

# Coleção de livros TURMA DO PLANETA



**Às mestras e aos  
mestres cariocas,  
com carinho.**

A BANDA TURMA DO  
PLANETA NO CONTEXTO  
DO PROGRAMA ESSE  
RIO É MEU



**PÚBLICO:** crianças de 2 a 12 anos.

## Conteúdo para docentes

A coleção de livros da Turma do Planeta é composta por seis volumes:

Volume 1 – *Como tudo começou*

Volume 2 – *O enigma do trocano*

Volume 3 – *Sonhando acordado*

Volume 4 – *Agitando a galera*

Volume 5 – *Nas águas do tempo*

Volume 6 – *Um rio que canta e encanta*

## Valores

- Convivência harmônica entre os diferentes;
- Antirracismo;
- Cultura de paz;
- Respeito e cuidado com o meio ambiente;
- Solidariedade e colaboração;
- Valorização da nossa cultura, com ênfase na música.

Os personagens da Turma do Planeta foram construídos buscando 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 livro, você encontrará um breve perfil dos personagens e dois mapas: um do bairro onde eles vivem e o outro da



Floresta do Beija-Flor Azul. Dois mundos que se integram a partir de uma grande descoberta, uma revelação, mostrada no livro *Como tudo começou*, o volume 1 da série da Turma do Planeta. Ao transpor uma passagem secreta revelada por um jabuti filósofo, a magia acontece.

A banda 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 seis livros 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;
- A ideia de complementaridade através das diferenças – exemplos: Bia, 6 anos, tem deficiência visual 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. Todos os personagens podem ser vistos também nas animações que os descrevem. Saiba mais sobre cada um deles no endereço: <https://planetaponto.com.org.br/turma>.

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

## **RECORTE FICCIONAL/AMBIENTAL**

Os personagens da história são músicos e estudam na mesma instituição: a EM PAZ (Escola Municipal Planeta de A a Z). Ela está situada perto de uma floresta que é muito visitada por seus alunos. No seu interior há 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 o(a) professor(a) 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 as 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 deficiência suscita o respeito e a 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.”

### ■ **Orientação metodológica**

Entendida a importância de mapear a identidade do grupo e de cada criança, vamos 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, seus hábitos, suas demandas, seu universo de comunicação (linguagens).



## **EIXOS CONCEITUAIS E METODOLÓGICOS**

Educação para valores, cultura de paz, educação ambiental, ampliação do repertório sociocultural (competências socioemocionais).

- 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(a) professor(a) 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 entre 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: os livros contêm QR Codes que levam para a animação de uma canção especialmente composta para cada história. Alguns trazem enigmas, cujas soluções estão no ambiente virtual. 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 e 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.

### **Turma do Planeta digital**

Na plataforma <https://riodejaneiro.esserioemeu.org/>.

Você, docente da rede municipal de educação do Rio de Janeiro, usando seu e-mail rioeduca, poderá acessar o conteúdo digital dos seis e-books e das cinco HQs digitais da Turma do Planeta.

## **A 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 (DCNs) 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.

### **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 formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns, com base em direitos humanos, consciência socioambiental, consumo responsável e ética.
- 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 estudantes e professores(as) na proteção e recuperação de nossos rios – patrimônios hídricos, históricos e culturais.

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, a extensão e a bacia hidrográfica (Geografia, códigos e linguagens), a qualidade de suas águas e outros tópicos. A partir

daí podem ser trabalhadas outras questões de relevância social, relacionadas à saúde, à produção e ao destino de resíduos (consumo consciente, desperdício, coleta seletiva, os 5 Rs 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, à comunidade próxima, ao bairro, às casas, às famílias, aos vizinhos e amigos, ao ambiente próximo e à escola nesse 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 que e quem está poluindo?

O que se pode fazer para evitar?

O que acontece no bairro que envolve desafio, mistério, surpresas e situações em que todos precisam 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. (Mídia Educação ou Educação Comunicação.)

## MÍDIA EDUCAÇÃO

Em cada história das cinco HQs digitais e dos seis e-books, disponíveis na plataforma dos professores, 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 – *Como tudo começou* – A música como linguagem comum;
- 7 E-Book 2 – *O enigma do trocano* – O telégrafo, o telefone e o audiovisual;
- 8 E-Book 3 – *Sonhando acordado* – Diálogos intergeracionais;
- 9 E-Book 4 – *Agitando a galera* – Redes sociais e mundo digital;
- 10 E-Book 5 – *Nas águas do tempo* – Influenciadores e mundo digital;
- 11 E-Book 6 – *Um rio que canta e encanta* – Todos os meios integrados.

