

PNLD

2024 | ANOS
FINAIS

Plano de Aula

O pulo da carpa!



sm



Aqui temos uma sequência didática com duas atividades baseadas no livro **O Pulo da Carpa!** de André Gravatá, com foco em metodologias ativas, abordagem STEAM, trabalho colaborativo e desenvolvimento socioemocional. O material está estruturado com clareza didática, linguagem humanizada e referência pedagógica.

OBJETIVOS GERAIS DA SEQUÊNCIA

- Estimular a reflexão crítica a partir da metáfora do pulo da carpa como símbolo de superação e transformação;
- Promover o desenvolvimento de competências socioemocionais como empatia, escuta ativa, protagonismo e pensamento criativo;
- Articular linguagens verbais e visuais no processo de ressignificação de desafios pessoais e coletivos;
- Trabalhar colaborativamente por meio da resolução criativa de problemas, com base em temas reais do cotidiano escolar.

Atividade 1

Caçadores de memórias

Objetivo de Aprendizagem:

Interpretar metáforas literárias e conectá-las a experiências pessoais e sociais, desenvolvendo empatia e pensamento simbólico.



Desafio lançado aos alunos:

“Se o ‘pulo da carpa’ simboliza uma virada de vida... qual é o seu salto hoje? E o que – ou quem – te puxa de volta?”

Passo a passo:

1

Provocação inicial

Professor:

Leia trechos estratégicos do livro em voz alta, destacando metáforas de transformação, desafio, medo e coragem. Em seguida, projete a frase:

“E se o maior obstáculo for invisível?”

Alunos fazem:

- Anotam em silêncio o que mais chamou atenção.
- Compartilham em duplas um desafio pessoal que estão tentando superar (ou gostariam de).

2

Visualize seu pulo

Professor:

Lance o desafio:

“Crie um símbolo visual do seu ‘pulo da carpa”.

Pode ser um desenho, um gráfico, um mapa mental ou uma mistura de tudo isso. Mas precisa mostrar:

1. O desafio real;
2. O que te impulsiona;
3. O que te paralisa.”

Alunos fazem:

- Constroem visualmente a metáfora pessoal.
- Expõem seus símbolos em formato de galeria na sala (mural da coragem).

3

Debate em roda

Professor:

Organize uma roda de escuta para que alguns alunos compartilhem os bastidores do seu desenho: o que foi mais difícil encarar? O que nunca tinham verbalizado antes?

Atividade 2

Missão Transformar

Objetivo de Aprendizagem:

Interpretar metáforas literárias e conectá-las a experiências pessoais e sociais, desenvolvendo empatia e pensamento simbólico.

Desafio lançado aos alunos:

“Se vocês tivessem carta branca para mudar algo importante na escola ou comunidade, o que mudariam? E como fariam isso sem desculpas?”

Passo a passo:

1 Mapeamento de causas

Professor:

- Organize a sala em grupos, peça aos grupos (4 a 5 alunos) que listem, em formato de nuvem ou mapa conceitual, situações na escola que incomodam, machucam ou afastam os estudantes da vontade de aprender.

Alunos fazem:

- Listam problemas que eles sentem na pele: desde causas de infrequência, bullying até salas abafadas, falta de escuta ou invisibilidade de ideias.

2 Pulo coletivo: missão possível

Professor:

Provoque:

“Agora que vocês sabem o que incomoda... o que fariam para mudar isso em até 1 mês? Criem um plano real, ousado e possível.”

Alunos fazem:

- Elegem um problema prioritário;
- Criam um plano de ação com uma solução criativa (protótipo, proposta, maquete, campanha, instalação, vídeo, etc.);
- Esquematizam etapas, parceiros necessários e impacto esperado.



3

Apresentação estratégica

Professor:

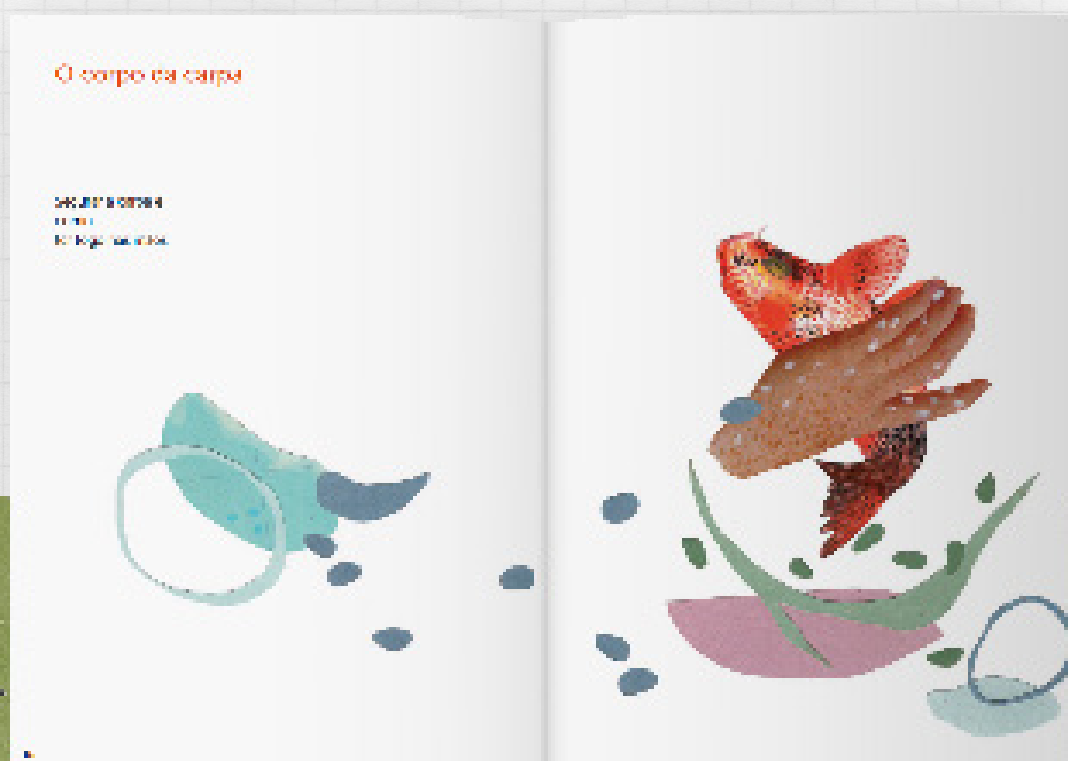
- Dê a missão: apresentar o plano como se fossem defender um projeto real para uma banca de gestores escolares.

Alunos fazem:

- Simulam um pitch com argumentação, propósito e estratégia;
- Recebem feedback da turma e do professor com base em 3 critérios: clareza, impacto e viabilidade.

**Competências socioemocionais mobilizadas:**

Iniciativa, colaboração, criatividade, empatia social, pensamento sistêmico.



Referências Bibliográficas

GRAVATÁ, André. O Pulo da Carpa! Editora SM.

UNESCO (2022). Competências para uma cultura da paz e transformação social.

BNCC. Competência Geral 10 – Responsabilidade e cidadania.

DEWEY, J. Experiência e Educação.

FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia.

RUBRICA AVALIATIVA – O PULO DA CARPA!

Objetivo:

- Avaliar a participação, profundidade reflexiva, criatividade e colaboração nas atividades propostas.

Critério	Nível 4 Avançado	Nível 3 Satisfatório	Nível 2 Em Desenvolvimento	Nível 1 Inicial
Participação em envolvimento	Participa ativamente, contribui com ideias relevantes e escuta os colegas com atenção e respeito.	Participa das discussões e realiza as atividades propostas de forma comprometida.	Participa de forma pontual ou com pouca escuta ativa.	Participa com resistência, sem envolvimento significativo.
Capacidade de reflexão	Conecta a metáfora do livro à própria vida com profundidade e sensibilidade. Apresenta argumentos claros e relevantes.	Relaciona o conteúdo ao cotidiano com clareza e coerência.	Relaciona o conteúdo de forma superficial ou sem aprofundamento.	Tem dificuldade em estabelecer conexões ou apresenta reflexões desconectadas.
Criatividade na representação	Produz representação simbólica ou solução com originalidade, estética e sentido profundo.	Apresenta proposta criativa, com clareza e organização.	Proposta pouco elaborada ou com uso limitado de recursos expressivos.	Proposta simplificada, com pouca ou nenhuma criatividade.
Colaboração no grupo	Coopera de forma ativa, incentiva os colegas e contribui para o sucesso coletivo.	Trabalha bem em grupo, respeitando ideias e cumprindo seu papel.	Trabalha em grupo com apoio, mas apresenta dificuldades na cooperação.	Tem dificuldades de interação e prejudica o andamento coletivo.

Instrumento de uso

O professor pode:

- Atribuir um **peso igual ou diferenciado** para cada critério, conforme o objetivo da atividade;
- Utilizar a rubrica para **autoavaliação**, incentivando os estudantes a refletirem sobre o próprio percurso.

