

PNLD

2024 | ANOS
FINAIS

Plano de Aula

A catalogadora
de idosos



sm



Aqui estão duas atividades inspiradas no livro **A Catalogadora de idosos**, da Editora SM:

Duração: 2 aulas de 50 minutos

Áreas envolvidas: Língua Portuguesa, Artes, Tecnologias

Objetivo geral:

- Desenvolver escuta ativa e valorização da memória dos idosos;
- Promover produção textual sensível e criativa;
- Estimular empatia, trabalho colaborativo e protagonismo;
- Integrar arte, tecnologia e narrativa por meio da abordagem STEAM.

Metodologias Ativas Utilizadas:

- STEAM (integração criativa);
- Design Thinking;
- Aprendizagem Baseada em Projetos.

Atividade 1 Caçadores de memórias

Objetivos de aprendizagem:

- Compreender o valor das memórias dos mais velhos;
- Desenvolver escrita criativa e narrativa com estrutura coerente;
- Exercitar empatia, escuta ativa e sensibilidade.



Orientações para o professor:

1. Apresente o livro e leia trechos onde a personagem realiza registros dos idosos;
2. Conduza uma roda de conversa sobre a importância de preservar memórias;
3. Forme duplas ou trios de alunos;
4. Informe que cada grupo será "catalogador júnior" e criará uma ficha de memória de um idoso fictício ou inspirado em alguém real;
5. Distribua o modelo da ficha com campos: **Nome, Idade, Local de origem, Memória marcante;**
6. Incentive o uso de linguagem emocional e estrutura narrativa completa;
7. Proponha que os grupos compartilhem oralmente suas histórias com a turma.

Tarefa dos alunos:

- Preencher a ficha de memória com as informações solicitadas;
- Ilustrar a memória com elementos visuais significativos;
- Apresentar sua ficha para os colegas com sensibilidade e clareza.

Organização da sala:

- Mesas em grupos pequenos ou em semicírculo;
- Cantinho com materiais gráficos (papel, lápis, cartolina);
- Espaço para apresentações e escuta coletiva.

Atividade 2

Catálogo Interativo (STEAM)

Objetivos de aprendizagem:

- Representar visualmente personagens e narrativas de forma criativa;
- Utilizar recursos gráficos e digitais para expressão de ideias;
- Trabalhar coletivamente na produção de um artefato expositivo.



Orientações para o professor:

1. Proponha o desafio: transformar o personagem da atividade anterior em um “avatar afetivo”;
2. Explique conceitos básicos de design emocional e identidade visual;
3. Ajude os alunos a escolherem recursos para produção: manuais ou digitais;
4. Oriente a montagem de um painel com:
 - Nome do personagem;
 - Ilustração ou avatar;
 - Frase representativa;
 - Símbolos visuais de apoio.
5. Organize uma exposição dos trabalhos com apresentação dos grupos.

Tarefa dos alunos:

- Criar o avatar ou painel visual do personagem catalogado;
- Aplicar cores, formas e frases que representem sua história;
- Expor o trabalho de forma coletiva e explicar suas escolhas criativas.

Organização da sala:

- Estações por tipo de produção (manual/digital);
- Espaço para exposição dos painéis;
- Área para apresentações orais em círculo ou auditório.

Sugestão de Formulário Digital
“Catálogo de Memórias: Eu fui um Catalogador!”

Informações do Aluno

1. Nome completo
2. Ano / turma
3. Nome do personagem ou idoso catalogado



1 Caçadores de Memórias

1. A história que criei foi baseada em:

- Uma entrevista real
- Uma personagem inventada com referências reais
- Fatos que ouvi de alguém mais velho

2. O que mais gostei nessa atividade foi (resposta aberta):

3. Marque os sentimentos que sua personagem transmite (pode escolher mais de um):

- Alegria
- Nostalgia
- Coragem
- Tristeza
- Esperança
- Outro: _____

2 Catálogo Interativo (STEAM)

1. Qual foi o maior desafio na hora de criar o avatar ou painel visual? (resposta aberta)

2. Quais ferramentas você utilizou na criação?

- Desenho à mão
- Canva / PowerPoint
- Genially / Padlet _____
- Outro aplicativo:

3. Se sua personagem pudesse deixar uma lição para o mundo, qual seria? (resposta aberta)



Autoavaliação Socioemocional

Durante as atividades, eu...

- Fui respeitoso ao ouvir e compartilhar histórias
- Colaborei com meus colegas
- Demonstrei criatividade ao representar memórias
- Aprendi algo novo sobre mim mesmo(a)
- Me senti mais próximo(a) de pessoas mais velhas

Avaliação Final

Como você avalia seu envolvimento nas atividades?

- Eu me envolvi muito e aprendi bastante
- Participei bem, mas posso melhorar
- Achei difícil entender, preciso de mais apoio
- Preferia trabalhar individualmente



Referências Bibliográficas:

- LEMOV, Doug. *AULA NOTA 10 - 3.0: 63 Técnicas para o Ensino Eficaz*. Porto Alegre: Penso, 2022.
- TAVARES, Pedro. *A Catalogadora de Idosos*. São Paulo: Editora SM, 2020.
- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. MEC, 2017.
- ROCHA, Jussara. *Design Thinking na Educação*. Papirus, 2016.
- DELORS, Jacques. *Educação: um Tesouro a Descobrir*. UNESCO, 1999.
- BACICH, Lilian; MORAN, José. *Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora*. Penso, 2018.

