[título]

**Storyverso: Histórias para mudar o mundo!**

[linha fina]

*Ensine biomas de forma lúdica a partir da construção de histórias e cenários*

[resumo]

Conhecimento, desenvolvimento criativo, ludicidade e autoria. Nesta Experiência Didática, você encontra um pouco de todos esses elementos. A partir de uma jornada de exploração dos principais biomas brasileiros, os/as estudantes são incentivados/incentivadas a construir suas próprias histórias. Para isso, contam com a ajuda de um baralho, produzido pelos/pelas colegas de classe, que indica personagens, cenários, desafios e situações que podem fazer parte da história.

[objetivos de aprendizagem]

* Desenvolver conhecimento sobre os biomas brasileiros de forma prática e divertida;
* Trabalhar a construção de histórias, personagens e cenários;
* Buscar soluções para problemas sociais, ambientais e econômicos relativos a cada bioma.

[etapa]

Ensino Médio

[duração]

Um bimestre

[competências gerais da bncc]

* Competência 1: Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
* Competência 2: Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
* Competência 3: Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
* Competência 4: Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
* Competência 5: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
* Competência 9: Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
* Competência 10: Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

[áreas de conhecimento / componentes curriculares / habilidades específicas]

* **Ciências Humanas e sociais aplicadas**

Competência Específica 3: Contextualizar, analisar e avaliar criticamente as relações das sociedades com a natureza e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de soluções que respeitem e promovam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global.

Habilidades: EM13CHS301, EM13CHS302, EM13CHS304

* **Linguagens e suas tecnologias**

Competência Específica 1: Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.

Habilidade: EM13LGG105

Competência Específica 3: Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.”

Habilidade: EM13LGG301

Competência Específica 6: Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.

Habilidade: EM13LGG603

Competência Específica 7: Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.

Habilidades: EM13LGG701, EM13LGG703, EM13LGG704

* **Ciências da Natureza e suas Tecnologias**

Competência Específica 2: Construir e utilizar interpretações sobre a dinâmica da Vida, da Terra e do Cosmos para elaborar argumentos, realizar previsões sobre o funcionamento e a evolução dos seres vivos e do Universo, e fundamentar decisões éticas e responsáveis.

Habilidade: EM13CNT206

[ODS]

Objetivo 13: Tomar medidas urgentes para combater mudanças do clima e seus impactos.

Meta 13.3: Melhorar a educação, aumentar a conscientização e a capacidade humana e institucional sobre mitigação, adaptação, redução de impacto e alerta precoce da mudança do clima

Objetivo 15: Proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da Terra, e deter a perda de biodiversidade.

Meta 15.9: Até 2020, integrar os valores dos ecossistemas e da biodiversidade ao planejamento nacional e local, nos processos de desenvolvimento, nas estratégias de redução da pobreza e nos sistemas de contas

[Depoimentos dos professores]

“Muitas vezes focamos na teoria durante as aulas de Geografia e História, mas é importante criar oportunidades para os/as estudantes colocarem esses conhecimentos em prática. Storyverso propõe conectar toda essa teoria a uma contação de história dentro de um jogo digital.”

**Adriana Freitas Moraes, professora de Geografia**

“Ao trazer um elemento da cultura pop, que os/as estudantes vivenciam no dia a dia e se divertem, e atrelar isso aos conteúdos de Geografia, História e Física, você dá um motivo a mais para eles/elas estudarem.”

**Carlos Burgos, professor de Multimídia**

“Imagine transformar a sua disciplina em uma experiência palpável para os/as estudantes. Agora adicione ferramentas digitais e jogos. Sim, Storyverso propõe uma jornada para que eles/elas possam construir suas próprias histórias e possam vivenciá-las de uma forma tridimensional. Tudo isso conectado aos conteúdos de Artes, História, Geografia, Biologia ou qualquer área que você desejar incluir.”

**Michele Antonio, professora de Multimídia, produção em animação e vídeo**

[Orientações gerais]

Olá, professor e professora,

A Experiência Didática que você vai conhecer foi desenvolvida por professores do Ensino Médio que atuam no Núcleo Avançado em Educação – NAVE –, uma parceria do Oi Futuro com as Secretarias de Estado de Educação de Pernambuco e do Rio de Janeiro.

Neste caderno, apresentamos orientações e caminhos que podem ser percorridos para implementar a Experiência Didática “Storyverso: Histórias para mudar o mundo!” na sua sala de aula. A ideia é servir como fonte de inspiração para você: fique à vontade para replicar, modificar e criar novas estratégias que fazem mais sentido para seu contexto.

Algumas etapas da Experiência Didática foram pensadas com o suporte de recursos digitais e conexão à internet, mas elas podem ser perfeitamente desenvolvidas de forma analógica. Portanto, não desanime caso você não tenha algum dos recursos indicados.

Esperamos que goste! ;)

[Recursos]

* Mapas (livro didático, atlas e Google Earth);
* Papéis (papel 40kg, papel A4 e/ou outros tipos);
* Materiais para escrever e colorir (lápis, borracha, canetas coloridas e/ou lápis de cor);
* Softwares para apresentações de slides (PowerPoint, Google Slides);
* Jogos digitais (Minecraft, Minetest, Árida 1 e 2);
* Quadros digitais (Padlet, Jamboard, MoodBoard);
* Equipamentos tecnológicos (smartphone ou computador com acesso à internet).

*#dica: Certifique-se que todos/todas terão acesso aos materiais solicitados. Caso não seja possível usar recursos digitais, procure alternativas com cartazes, livros didáticos, materiais impressos, folhas, entre outros.*

[Materiais de referência]

* [A Vida No Sertão](https://bit.ly/3igIwik): Xilogravura de J. Borges.
* [Biomas](https://antigo.mma.gov.br/biomas.html): Site do IBGE reúne informações sobre os biomas brasileiros. (IBGE)
* [Biomas Brasileiros](https://cnae.ibge.gov.br/images/7a12/mapas/Brasil/biomas.pdf): Mapa do IBGE mostra como os biomas estão distribuídos pelo país. (IBGE)
* [Cerrado](https://bit.ly/3fo3rOJ): Pintura à óleo de Antonio Heinrich.
* [Design de games](https://www.designerd.com.br/design-de-games-criacao-dos-personagens/): Artigo traz dicas para criação de personagens. (Designerd)
* [Minetest](https://www.minetest.net/#gallery): Página reúne informações sobre o jogo e imagens de cenários construídos por jogadores. (​​Minetest)
* [Pintura da caatinga com presença de cactos e ação humana](https://bit.ly/3C9e811). (Paula e Rama, 2016)
* [Série Cerrado](https://bit.ly/3foRMPA): Pintura à óleo de Luiz Cesar Raniero Spini.

[Planejamento]

* Realize uma pesquisa prévia sobre obras de arte, fotografias, jogos e histórias que retratam os principais biomas brasileiros. Busque materiais que possam dialogar com o contexto e a realidade dos/das estudantes.
* Tente se articular com professores/professoras de diferentes disciplinas, incluindo Língua Portuguesa, Literatura, Geografia, Biologia, Artes, entre outras. Essa curadoria pode ficar muito mais interessante com a participação de colegas de diferentes áreas.
* Para ir além das informações apresentadas nos materiais didáticos, procure notícias atuais sobre o Cerrado, a Amazônia, a Caatinga, a Mata Atlântica, o Pantanal e o Pampa. Esses conteúdos irão ajudar você a fazer um levantamento com a turma para entender quais são os principais desafios sociais, ambientais e econômicos que estão associados a cada bioma.
* Caso você opte por usar recursos digitais, como o Google Earth, Minecraft ou Minetest, será importante verificar as condições de conectividade da sua escola ou agendar um horário com antecedência para utilizar o laboratório de informática. No caso de aulas remotas, também é importante checar se os/as estudantes terão acesso e conectividade para trabalhar com essas ferramentas em casa.   
  *#dica: Antes de adotar uma ferramenta, é fundamental entender se ela oferece alguma barreira que pode impedir a participação dos/das estudantes, como conectividade, acessibilidade, usabilidade complexa, ausência de tradução, entre outros itens.*

[Mobilização e sensibilização]

* Apresente para os/as estudantes obras de arte e fotografias que retratam diferentes tipos de biomas. Você pode fazer isso com projeções, cartazes e ilustrações presentes no livro didático ou até mesmo com imagens e vídeos da internet. Aqui apresentamos algumas sugestões na seção “Recursos”.   
  *#dica: Também é interessante pedir para os/as estudantes contribuírem com sugestões de obras de arte, pinturas e fotografias que retratam a natureza nesses biomas.*
* Converse com a turma sobre as características mais marcantes das obras de arte, pinturas e fotografias apresentadas. Estimule a turma a identificar quais são as principais informações que vêm à mente deles/delas, podendo ser de caráter político, geográfico, cultural e biológico.
* Busque sistematizar os pontos apresentados pelos/pelas estudantes em cartolinas, lousas ou quadros digitais, como o Padlet e o Jamboard. Aqui também é interessante captar as percepções dos/das estudantes sobre o bioma em que eles/elas vivem.

[Desenvolvimento]

**Apresentação**

* A partir da atividade de sensibilização desenvolvida na etapa anterior e dos pontos pesquisados previamente pela turma, comece a introduzir o conceito de biomas. Apresente os principais biomas brasileiros e as suas condições, como localização, geologia, clima, fauna, flora e problemáticas ambientais e sociais.
* Você também pode aproveitar esse gancho para criar conexões com outros componentes curriculares. É muito importante que professores/professoras de outras áreas do conhecimento sejam envolvidos/envolvidas, já que a experiência abre oportunidades para discutir diferentes aspectos que ultrapassam a geografia.
* Depois de destacar algumas das principais características dos biomas brasileiros, aprofunde a discussão e apresente para os/as estudantes quais são as especificidades e os desafios sociais, ambientais, políticos e econômicos que marcam cada paisagem.   
    
  Exemplo de tópicos que você pode tratar:

| Mata Atlântica | Extração de pau-brasil, plantação de cana, extração mineral, industrialização e urbanização. |
| --- | --- |
| Caatinga | Seca e técnicas de plantio. |
| Cerrado | Plantação de soja, criação de gados e queimadas. |
| Pantanal | Criação de gado e queimadas. |
| Floresta Amazônica | Extração de madeira e grileiros. |
| Pampas | Criação de gado. |

*Fonte: Tabela de referência produzida pela professora Adriana Freitas Moraes.*

**Conexões literárias**

* Mostre para a turma como os biomas também estão retratados na literatura. Separe alguns trechos de clássicos como “Vidas Secas”, de Graciliano Ramos, “Grande Sertão: Veredas”, de Guimarães Rosa, “Os Sertões”, de Euclides da Cunha, e “Meninos do Mangue”, de Roger Mello, para fazer a leitura com a turma. Peça para que observem como os biomas são caracterizados e como o cenário contribui para o desenrolar da história.

| **Sugestão de trechos literários para trabalhar:**  “Na planície avermelhada os juazeiros alargavam duas manchas verdes. Os infelizes tinham caminhado o dia inteiro, estavam cansados e famintos. Ordinariamente andavam pouco, mas como haviam repousado bastante na areia do rio seco, a viagem progredira bem três léguas. Fazia horas que procuravam uma sombra. A folhagem dos juazeiros apareceu longe, através dos galhos pelados da catinga rala.  Arrastaram-se para lá, devagar, sinhá Vitória com o filho mais novo escanchado no quarto e o baú de folha na cabeça, Fabiano sombrio, cambaio. As manchas dos juazeiros tornaram a aparecer, Fabiano aligeirou o passo, esqueceu a fome, a canseira e os ferimentos. Deixaram a margem do rio, acompanharam a cerca, subiram uma ladeira, chegaram aos juazeiros. Fazia tempo que não viam sombra.” (RAMOS, Graciliano. **Vidas secas**. Rio de Janeiro: Record, 2008).  ---  “O senhor tolere, isto é o sertão. Uns querem que não seja: que situado  sertão é por os campos - gerais a força adentro, eles dizem, fim de rumo,  terras altas, demais do Urucúia. Toleima. Para os do Corinto e do Curvelo,  então, o aqui não é dito sertão? Ah, que tem maior! Lugar sertão s  e divulga: é onde os pastos carecem de fechos (...). O gerais corre em volta. Esses gerais são sem tamanho. Enfim, cada um o que quer aprova, o senhor sabe: pão ou pães, é questão de opiniões… O sertão está em toda a parte.” (ROSA, João Guimarães. **Grande Sertão: Veredas**. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2001).  ---  “A Sorte e a Preguiça foram pescar siri no mangue. Cada uma com o seu puçá. As duas descruzaram as pernas, cruzaram outra vez e se espreguiçaram na ponte. Uma olhou demorado para a outra, enquanto dois siris, dentro de um balde, não tiravam os olhos das duas.  Vez por outra, a Sorte atirava o puçá na água, esperando que outro siri caísse na rede. Mas a espera poderia ser grande demais, até mesmo para a Preguiça, que achava engraçado encher o ar com bocejos. A ponto de quase irritar a outra. Então a Sorte ficou de pé:  – Estou com fome!  – Pensei em contar uma história, mas se você preferir podemos levar os siris para cozinhar.  O balde deu uma tremidinha nesse momento.  – Primeiro a história, Preguiça.  – Então muito bem… Já lhe contei dos doze meninos?  A Sorte disse que não, depois esticou as pernas e apoiou os cotovelos na posição de escutar.  História à toa, sem importância  Eram doze meninos correndo e gritando. Passaram todos os doze por mim, ainda há pouco, e quase me derrubaram. Só vendo! A pior hora para correr pelo mangue. A maré cheia sai transformando tudo em ilha: barracos, pessoas, montes de lixo. O bando corria atrás do menino mais velho, que encontrou um robô de brinquedo. Robô supersônico, acendia luzinha e tudo! Quer saber? Até a melhor brincadeira do mundo cansa. Com um robô supersônico, principalmente do tipo que acende luzinha e mexe os braços, a brincadeira parecia que não ia cansar nunca. Mas o menino mais velho era o estraga-prazer do Zecão, que resolveu levantar o robô fora do alcance de todos, decretando fim de jogo. Brincar de quê, então?” (MELLO, Roger. **Meninos do Mangue**. Companhia das Letrinhas, 2001).  -----  "Ao sobrevir das chuvas, a terra, como vimos, transfigura-se em mutações fantásticas, contrastando com a desolação anterior.  Os vales secos fazem-se rios. Insulam-se os cômoros escalvados, repentinamente verdejantes. A vegetação recama de flores, cobrindo-os, os grotões escancelados, e disfarça a dureza das barrancas, e arredonda em colinas os acervos de blocos disjungidos -de sorte que as chapadas grandes, entremeadas de convales, se ligam em curvas mais suaves aos tabuleiros altos. Cai a temperatura. Com o desaparecer das soalheiras anula-se a secura anormal dos ares. Novos tons na paisagem: a transparência do espaço salienta as linhas mais ligeiras, em todas as variantes da forma e da cor.” (CUNHA, Euclides da. **Os Sertões.** Editora Principis, 2020**.** |
| --- |

* A partir dos trechos literários apresentados, incentive os/as estudantes a refletirem sobre quais elementos são importantes para caracterizar um bioma e construir um cenário. Mostre também outros exemplos de histórias que são criadas em um universo denso e coeso. Para isso, você pode mostrar os jogos Árida 1 e 2, que foram desenvolvidos pelo estúdio de jogos Aoca Game Lab. A partir deles é possível acompanhar a saga da personagem Cícera, que percorre Canudos para superar os obstáculos impostos pela seca. Saiba mais sobre o jogo [aqui](https://www.theenemy.com.br/pc/arida-canudos-e-a-ressignificacao-do-sertao-nos-videogames).

**Pesquisa de referências**

* Incentive os/as estudantes a pesquisarem mais referências sobre biomas. Eles/elas podem fazer essas buscas em livros, sites, revistas e jornais. Outra possibilidade é explorar histórias de filmes, novelas, séries, quadrinhos ou jogos que retratam paisagens brasileiras. Por exemplo: O filme “Tainá - Uma Aventura na Amazônia”, de Tânia Lamarca e Sérgio Bloch, foi gravado na Floresta Amazônica.

*#dica: Essa etapa da atividade tem como objetivo ampliar o repertório dos/das estudantes para que eles/elas possam explorar novos caminhos na hora de construírem suas histórias e cenários. Aproveite para também mostrar diferentes formas de fazer pesquisas na internet, como por exemplo o uso de aspas para filtrar resultados que contenham apenas aquela palavra ou expressão.*

* Oriente a turma a criar um mural digital (pode ser no [MoodBoard](https://rockcontent.com/br/blog/moodboard/), [Jamboard](https://jamboard.google.com/), entre outros) ou físico para reunirem as informações coletadas e organizarem referências sobre como os biomas foram apresentados em diferentes histórias, livros, filmes, novelas, séries, quadrinhos ou jogos. Se você não tiver conexão, esse registro também pode acontecer de forma analógica em um caderno ou cartolina.

**Organização de times e produção das cartas**

* Para ajudar os/as estudantes na elaboração das suas próprias histórias, com todas essas referências, oriente os/as jovens a se dividirem em grupos e criarem cartas de papel, como em um jogo de baralho. Nessas cartas, a equipe deverá escrever pelo menos três itens dentro de diferentes categorias, como clima, vegetação, fauna, cores predominantes na paisagem, localização geográfica, problemáticas ambientais e sociais.

| **Exemplo de construção das cartas**  Baralho da Caatinga  Carta 1 - Fauna  Tatu-bola  Carta 2 - Fauna  Sapo-cururu  Carta 3 - Fauna  Onça-parda  Carta 4- Problemas ambientais  Seca  (...)  Para construir as cartas, você pode utilizar esse [gabarito criado pela professora Michele Antonio](https://drive.google.com/file/d/19Im6ErMl_UDyZj6ALE2N1m_EceL2e1DO/view). |
| --- |

* Para reforçar o trabalho colaborativo e estimular a criatividade dos/das estudantes, reúna as cartas que foram produzidas por todas as equipes e redistribua os baralhos entre a turma, de modo que cada grupo irá receber um novo bioma com referências previamente indicadas pelos colegas. Exemplo: O grupo que criou cartas com palavras-chave da Caatinga recebe um baralho de outro bioma, por exemplo, da Mata Atlântica.

**Criação e apresentação das histórias**

* Introduza conceitos sobre a construção de narrativas, personagens e cenários para que os/as estudantes consigam desenvolver melhor suas histórias a partir do bioma trabalhado pelo grupo. É importante que essa narrativa tenha começo, meio e fim bem definidos.   
  *#dica: Para que a turma possa explorar todo o seu potencial criativo, você pode fazer brainstormings e apresentar histórias interessantes e/ou épicas que sirvam de inspiração. Tente mostrar para os/as estudantes como eles/elas podem tratar dos biomas nas suas histórias a partir de diferentes perspectivas, como a erosão natural, as modificações derivadas da ação humana, os impactos da paisagem na vida das pessoas, entre outras.*

| **Como construir uma boa história?**   Contar histórias sempre fez parte da nossa cultura. Tanto que as narrativas estão presentes em toda parte: livros, filmes, novelas, séries, comerciais, jogos e quadrinhos.  Apesar de não existir uma regra e/ou fórmula pronta para criar histórias, algumas técnicas e recomendações podem ajudar a tornar o processo criativo mais fluido. Para isso, será preciso definir alguns pontos como:  -> Personagem principal;  -> O vilão ou antagonista (aquele que se opõe ao herói);  -> Os personagens secundários;  -> O cenário;  -> O tempo em que os fatos acontecem (passado, presente, futuro).  A narrativa também pode seguir diferentes estruturas, que podem ser lineares, circulares, fragmentadas, entre outras. Confira [aqui alguns exemplos](https://sites.google.com/parceiro.educa.rj.gov.br/produo-em-animao-e-vdeo/in%C3%ADcio/tema-e-narrativa) no material produzido pela professora Michele Antonio.  Considerando que os/as estudantes possam desenvolver histórias de heróis e personalidades, usaremos a proposta da jornada do herói para contar quaisquer interação de indivíduos na jornada de sua sociedade ou das interações com o ambiente, como apresentado neste [vídeo](https://www.youtube.com/watch?v=Stdko2NIUNI). |
| --- |

* Com base nesses conceitos, na pesquisa de referências e nos conteúdos estudados anteriormente, peça para os grupos criarem uma história coerente com início, meio e fim. Nesse processo, eles irão sortear, no mínimo, três cartas do baralho que foi produzido pelos/pelas colegas para encaixar elementos na sua narrativa. Aqui é importante que os/as estudantes consigam desenvolver uma história conectada com o bioma trabalhado. Essa narrativa deve conter elementos sorteados nas cartas, conteúdos aprendidos durante as aulas e referências de pesquisas que foram feitas pelos grupos na etapa anterior.
* Depois de estruturar a narrativa, os grupos deverão pensar em uma forma criativa de contar a sua história. Neste momento, eles podem escolher produzir podcasts, vídeos, peças de teatro, textos, desenhos, cartazes, maquetes, cenários digitais criados nos jogos Minecraft ou Minetest, entre outros.

[Avaliação e compartilhamento]

* Peça para os grupos apresentarem as narrativas, destacando os/as personagens e os cenários que foram criados. Durante o compartilhamento, eles devem ressaltar características do bioma que estão presentes nas suas produções. Essa apresentação é muito importante para entender o quanto cada grupo se apropriou dos conceitos estudados. A prática será considerada bem-sucedida quando os/as estudantes aplicarem os conhecimentos adquiridos sobre biomas para construírem suas narrativas, ilustrarem suas histórias e montarem cenários digitais ou analógicos de forma tridimensional.
* Na avaliação, observe o processo de organização e o trabalho realizado por eles/elas durante o desenvolvimento da prática. Além disso, você também pode avaliar se eles/elas conseguiram aplicar os conhecimentos sobre biomas para desenvolver histórias e cenários coesos.  
  *#dica: Observe o quanto os grupos conseguem trazer para suas narrativas e cenários os principais elementos que remetem ao bioma estudado, incluindo cores, fauna, flora, clima, localização, personagens e discussões.*
* Apresente os universos criados pelos/pelas estudantes para as famílias e para a comunidade. Isso pode acontecer por meio de uma exposição física ou virtual.
* Também é possível compartilhar as criações dos/das estudantes com outras escolas e promover o intercâmbio de práticas. A estratégia de construção de cartas para contar histórias também pode ser incorporada e adaptada por professores/professoras de diferentes componentes curriculares.