

# Bolsão 2024

**ENSINO MÉDIO**

**E-BOOK HABILIDADES  
SOCIOEMOCIONAIS**

**1ª SÉRIE**



# APRESENTAÇÃO:

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica. A Base estabelece conhecimentos, competências e habilidades que se espera que todos os estudantes desenvolvam ao longo da escolaridade básica.

Na BNCC, competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho.\*

Hoje, o Darwin trabalha as competências socioemocionais por meio das aulas do Laboratório de Inteligência de Vida e por meio do Projeto Valores. Nossos alunos já vivenciam essa abordagem na escola. Assim, optamos por inserir as questões sobre Habilidades Socioemocionais desde o ano passado.

A seguir, apresentaremos algumas informações que auxiliarão os alunos na execução das cinco questões elaboradas para prova, associadas ao conhecimento cognitivo de cada aluno.

# CULTURA

**Bolsão**  
2024

Cultura pode ser definida como o conjunto de manifestações, valores, comportamentos, saberes e crenças que são originais de um grupo social, contribuindo para formar sua identidade cultural e fazendo parte da sua história. A cultura popular ou tradicional particulariza um povo, atribui a ele história e personalidade, insere-o em um contexto histórico específico e dá sentido à sua existência.

A CULTURA POPULAR surge das tradições e dos costumes de um povo e está intimamente associada à sua história, garantindo profundidade de vínculo entre o indivíduo, o grupo e a sua cultura. Porém, cabe observar que a expressão “cultura popular” também recebeu outras denotações ao longo do tempo, sendo associada às manifestações das classes mais baixas, o “povo”. Essa associação entre cultura e classe é fundamental para compreendermos a noção de cultura erudita

A CULTURA ERUDITA faria referência a um certo tipo de cultura que é considerado mais elaborado e está fortemente associada à estrutura de poder predominante na sociedade. Vimos anteriormente que o termo “cultura” passou a ser utilizado num contexto de mudança de poder da aristocracia para a burguesia no século XVIII, mas a maior parte das referências de valores e comportamentos da burguesia estava ligada à nobreza e à aristocracia, a quem ela tentava “imitar”. Por isso, boa parte do que chamamos de cultura, no senso comum, ainda permanece ligado às grandes artes aristocráticas dos séculos XVIII e XIX: pintura, escultura, dança, música erudita (orquestra), poesia. A noção de cultura erudita define, em geral, os bens culturais que são valorizados pela classe dominante e se opõe à noção de cultura popular (entendida como cultura das classes baixas). Muito comum que a cultura erudita esteja relacionada a erudição, formação acadêmica e letramento.

Fontes:

LARAIÁ, R. B. Cultura: um conceito antropológico. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

# PATRIMÔNIO CULTURAL, MATERIAL E IMATERIAL

**Bolsão**  
2024

A cultura material consiste em toda a sorte de artefatos, objetos, instrumentos, construções, obras arquitetônicas, utensílios que são produzidos no interior de uma determinada cultura e que se distinguem por serem concretos, tangíveis. Uma igreja histórica, uma arma de guerra ou um utensílio doméstico podem ser considerados exemplos de materiais da cultura.

Já a cultura imaterial se refere a elementos que não são tangíveis, isto é, que se caracterizam pela sua abstração. Os bens culturais imateriais estão relacionados aos saberes, às habilidades, às crenças, às práticas, ao modo de ser das pessoas. Dessa forma, podem ser considerados bens imateriais: conhecimentos enraizados no cotidiano das comunidades; manifestações literárias, musicais, plásticas, cênicas e lúdicas; rituais e festas que marcam a vivência coletiva da religiosidade, do entretenimento e de outras práticas da vida social. O patrimônio cultural designa o conjunto de bens materiais ou imateriais que são considerados de interesse para a coletividade, por resguardarem a identidade cultural de um grupo social. No Brasil, o órgão responsável pela conservação patrimonial é o IPHAN (Instituto de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional).

São exemplos do Patrimônio Imaterial brasileiro: o queijo de Minas Gerais; o frevo e o maracatu de Pernambuco; o ofício das paneleiras do Espírito Santo; o samba de raiz do Rio de Janeiro; o Ofício das Baianas do Acarajé da Bahia; a viola de cocho do Mato Grosso. São exemplos do patrimônio material brasileiro: as igrejas do centro histórico de Ouro Preto, em Minas Gerais; os Arcos da Lapa, no Rio de Janeiro; o Convento Beneditino de São Paulo; o Pelourinho, em Salvador; o Cristo Redentor carioca.

Fontes:

PINTO, Suely Lima de Assis. A cultura e as diferentes concepções apreendidas nas determinações históricas. [S.l.], v. 3, n. 1, p. 11-13, set. 2008

# INFLUÊNCIA DAS INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS

**Bolsão**  
2024

A revolução Industrial marcou a passagem da manufatura para a Maquinofatura. E o mundo nunca mais foi o mesmo depois da Revolução Industrial. As máquinas trouxeram tanto consequências positivas como negativas para a sociedade humana.

Por exemplo, Já faz algum tempo que a expressão internet das coisas começou a frequentar o dia a dia do planeta. Mais que uma tendência, estamos falando de uma nova realidade – uma nova maneira por meio da qual a tecnologia já começou a alterar profundamente o modo como todos vivemos. No meio dessa revolução, há dois fatores essenciais: poder computacional e comunicação.

Internet das coisas significa que, potencialmente, todo e qualquer aparelho pode se conectar à internet. Mais que isso, todo e qualquer aparelho pode se comunicar de modo autônomo com outros aparelhos.

Muitas pessoas já estão acostumadas com o termo IoT – Internet das coisas, na tradução para o português. A conexão entre diferentes dispositivos eletrônicos já faz parte da rotina de muitos, facilitando a vida e o dia a dia dos usuários.

Há alguns anos, a gente dizia que o futuro do mundo era conectado. Hoje, já dá para dizer que o presente se transformou numa imensa rede, em que computação e comunicação andam de mãos dadas, dentro de maravilhas tecnológicas como os chips de última geração. Distancias se encurtaram e o tempo não é mais obstáculo. Um dia as máquinas eram capazes de substituir o homem em sua capacidade física, hoje as máquinas são capazes de processar informações e aprender em uma velocidade que o melhor dos cérebros humanos demoraria anos.

Fontes:

Adaptado de Novas tecnologias deixam o mundo mais conectado: Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2020/03/23/videos/novas-tecnologias-deixam-o-mundo-mais-conectado/>>. Acesso em 05 de setembro de 2021

# OBSOLESCÊNCIA PROGRAMADA

**Bolsão**  
2024

Obsolescência Programada, também chamada de obsolescência planejada, é quando um produto lançado no mercado se torna inutilizável ou obsoleto em um período de tempo relativamente curto de forma proposital, ou seja, quando empresas lançam mercadorias para que sejam rapidamente descartadas e estimulam o consumidor a comprar novamente.

Esse fenômeno é comumente associado ao processo de globalização, entretanto, o seu início pode estar vinculado à Grande Depressão de 1929. Durante a profunda crise econômica que marcou esse período, diante de um mercado consumidor impotente, observou-se que havia muitos produtos industrializados em estoque e que não eram comercializados, diminuindo o lucro das empresas, aumentando o desemprego e, conseqüentemente, reduzindo o consumo e aumentando a crise.

Diante disso, observou-se que produtos duráveis desfavoreciam a economia, pois reduziam o consumo. Entre os economistas norte-americanos, tornou-se popular o jargão “Um produto que não se desgasta é uma tragédia para os negócios”.

O exemplo mais citado por estudiosos, críticos e especialistas no assunto foi um cartel organizado por grandes empresas que produziam lâmpadas. Elas se organizaram para reduzirem o tempo de vida útil de uma lâmpada a fim de aumentarem as vendas dos produtos. Sabe-se que a primeira lâmpada inventada durou cerca de 1.500 horas; no início do século XX, as lâmpadas tinham uma vida útil média de 2.500. Entretanto, após a Grande Depressão e a formação do cartel, o tempo de vida útil foi reduzido abruptamente para 1.000 horas.

Fontes:

Disponível em:<<https://brasilescola.uol.com.br/geografia/obsolescencia-programada.htm>>.

Acesso em 05 de setembro de 2021

# AUTOESTIMA E AUTOCONHECIMENTO

“conhece-te a ti mesmo” e “só sei que nada sei” são duas frases definidoras do pensamento socrático. Ambas se referem ao Templo de Delfos, erigido em homenagem a Apolo, para onde pessoas levavam questões a serem respondidas pela sacerdotisa.

A primeira frase está inscrita no templo e a segunda, diz-se ser a conclusão a que Sócrates chegou após a sacerdotisa professar que ele era o homem mais sábio da Grécia. Sócrates teria concluído ser sábio, conforme professou a sacerdotisa, por ter consciência da própria ignorância, diz a história. Sempre questionador, buscava com todos a quem encontrava a compreensão, o mais profunda possível, de temas importantes. Mas o interessante é que, apesar de sempre buscar conhecimento, o que caracteriza a sabedoria de Sócrates é sua consciência em relação à própria ignorância.

AUTOCONHECIMENTO é um termo usado na psicologia para descrever as informações que um indivíduo utiliza ao encontrar uma resposta para uma pergunta complexa: “Quem sou eu?”.

Conhecer a si mesmo é uma das habilidades mais importantes para o desenvolvimento e crescimento do indivíduo em todas as áreas de sua vida. Saber lidar com situações e emoções diversas impactam diretamente na forma com que nos relacionamos com as pessoas e com o mundo ao nosso redor. Conseqüentemente, a forma com que lidamos com as pessoas e situações impactam na nossa sensação de bem-estar e felicidade. Sendo assim autoconhecimento está direta e indiretamente relacionado ao sentimento de autoestima.

A AUTOESTIMA significa o valor que atribuímos a nós mesmos e nossa capacidade de nos amar. É o ato de "amar a si mesmo", que requer atitudes como o autorrespeito, a autoaceitação e o autoconhecimento.

Fontes:

Adaptado de “Conhece-te a ti mesmo: uma proposta de desenvolvimento”:

<<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/90739/246249.pdf?sequence=1> >. Acesso em 05 de setembro de 2021.