



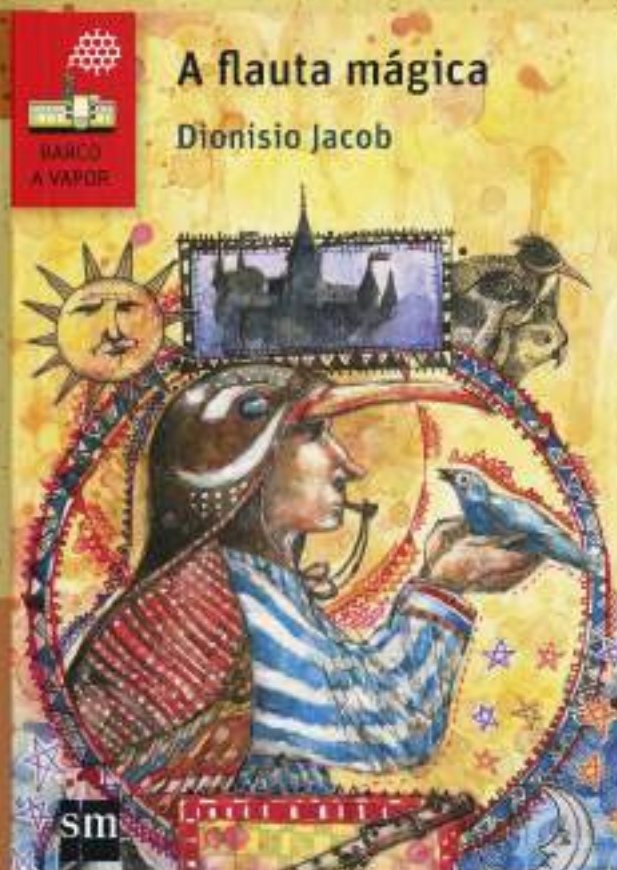
**AUTOR:**  
DIONÍSIO JACOB



**ILUSTRAÇÃO:**



**PÚBLICO-ALVO:**  
7º E 8º ANOS





## Sinopse:

Acompanhado do passarinho Papageno, o príncipe Tamino vai ao encontro do bruxo Sarastro, suposto sequestrador de Pamina, filha da temível Rainha da Noite. No entanto, ao chegar ao templo do feiticeiro, descobre que as coisas não são exatamente como lhe contaram. Com uma trama divertida e contagiante, este livro é uma adaptação da ópera homônima de Wolfgang Amadeus Mozart (1756-1791).



## Competências socioemocionais relacionadas com o texto:



Autoconhecimento



Autocontrole



Autogestão



## Justificativa:

Este texto é um clássico que convida o leitor a mergulhar nas aventuras do Príncipe Tamino, que ao longo da história, se depara com vários seres e situações que lhes fazem analisar, avaliar e tomar decisões que implicam em seu destino e de sua amada. Este texto é uma reflexão sobre amadurecer, tomar decisões, crescimento.





## Metodologia:



### Antes da leitura:

Reúna a turma e peça que analisem a capa do livro e o nome da obra, levantando quais são suas expectativas com relação a história, sobre o que acham que se trata. Garanta que todos participem e anote as hipóteses da turma. Determine um tempo para a leitura da história.



### Após a leitura:

#### Discutindo o livro:

Resgate as impressões iniciais da turma e peça que comparem com o que pensam agora que terminaram a leitura. Convide-os a falarem o que acharam da história, quais pontos destacaram, quais não gostaram, o que tiveram dúvidas, se relacionaram a história a algum fato pessoal.

Garanta que todos coloquem suas opiniões e ressalte a importância deste momento, em que é possível termos várias opiniões sobre um mesmo texto.



## Ampliando horizontes:

### Fato ou fake

---

Esta dinâmica é um exercício para que possamos trabalhar tomada de decisões e a importância da análise das variáveis antes de se tomar um lado. Faça placas com os símbolos de "curtir para fato" e "não curtir para fake" como os das redes.



Entregue as duas placas para cada estudante.

Sentem-se em roda e comece apresentando as situações. Para isso, monte em telas do Power Point as cenas:

Primeiro apresente a imagem e apenas uma legenda. Use cenas que aparecem no cotidiano.

Baseados apenas na imagem e legenda, diga se curtem e acham a notícia fato ou não curtem e acham a notícia fake. Com todos tendo tomado sua decisão, mostre a segunda lâmina, com a resposta correta. Ao final da dinâmica incentive-os a falarem sobre como foi o jogo, o que os faz tomar decisões. Fale da importância de verificar as informações, as fontes, ouvir todos os lados para que se tome uma decisão correta.

### Causa e consequência

---

Divida a turma em duplas e entregue para cada dupla uma ficha para que escrevam uma situação-problema do cotidiano deles. Ajude-os a pensarem em situações que vivem e são comuns a todos. Por exemplo: "Você decidiu ir a uma festa mas não convidar seu melhor amigo. Quando estava saindo ele manda uma mensagem e você mente dizendo que está doente. No dia seguinte ele descobre a verdade e vem te perguntar."

Quando acabarem, deverão trocar os papéis com as outras duplas e resolverem o problema seguindo o roteiro descrito na folha:

Situação problema:

---

Decisão tomada, descrita no caso:

---

Consequência descrita no caso:

---

Solução 1: (dupla decide)

---

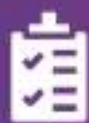
Consequência da solução: (dupla que escreveu o caso deverá decidir)

---

Ao terminarem de preencher deverão devolver para a dupla que criou o caso para que analisem a resposta e coloquem a consequência que imaginam que pode gerar.

Quando todas as etapas forem cumpridas, compartilhem os resultados e discutam como é pensar na situação, em uma decisão e nas consequências.

Fale sobre a importância da reflexão sobre escolhas e consequências em tudo que fazemos na vida.



## Avaliação:

Peça que escrevam um pequeno texto sobre escolhas e consequências. Compartilhem no painel da classe.