

## A Turma do Planeta Comunicação desde a Educação



### A Turma do Planeta no contexto do programa Esse Rio É Meu

**Público:** crianças de 2 a 10 anos.

#### Conteúdo para docentes

Os personagens da Turma do Planeta foram construídos buscando-se representar a diversidade humana bem como a pluralidade étnico-cultural e racial brasileiras. Eles se conhecem e se juntam inicialmente, através de um interesse em comum: a música.

Nas primeiras páginas, de cada HQ e cada E-book, você encontrará um breve perfil dos personagens e dois mapas: um do bairro aonde vivem e o outro da Floresta do Beija-Flor Azul. Dois mundos que se integram a partir de uma grande descoberta, uma revelação, mostrada na animação que estará disponível na plataforma, no seu ambiente, cujo título é “Como Tudo Começou”. Ao transpor uma passagem secreta revelada por um jabuti filósofo, a magia acontece.

A banda musical Turma do Planeta mostra a possibilidade da convivência harmônica na diversidade e demonstra as vantagens da colaboração em contraponto à competição.

Os desdobramentos ficcional e pedagógico das situações-problema, nesses cinco E-books e 5 HQs relacionam-se aos seguintes pontos:

- a música como fator de integração e de superação de obstáculos relacionais;
- o lúdico como estratégia para construir conhecimento;
- o estímulo à curiosidade e à integração com a natureza;

- e a ideia de complementaridade através das diferenças. Exemplos: Bia, 6 anos, tem deficiência visual grave e uma sensibilidade especial que a fazem ver o mundo com o coração, ouvindo e compreendendo todas as formas de expressão, inclusive a de animais e plantas. Gui, 8 anos, tem síndrome de Down, é colega de turma da Bia e quando aprende algo novo não esquece nunca. Zeca, 11 anos, não foi alfabetizado na idade prevista mas superou esse obstáculo e passa a escrever para o jornal da escola. Todos os personagens podem ser vistos também nas animações que os descrevem. Saiba mais sobre cada um deles no endereço: [www.turmadoplaneta.com](http://www.turmadoplaneta.com)

Abaixo vamos apresentar os **recortes ficcionais e pedagógicos**, os **eixos conceituais** com sugestões de como os conteúdos podem ser abordados em sala de aula.

### **Recorte ficcional/ambiental**

Personagens a cidade são músicos e estudam na mesma escola pública: a E. M. P. A.Z. - ESCOLA MUNICIPAL PLANETA de A a Z. A escola está situada perto de uma reserva ambiental que é muito visitada por seus alunos. Existe no seu interior um paraíso intocado, só conhecido pela Turma do Planeta: a Floresta do Beija-Flor Azul. Nesse ambiente a comunicação entre os seres é harmônica e integrada.

### **Recorte Pedagógico**

O perfil da turma: o que a (o) professora (o) pensa, como vê e o que sabe de cada um dos seus estudantes.

Alfabetização: o tempo de cada um, diferentes ritmos, diferenças no que cada um traz de suas experiências fora da escola, como usar isso a favor da aprendizagem coletiva respeitando os diferentes tempos e contextos.

A escuta e expressão qualificadas: o reconhecimento do valor do outro, o desenvolvimento de vínculos empáticos e a comunicação para a paz, a comunicação não verbal, o diálogo como instrumento de resolução de problemas, os usos e funções da língua, os usos e a análise crítica dos meios e a música como forma de comunicação e princípio matemático.

A inclusão: a existência de personagens com síndrome de Down e com deficiência visual, suscita o respeito e valorização das diversidades.

Coletivo: o trabalho em grupo e a mudança do paradigma competitivo para o colaborativo. “O resultado da soma das nossas inteligências sempre será maior do que a inteligência de apenas um de nós, por mais brilhante que esse um seja”. É o nosso Ubundu, do idioma quimbundo, falado em África: Eu sou porque nós somos.

### **Orientação metodológica**

Entendida a importância de mapear a identidade do grupo e de cada criança investigar suas capacidades para cuidar de si mesma, cuidar do outro e cuidar de seu entorno (autocuidado, altercuidado e eco cuidado).

- seu contexto social - casa, vizinhança, amigos, família;
- sua relação consigo – autocuidado;
- sua relação com o outro – altercuidado;

- sua relação com seu entorno – eco cuidado;
- seu repertório sociocultural - seus interesses, hábitos, demandas, seu universo de comunicação (linguagens).

## **Eixos conceituais e metodológicos**

Educação para valores, cultura de paz, educação ambiental, ampliação do repertório cultural (competências sócio-emocionais).

- Constituição de Identidades em Contextos Multiculturais.
- Planejamento e desenvolvimento de relações em ambientes de aprendizagem: levantamento de perfil da turma. A cada novo ano letivo, o professor deve começar ouvindo e conhecendo seus estudantes (cultura, hábitos, linguagens, repertório, contexto, interesses e demandas) a fim de planejar seu trabalho e selecionar conteúdo e estratégias de acordo com a sua realidade.
- Relação pensamento, linguagem, desenvolvimento e interação social: as funções da linguagem no desenvolvimento e na socialização, como organizadora do pensamento, instrumento de expressão, registro, memória e comunicação.
- Diversidade de linguagens: utilização pedagógica articulada das diferentes linguagens: oral, escrita, visual, gestual, sonora/musical e cênica.
- Narrativa transmídia – O livro contém enigmas, cujas soluções estão no ambiente virtual <http://turmadoplaneta.com/como-tudo-comecou/>  
Os enigmas sugerem que a criança pesquise no site e volte ao livro para completar a informação que falta.
- Contextualização e Interdisciplinaridade: situações de aprendizagem relacionadas à resolução de problemas cotidianos.
- Questão ambiental: consciência ecológica, preservação do planeta a partir de ações locais, regionais mas articuladas com problemas de âmbito planetário.

## **Eixo conceitual: Comunicação, Interação e Identidade**

Núcleos temáticos: nome, família, casa, amigos (grupo), falar e ouvir, compreender, registrar (diversos modos de registrar) para lembrar.

## **O conteúdo dos E-books e das HQs da Turma do Planeta e as 10 competências gerais da Base Nacional Comum Curricular.**

A BNCC ([Base Nacional Comum Curricular](#)) define um conjunto de 10 competências gerais que devem ser desenvolvidas de forma integrada aos componentes curriculares, ao longo de toda a educação básica. As competências foram definidas a partir dos direitos éticos, estéticos e políticos assegurados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais e de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores essenciais para a vida no século 21.

Segundo a BNCC, as competências gerais “explicitam o compromisso da educação brasileira com a formação humana integral e com a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva”. Elas foram incluídas no capítulo introdutório da Base, que também apresenta os fundamentos pedagógicos que orientam todo o documento. O trabalho realizado a partir do conteúdo dos E-

books e das HQs da Turma do Planeta podem colaborar no desenvolvimento dessas competências, listadas a seguir.

[https://novaescola.org.br/conteudo/15182/dicionario-da-inclusao-aprenda-quais-sao-os-termos-corretos-e-ensine-seus-alunos#\\_=\\_](https://novaescola.org.br/conteudo/15182/dicionario-da-inclusao-aprenda-quais-sao-os-termos-corretos-e-ensine-seus-alunos#_=_)

## COMPETÊNCIAS GERAIS

1. **Conhecimento:** valorizar e utilizar os conhecimentos sobre o mundo físico, social, cultural e digital. Para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar com a sociedade.
2. **Pensamento científico, crítico e criativo:** exercitar a curiosidade intelectual e utilizar as ciências com criticidade e criatividade. Para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções.
3. **Repertório cultural:** valorizar as diversas manifestações artísticas e culturais. Para fruir e participar de práticas diversificadas da produção-artístico-cultural.
4. **Comunicação:** utilizar diferentes linguagens. Para expressar-se e partilhar informações, experiências, ideias, sentimentos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. **Cultura digital:** compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética. Para comunicar-se, acessar e produzir informações e conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria.
6. **Trabalho e projeto de vida:** valorizar e apropriar-se de conhecimentos e experiências. Para entender o mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas à cidadania e ao seu projeto de vida com liberdade, autonomia, criticidade e responsabilidade.
7. **Argumentação:** argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis. Para cuidar de sua saúde física e emocional, reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
8. **Autoconhecimento e autocuidado:** conhecer-se, compreender-se na diversidade humana e apreciar-se. Para cuidar de sua saúde física e emocional, reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

9. Empatia e cooperação: exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação. Para fazer-se respeitar e promover o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Responsabilidade e cidadania: agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação. Para tomar decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

### **Sugestão de atividade**

#### **Educação por projeto – protagonismo infantil e juvenil**

Engajar alunos e professores na proteção e recuperação de nossos recursos hídricos.

#### **Programa – Cidades salvem seus rios || Projeto - Esse Rio É Meu**

Buscar descobrir o rio mais próximo da escola, conhecê-lo e usar essa experiência como estratégia para a interdisciplinaridade a partir da problematização.

Aula viva – visita ao rio (se estiver visível) ou às ruas sob as quais ele passa canalizado. Investigar o significado do nome (origem histórica), a história da ocupação humana do território (geografia e história), o bioma original (ciências da natureza), sua nascente, extensão e a bacia hidrográfica (geografia, códigos e linguagens), qualidade de suas águas e outros tópicos. A partir daí podem ser trabalhadas outras questões de relevância social, relacionadas à saúde, produção e destino de resíduos (consumo consciente, desperdício, coleta seletiva, os 5 R etc.), através de recursos orais e visuais tais como conversas, passeios orientados, confecção e leitura de mapas, cartazes, desenhos, fotos, vídeos etc.

Trabalhar o pertencimento ao investigar essa situação-problema do entorno da escola:

- como está o nosso rio;
- somos todos responsáveis por sua preservação e recuperação - remete à vizinhança, comunidade próxima, bairro, casas, famílias, vizinhos e amigos, ambiente próximo e a escola neste contexto;
- a identidade da turma, da comunidade - o rio mais próximo pode não estar no bairro, mas sofrerá o impacto da ação de todos os moradores do seu entorno.

Como descobrir o quê e quem está poluindo?

O que se pode fazer para evitar?

O que acontece no bairro, que envolva desafio, mistério, surpresas e situações em que todos precisem se comunicar de diferentes formas (bilhetes, telefonemas, recados, whatsapp etc.).

Usar esses recursos para divulgar as descobertas e para mobilizar outros atores para a causa da recuperação de seu rio. (Mídiaeducação ou Educomunicação)

### **Mídiaeducação**

Em cada história das cinco HQs e dos cinco E-books a autora trabalha uma ou mais formas de comunicação. Explore essas questões com seus alunos.

1. HQ 1 - Falando pra Caramba - Oralidade.
2. HQ 2 - Correndo Contra o Tempo – Leitura e Escrita.
3. HQ 3 – Descobrimo o Mal Feito – Escrita Investigativa e whatsapp.
4. HQ 4 – Um Jornal do Outro Planeta – O Jornal.
5. HQ 5 – Geral Falou – O Rádio.
6. E-Book 1 - O Enigma do Trocano – O Telégrafo, o Telefone e o audiovisual
7. E-Book 2 – Sonhando Acordado – Diálogos intergeracionais.
8. E-Book 3 – Agitando a Galera – Redes sociais e mundo digital.
9. E-Book 4 – Nas Águas do Tempo – Influenciadores e mundo digital.
10. E-Book 5 – Um Rio que Canta e Encanta – Todos os meios integrados.