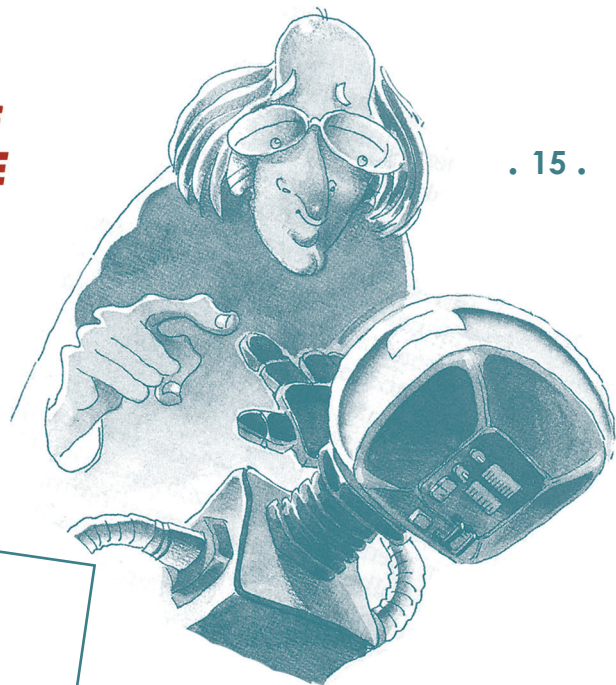
a) Leitura e Pesquisa:

Solicite aos alunos a leitura compartilhada dos capítulos 6, 7, 8, 9 e 10. Peça que anotem os nomes dos inventos do cientista Mariano que surgem no livro. Ao final da leitura, anote na lousa as invenções destacadas pelos alunos, por exemplo:

- Pedra falsa
- Portão com reconhecimento de voz
- Lâmpada que flutua
- Mochila voadora

Leve-os até a sala de leitura e peça que pesquisem em enciclopédias sobre os grandes inventores da humanidade, por exemplo, Tomas Edison e Leonardo Da Vinci, analisando sua biografia e trajetória pelo caminho das invenções.





b) Inventando um Inventor e seu Invento:

Incentive seus alunos a mostrar o quanto são criativos. Peça que deem vida a um inventor e seu invento. Para isso, seus alunos devem:

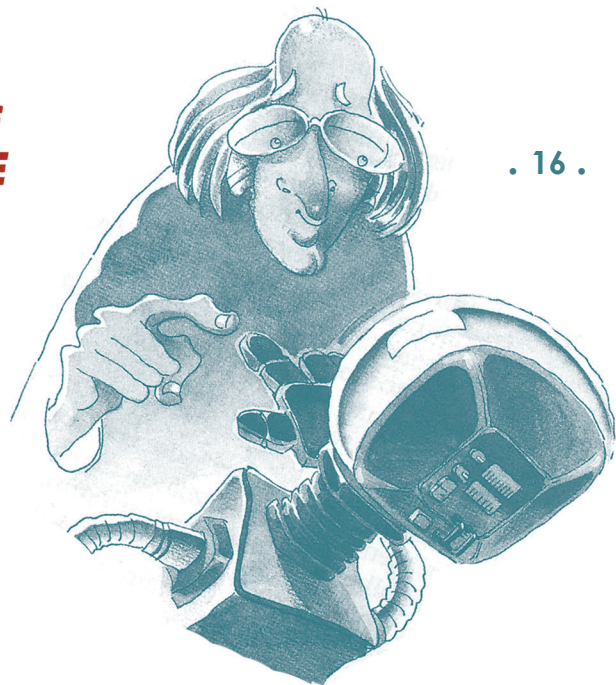
- Criar um perfil do inventor, com uma breve biografia
- Caracterizá-lo física e psicologicamente
- Criar um invento revolucionário que seja de sua autoria (o invento não deve existir)
- Defender, diante da classe, os benefícios desse invento para a humanidade



c) Enquete:

Após as apresentações, faça uma enquete entre os alunos:

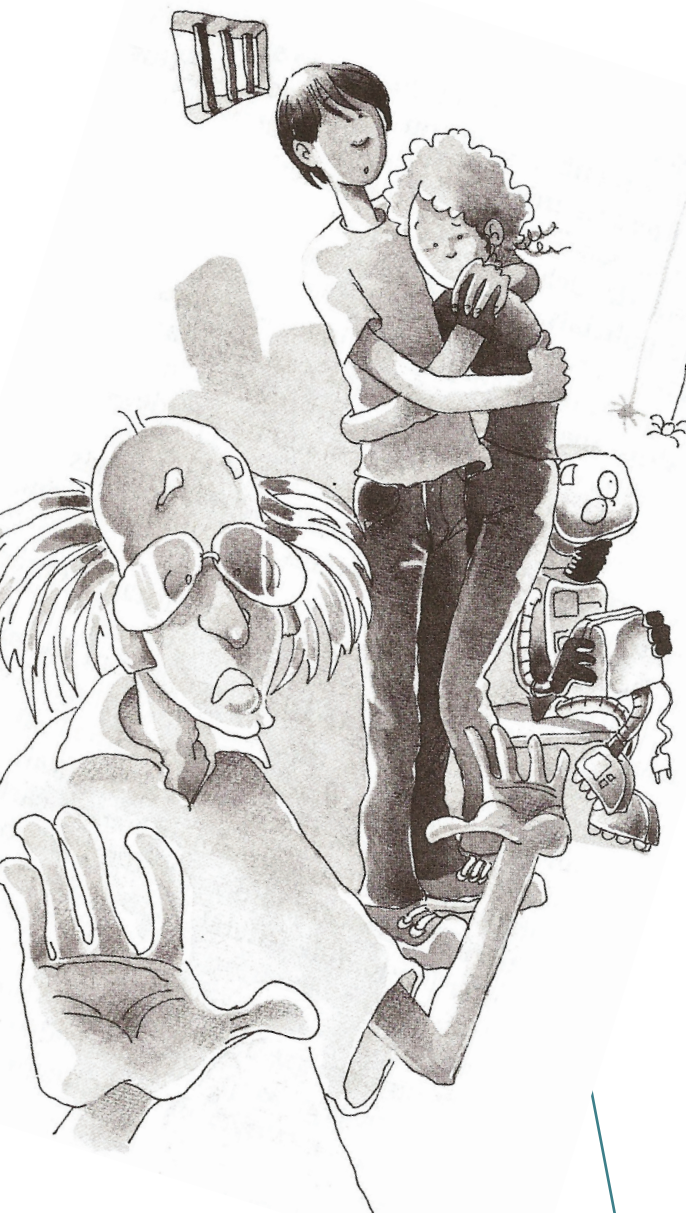
- Qual das invenções criadas por vocês seria ideal para compor um robô?
- O robô ideal seria útil em quê?
- Esse robô teria quais aparatos tecnológicos?



d) Composição do Robô:

Organize a construção de um robô gigante com a turma. Ele deve ser feito de materiais reciclados (explique a importância da reciclagem para a sustentabilidade do planeta) e ter os inventos criados pelos alunos que foram votados como os mais originais.

Proponha a participação do(a) professor(a) de educação artística. Instigue-os a colocar compartimentos secretos e ejetáveis no robô, que deve ficar em exposição para toda a escola.



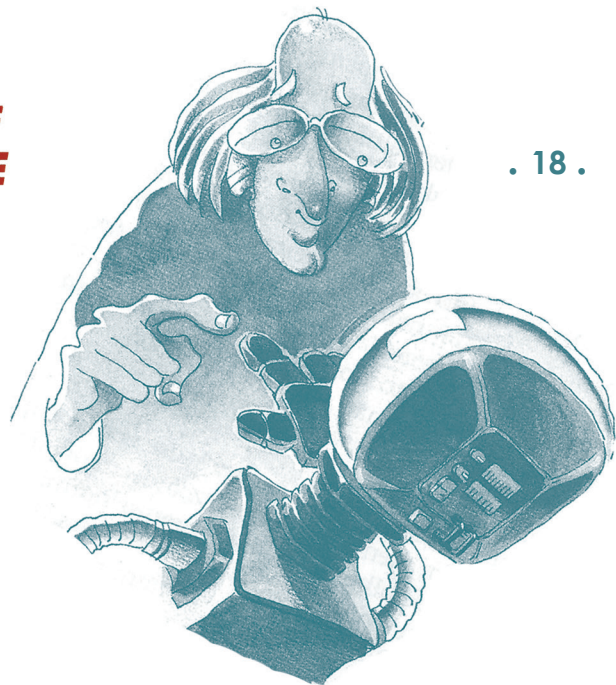
**Capítulos 11, 12, 13, 14 e Final:
discutindo a criminalidade**

a) Leitura e Discussão:

Leia os capítulos 11, 12, 13, 14 e Final do livro.
Discuta, a seguir, com a turma:

- O envolvimento da polícia com os traficantes
- A insegurança das personagens quanto ao futuro, já que não podiam contar com a ajuda de ninguém
- O desfecho inusitado da trama

Selecione previamente notícias sobre contrabando, roubos de inventos e espionagem dentro de setores tecnológicos e as leia para a classe. Discuta com os alunos a criminalidade e o aumento das ocorrências de truques tecnológicos usados por malfeitores para roubar, prejudicar e extorquir a população. Cite como exemplo a clonagem de cartões de banco, máquinas que copiam e digitalizam assinaturas a fim de forjá-las, grampos telefônicos de celulares etc.



b) Debate:

Inicie um debate cujo tema seja:

“De qual lado está a polícia?”

Discuta com a turma casos em que a polícia se revelou o bandido da história e ajudou criminosos em atos vis e ilícitos. Divida a classe em dois grupos:

- Um que justifica a postura de policiais que se envolvem em crimes (baixo salário, pouco reconhecimento para uma profissão muito arriscada etc)
- Um que defende a dignidade dos policiais acima de todas as intempéries da profissão e das propostas escusas que recebem

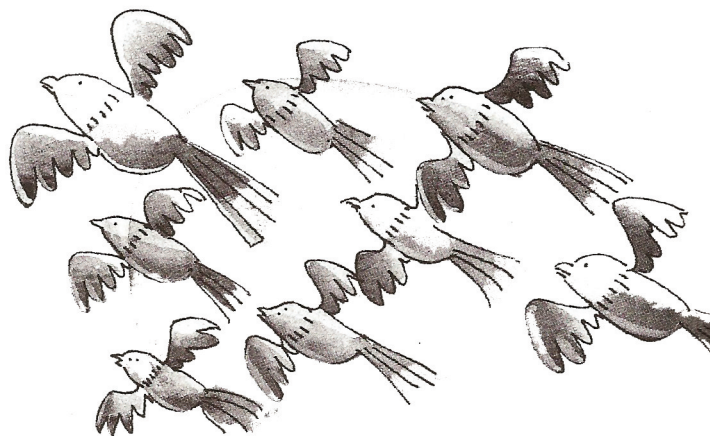


3ª Fase: Pós-Leitura:

Dramatização da Obra: apresentação para a escola

É hora de se despedir de *O Robô Que Virou Gente*, com uma apresentação da obra em forma de teatro. Divida seus alunos em grupos e organize uma dramatização da obra, a ser exibida à escola e, se possível, aos pais. Os grupos devem se responsabilizar por:

- Cenário
- Maquiagem e cabelo
- Figurino
- Trilha sonora
- Adaptação da história (um grupo deve criar uma versão da obra)
- Narração
- Apresentação do projeto e das atividades feitas (um grupo explicará aos espectadores da peça como se desenvolveu o projeto, até culminar em sua dramatização)



Explique aos alunos a importância de cada um dos aspectos a serem desenvolvidos durante a produção da dramatização. Chame a atenção para a interdependência entre as diferentes linguagens (cenário, figurino, trilha sonora, texto) no processo de entendimento e entretenimento dos espectadores. Agende uma grande estreia.

Avalie a participação dos alunos durante todo o processo de desenvolvimento do projeto de leitura, durante a organização e a apresentação da dramatização.